

Universidade do Minho
Escola de Arquitectura

Andreia Pereira Ferreira

**Realidade e Fantasia:
Espaço Narrativo e Representação no
filme *Beetlejuice* de Tim Burton Volume I**



Universidade do Minho

Escola de Arquitetura

Andreia Pereira Ferreira

**Realidade e Fantasia:
Espaço Narrativo e Representação
no filme *Beetlejuice* de Tim Burton
Volume I**

Dissertação de Mestrado
Ciclo de Estudos Integrados Conducente ao
Grau de Mestre em Arquitetura
Área de Especialização: Cultura Arquitectónica

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professor Doutor Francisco Manuel Gomes Costa Ferreira
Professor Doutor João Ricardo Rosmaninho Duarte Silva

Outubro de 2017

Anexo 3

DECLARAÇÃO

Nome

Endereço electrónico: _____ Telefone: _____ / _____

Número do Bilhete de Identidade: _____

Título dissertação /tese

Orientador(es):

_____ Ano de conclusão: _____

Designação do Mestrado ou do Ramo de Conhecimento do Doutoramento:

Nos exemplares das teses de doutoramento ou de mestrado ou de outros trabalhos entregues para prestação de provas públicas nas universidades ou outros estabelecimentos de ensino, e dos quais é obrigatoriamente enviado um exemplar para depósito legal na Biblioteca Nacional e, pelo menos outro para a biblioteca da universidade respectiva, deve constar uma das seguintes declarações:

1. É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA TESE/TRABALHO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;
2. É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO PARCIAL DESTA TESE/TRABALHO (indicar, caso tal seja necessário, nº máximo de páginas, ilustrações, gráficos, etc.), APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, , MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;
3. DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO EM VIGOR, NÃO É PERMITIDA A REPRODUÇÃO DE QUALQUER PARTE DESTA TESE/TRABALHO

Universidade do Minho, ___/___/_____

Assinatura: _____

Agradecimientos

Aos professores Francisco Ferreira e João Rosmaninho, por aceitarem este desafio que me é tão próximo, pelo voto de confiança na conclusão deste projeto e pela disponibilidade e apoio criativo que sempre dispuseram.

À minha família, que apesar de não estarmos juntos neste momento, sempre me apoiou nos meus estudos e ainda mais nesta fase final.

Um especial agradecimento ao Maurício, por me acompanhar ao longo de toda esta aventura, por partilhar os melhores momentos de cada dia comigo, sem ele nada disto seria possível.

E por fim, aos meus amigos, que sempre se mostraram disponíveis para me ajudar e possibilitaram horas de convívio e descontração no meio deste trabalho árduo.

Resumo

Realidade e Fantasia: Espaço Narrativo e Representação no filme Beetlejuice de Tim Burton consiste na análise do filme e da sua espacialidade em função das dimensões da realidade e da fantasia. Para tal, são abordados temas recorrentes do âmbito do cinema e da arquitetura de forma a legitimar as descobertas, estando a componente escrita do trabalho dividida em três capítulos, cada parte salientando uma forma diferente de relacionar e observar os temas. Existe ainda uma componente gráfica, no formato de um *movable book* que permite a tradução da informação obtida através do desenho.

A componente escrita inicia-se na introdução da dimensão do real subacente ao filme, *A Realidade*, ou seja, nos elementos que podem ser observados para além da narrativa e que deste modo permitem a sua existência. As qualidades urbanas do lugar e as transformações do mesmo são o foco da primeira dimensão, ajudando na legitimidade do filme e no seu desenvolvimento. De seguida, a segunda dimensão, *A Fantasia*, já se insere na narrativa do filme, mais concretamente na dimensão filmica, e analisa os dois objetos mais relevantes para a sua compreensão – a casa na colina e a maquete de Winter River – em função das suas manipulações que conduzem à presença da fantasia no filme. Finalmente, a componente escrita finaliza na justaposição das dimensões, *Realidade e Fantasia*, dando ênfase aos espaços habitados pelas personagens que pertencem à realidade filmica e à fantasia assombrada do submundo. A constante transição entre os mundos e a ambiguidade espacial que isso cria resulta na essência que define o caso de estudo.

A análise das diferentes camadas que compõem o filme são essenciais para a compreensão da totalidade do objeto, possibilitando uma imersão completa na mentalidade do realizador e no processo de decisões que permitiram a existência desta obra, como algo único no jogo entre a realidade e a fantasia.

Abstract

Reality and Fantasy: Narrative Space and Representation in the film Beetlejuice by Tim Burton consists of the analysis of the film and its spatiality in function of the dimensions of reality and fantasy. To this end, recurring subjects from the fields of cinema and architecture are approached to legitimize the discoveries, with the written component of the work divided in three parts, each part emphasizing a different way of relating and observing the themes. There is still a graphic component, in the form of a movable book that allows the translation of the information obtained through drawing.

The written component begins with the introduction of the dimension of the real underlying the film, *Reality*, that is, the elements that can be observed beyond the narrative and thus allow its existence. The urban qualities of the place and its transformations are the focus of this dimension, aiding in the legitimacy of the film and its development. Then, the second dimension, *Fantasy*, is already included in the narrative of the film, more concretely in the filmic dimension, and analyzes the two most relevant objects for its comprehension – the house on the hill and the model of Winter River – due to its manipulations that lead to the presence of fantasy in the film. Finally, the written component ends in the juxtaposition of the dimensions, *Reality and Fantasy*, emphasizing the spaces inhabited by the characters that belong to the filmic reality and the haunted fantasy of the underworld. The constant transition between the worlds and the spatial ambiguity that this creates results in the essence that defines the case study.

The analysis of the different layers that make up the film are essential for the comprehension of the totality of the object, allowing a complete immersion in the mentality of the director and in the process of decisions that allowed the existence of this work, as something unique in the play between reality and fantasy.

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	vii
Abstract	xi
Índice	xv
Índice de figuras	xix
Introdução	1
Estrutura	14
A Realidade	17
A Fantasia	39
Realidade e Fantasia	53
Considerações Finais	69
Referências	75
Bibliografia	77
Filmografia	79
URL	80
Anexos	81
Tim Burton, o cineasta	83
<i>Beetlejuice</i> , o enredo	88

Índice de figuras

Figura 1 – Tom Baxter dentro do filme – Fotograma retirado do filme <i>The Purple Rose of Cairo</i> [00:18:01]	5
Figura 2 – Tom Baxter fora do filme – Fotograma retirado do filme <i>The Purple Rose of Cairo</i> [00:18:27]	5
Figura 3 – Mansão gótica no topo da colina – Fotograma retirado do filme <i>Edward Scissorhands</i> [00:02:46]	9
Figura 4 – Subúrbio na base da colina – Fotograma retirado do filme <i>Edward Scissorhands</i> [00:26:42]	9
Figura 5 – Centro da pequena vila medieval – Fotograma retirado do filme <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> [00:44:17]	11
Figura 6 – Centro da vila no submundo – Fotograma retirado do filme <i>Corpse Bride</i> [00:26:38]	11
Figura 7 – Plano aéreo de Seaheaven Island – Fotograma retirado do filme <i>The Truman Show</i> [01:01:54]	20
Figura 8 – Vista da cúpula de Seaheaven Studio – Fotograma retirado do filme <i>The Truman Show</i> [01:02:01]	20
Figura 9 – Plano aéreo de Winter River – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:01:04]	24
Figura 10 – Cobertura vermelha – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:07:31]	27
Figura 11 – Casa dos Maitland em construção – Fotografia retirada de < https://www.flickr.com/photos/136029667@N04/ >	29
Figura 12 – Casa dos Maitland em construção – Fotografia retirada de < https://www.flickr.com/photos/136029667@N04/ >	29

Figura 13 – Vista da casa dos Maitland – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:06:00]	30
Figura 14 – Filmagens no centro de Winter River – Fotografia retirada de < https://www.flickr.com/photos/136029667@N04/ >	31
Figura 15 – Filmagens no centro de Winter River – Fotografia retirada de < https://www.flickr.com/photos/136029667@N04/ >	31
Figura 16 – Loja de ferramentas Maitland e igreja – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:06:43]	32
Figura 17 – Loja de ferramentas Maitland e bombeiros – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:07:19]	32
Figura 18 – Fachada da biblioteca em construção – Fotografia retirada de < https://www.flickr.com/photos/136029667@N04/ >	33
Figura 19 – Biblioteca de Winter River – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:29:14]	34
Figura 20 – Escola feminina – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [01:24:51]	34
Figura 21 – Igreja e cemitério – Fotografia retirada de < https://www.flickr.com/photos/136029667@N04/ >	35
Figura 22 – Cobertura vermelha em construção – Fotografia retirada de < https://www.flickr.com/photos/136029667@N04/ >	35
Figura 23 – Plano aéreo aproximado de Winter River – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:01:21]	36
Figura 24 – Cobertura vermelha – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:06:23]	36

Figura 25 – Plano de conjunto da casa dos Maitland – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:05:44]	37
Figura 26 – Transição para a cobertura vermelha – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:06:19]	37
Figura 27 – Jack Torrance e a maquete do labirinto – Fotograma retirado do filme <i>The Shining</i> [00:39:40]	42
Figura 28 – Plano aéreo do labirinto – Fotograma retirado do filme <i>The Shining</i> [00:39:46]	42
Figura 29 – Raccord por encadeado da vila de Winter River – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:01:56]	44
Figura 30 – Raccord por encadeado da maquete de Winter River – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:02:01]	44
Figura 31 – Casa na maquete – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:02:28]	45
Figura 32 – Casa na maquete e tarântula – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:02:34]	45
Figura 33 – Adam Maitland a manipular a maquete – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:25:10]	46
Figura 34 – Funeral de Adam e Barbara Maitland na maquete – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:11:47]	46
Figura 35 – Casa vitoriana – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:05:44]	48
Figura 36 – Casa pós-moderna – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:43:55]	48
Figura 37 – Enquadramento da paisagem na casa pós-moderna – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [01:04:15]	50

Figura 38 – Enquadramento da paisagem na Villa le Lac – Fotografia retirada de < http://www.fondationlecorbusier.fr/ >	51
Figura 39 – Enquadramento da paisagem na Villa Savoye – Fotografia retirada de < http://www.archdaily.com/84524/ad-classics-villa-savoye-le-corbusier >	51
Figura 40 – Cozinha pós-moderna – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:44:04]	52
Figura 41 – Sala de jantar pós-moderna – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:50:50]	52
Figura 42 – Hall do piso 7½ – Fotograma retirado do filme <i>Being John Malkovich</i> [00:09:17]	56
Figura 43 – Entrada para o subconsciente de John Malkovich – Fotograma retirado do filme <i>Being John Malkovich</i> [00:28:29]	56
Figura 44 – Vista da casa ao amanhecer – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:10:56]	58
Figura 45 – Betelgeuse no seu túmulo – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:11:19]	58
Figura 46 – Planeta Saturno – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:20:15]	59
Figura 47 – Entrada para o submundo burocrático – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:28:09]	60
Figura 48 – Interior do Johnson Wax Building – Fotografia retirada de < https://www.dezeen.com/2017/06/14/frank-lloyd-wright-johnson-wax-administration-building-headquarters-racine-wisconsin-open-plan-office/ >	61
Figura 49 – Sala de espera do submundo burocrático – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:32:32]	62
Figura 50 – Sala dos arquivos do submundo burocrático – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:33:19]	62

Figura 51 – Corredor de distribuição do submundo burocrático –Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:33:29]	63
Figura 52 – Centro da pequena vila medieval – Fotograma retirado do filme <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> [00:44:17]	63
Figura 53 – Casa pós-moderna – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:34:42]	65
Figura 54 – Adam e Barbara no interior da maquete – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:45:59]	66
Figura 55 – Camadas de construção da maquete - Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [00:46:39]	67
Figura 56 – Vista simultânea da escala da maquete e da realidade – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [01:23:25]	67
Figura 57 – Adam a escapar os limites da maquete – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [01:24:03]	68
Figura 58 – Verme gigante a cruzar as dimensões – Fotograma retirado do filme <i>Beetlejuice</i> [01:24:19]	68
Figura 59 – Poster do filme <i>Beetlejuice</i> – Imagem retirada de < http://www.imdb.com/title/tt0094721/ >	89

“A infância vive a realidade da única maneira honesta, que é tomando-a como uma fantasia.”¹

¹ BESSA-LUÍS, Augustina, *Dicionário Imperfeito*, Guimarães Editores, 2008, p.145

Introdução

Realidade e Fantasia: Espaço Narrativo e Representação no filme Beetlejuice de Tim Burton pretende estudar os espaços narrativos apresentados no filme de 1988, em função dos temas da realidade e da fantasia que servem de fio condutor a toda a análise, assim como propor uma forma de representação única para esses mesmo espaços. Deste modo, o trabalho explora a temática da fantasia e procura verificar a sua relevância no cinema e na arquitetura, e como esta marcou o trabalho de Tim Burton e a sua “representação” da realidade, neste caso no filme *Beetlejuice*.

A fantasia nasce na imaginação do ser humano, num mundo mental onde pensamentos e imagens coexistem de forma a conceptualizar aquilo que não existe para os sentidos. De certo modo, a imaginação¹ permite a mediação entre a realidade exterior e o ser interior, permitindo a projeção de imaginários que vão para além da própria realidade. A necessidade de criar novas narrativas de fantasia existe desde a infância, pois elas simbolizam a vontade de escapar à realidade e a concretização dos medos e desejos mais profundos.

A presença da fantasia é sentida nas mais diversas formas de expressão artística mas é no cinema que consegue alcançar maior amplitude e maior potencial. O cinema permite a representação da fantasia devido à sua habilidade de criar novas dimensões e narrativas através da manipulação do tempo e do espaço, da edição da imagem e de efeitos especiais.² Através deste meio é possível expor a relação inerente entre a fantasia e a realidade, permitindo ao espetador uma conexão total com os seus desejos fantásticos na própria realidade, ao serem projetados e visualizados, ao invés de existirem apenas nas suas mentes.³ A capacidade de ligar a fantasia à realidade está ao alcance do espetador e coloca o cinema num lugar privilegiado na representação desta relação.

¹ “Imagination” online *The Chicago School of Media Theory*, <csmt.uchicago.edu/glossary2004/imagination.htm>, acedido em Maio 2017

² “Fantasy” online *The Chicago School of Media Theory*, <csmt.uchicago.edu/glossary2004/fantasy.htm>, acedido em Maio 2017

³ “Fantasy” online *The Chicago School of Media Theory*, <csmt.uchicago.edu/glossary2004/fantasy.htm>, acedido em Maio 2017

Analisando mais de perto a história do cinema, consegue-se perceber o desfecho da sua relação com a fantasia. O cinema, tal como é conhecido nos dias de hoje, teve início “oficial” nos finais do século XIX através da invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière,⁴ que permitia o registo de imagens em movimento, podendo assim retratar eventos do dia-a-dia, ou seja, criar um registo documental da própria realidade.

“Muitos desses primeiros filmes encantaram as audiências com as suas autênticas representações de fragmentos da ‘realidade’, e os inovadores franceses Auguste e Louis Lumière aproveitaram as possibilidades comerciais inerentes às capacidades documentais do novo meio.”⁵

A representação em movimento de episódios ambientados em banalidades espantaram a audiência da época e, conseqüentemente, este meio cresceu em popularidade passando também a ser usado no registo de eventos históricos. Rapidamente, o registo da realidade já não era suficiente e o desejo de explorar novos imaginários tornou-se maior. Através da exploração de novas técnicas de filmagem e da construção de cenários fantásticos, Georges Méliès⁶, por exemplo, conseguiu ficcionar a realidade colocando as suas personagens no meio de cenários improváveis (enquanto nova tecnologia cinematográfica e como criadores de novos espaços narrativos) oferecendo assim ao público a possibilidade de interação com novas dimensões.

“Ao contrário dos Lumière, Georges Méliès filmava sempre no seu estúdio, encenando a ação para a câmara, os seus filmes mostravam eventos fantásticos que não podiam acontecer na ‘vida real’.”⁷

⁴ NOWELL-SMITH, Geoffrey, *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press, 1996, p.14

⁵ Tradução livre para português, NOWELL-SMITH, Geoffrey, *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press, 1996, p.55

⁶ Georges Méliès foi ilusionista e realizador considerado o inventor do género da ficção no cinema e do subgénero da fantasia.

⁷ Tradução livre para português, NOWELL-SMITH, Geoffrey, *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press, 1996, p.18



Figura 1



Figura 2

Devido ao trabalho de Méliès, o gênero da ficção começou a marcar a sua presença no cinema, oferecendo ao público narrativas e personagens creíveis devido à sua proximidade com a realidade. No entanto, o filme ficcional de fantasia vai mais além da simples ficção, sendo um subgênero da mesma, a fantasia ultrapassa o domínio da ficção através da criação de novas dimensões e da introdução de elementos que podem remeter para o mundo do sobrenatural, como acontece em quase toda a obra de Tim Burton.

Deste modo, realizadores passaram a utilizar o cinema para representar os seus mundos e imaginários, no entanto, apenas alguns optaram por relacionar as suas fantasias com a realidade, de maneira a potenciar cada uma. A dicotomia da realidade e da fantasia no cinema permitiu a criação de filmes onde as personagens são colocadas em constante transição entre ambas as dimensões, fisicamente ou apenas no seu subconsciente, criando no espetador uma incerteza na relação sobre o mundo a que pertencem.

Após quase um século da “invenção” do cinema, um realizador como Woody Allen consegue desenvolver uma articulação excepcional entre a realidade e a fantasia através de dispositivos narrativos fantásticos, demonstrando a complexidade dessa estrutura e como ela pode ser cruzada ao invés de simplesmente admirada.⁸ No filme *The Purple Rose of Cairo* (1985), Allen apresenta a personagem Cecilia (interpretada por Mia Farrow), a viver em New Jersey durante a Grande Depressão, que usa o cinema como evasão da sua vida menos entusiasmante e sem amor. A rutura com a realidade acontece quando Tom Baxter, personagem de *The Purple Rose of Cairo* (filme dentro do filme) interpretada pela personagem Gil Shepherd (interpretado por Jeff Daniels), abandona o seu filme para poder conhecer Cecilia, derrubando assim a quarta parede.⁹ O

⁸ “The Purple Rose of Cairo: A Masterpiece of Fantasy and Reality” online *Den of Geek!*, <www.denofgeek.com/us/movies/the-purple-rose-of-cairo/242908/the-purple-rose-of-cairo-a-masterpiece-of-fantasy-and-reality>, acedido em Maio 2017

⁹ A quarta parede representa uma parede imaginária que separa o espetador da ação do filme. A quebra da quarta parede também pode ser observada no filme *Last Action Hero* (1993) de John McTiernan.

momento de transição entre a fantasia e a realidade do filme ultrapassa os limites da própria ficção, criando assim uma nova dimensão narrativa associada à fantasia, que marca a continuidade da narrativa fílmica. A ação desenvolve-se até colocar Cecilia num impasse emocional, obrigando-a a optar entre a personagem fictícia Tom Baxter ou a personagem real Gil Shepherd. Cecilia acaba por escolher a realidade, selando assim o seu destino e vida decepcionante nas ruas de New Jersey, ao invés de aventuras nos desertos do Cairo.

“Infelizmente, devemos escolher a realidade, mas no final ela esmaga-nos e decepciona-nos.”¹⁰

O dispositivo narrativo de relação entre a realidade e a fantasia, representado no cinema, é o fator principal na filmografia de um cineasta especial, Tim Burton, que conseguiu destacar-se dos restantes realizadores através da associação desses temas às suas influências fantasiosas, nomeadamente em filmes como *Beetlejuice* (1988), *Edward Scissorhands* (1990) e *Corpse Bride* (2005).

O fascínio de Tim Burton pela representação de fantasias assombradas pode ser associado a vários fatores que marcaram a sua infância. Burton nasceu no final dos anos 1950 num típico subúrbio americano¹¹ da Califórnia, em Burbank, nos arredores dos estúdios de Hollywood e onde, como em qualquer outro subúrbio, não existiria uma identidade própria do lugar. Esta desconexão com a realidade fez com que Burton se sentisse alienado do seu ambiente e optasse por se refugiar no mundo fantástico do cinema.

¹⁰ Tradução livre para português, “The Purple Rose of Cairo” online *The Woody Allen Pages*, <www.woodyallenspages.com/films/the-purple-rose-of-cairo/>, acessado em Maio 2017

¹¹ “Os críticos do pós-guerra objetaram essa visão, considerando os subúrbios antes como excessivamente controlados, paisagens depressivas de consumo em massa, conformidade e alienação. Os motivos dessa crítica podem ser encontrados na ‘visão dos subúrbios, definida por centros comerciais infinitos, ruas arrumadas com relvados fabricados, e casas com pouco caráter’ e, portanto, na uniformidade da paisagem suburbana em geral.”, Tradução livre para português, SMICEK, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares; Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Anchor Academic Publishing, 2014, p.2

‘[Burbank] constituía um ambiente do qual Tim Burton se sentiu alienado desde jovem mas que, mais tarde, iria representar (...) ou procuraria refúgio do que o rodeava no cinema ou sentar-se-ia em frente à televisão a ver filmes de terror.’¹²

Um dos modelos mais conhecido de subúrbio americano, base para o subúrbio da infância de Burton, surgiu no início do século XX devido à família Levitt. O fim da Segunda Guerra Mundial originou o regresso de inúmeros veteranos à procura de habitação para estabelecerem vidas com as suas famílias. Deste modo, Levittown, enquanto projeto piloto,¹³ possibilitou a construção de milhares de casas com materiais pré-fabricados e de rápida montagem, com a intenção de albergar os veteranos de guerra. Para além da questão do alojamento, oferecia às pessoas a possibilidade de concretizar o “sonho americano”, a possibilidade de serem donos de uma casa com jardim longe da cidade, com garantia de segurança e bem-estar para as suas famílias.¹⁴ Este sonho não passava de uma fantasia da realidade do contexto americano. Apesar de Levittown pretender oferecer uma nova paisagem urbana com oportunidades de alojamento e um sentido de “comunidade”, também acabou por evidenciar e assegurar a instalação da *suburbia* em toda a extensão do território americano.¹⁵

“A mera menção da palavra “suburbia”, afinal de contas, lembrará à maioria dos americanos uma série de imagens familiares – a grelha de casas idênticas em lotes idênticos, o fumo do churrasco, a piscina – imaginários carregados de significados que, vistos em conjunto, conotam o “sonho americano” da classe

¹² Tradução livre para português, SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.1

¹³ Levittown terá sido o protótipo do subúrbio planeado, fundado em 1947 em Nova Iorque, Estados Unidos.

¹⁴ SMICEK, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares: Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Anchor Academic Publishing, 2014, p.2

¹⁵ BEUKA, Robert A., *SuburbiaNation: Reading Suburban Landscape in Twentieth-Century American Fiction and Film*, Palgrave Macmillan, 2004, p.9

média, da forma como foi incentivado e celebrado pela cultura popular nos anos do pós-guerra, e o inverso desse sonho: a visão de uma paisagem plastificada de conformidade homogenia, sem alma, um “não lugar” alienante.”¹⁶

A homogeneidade do território e da vida americana resultam então num ambiente de segregação racial pois apenas famílias caucasianas da classe média acabam por ter a possibilidade de adquirir um alojamento nesses subúrbios e, conseqüentemente, também se torna no fator principal da propagação de um sentimento de alienação e paranóia que marca a paisagem urbana norte-americana. É, neste período, que o “sonho americano” do subúrbio aparentemente perfeito acaba por revelar a sua verdadeira faceta de repressão emocional e de conflito que leva os seus habitantes a “esconderem-se” nas suas casas e, desta forma, alienarem-se da comunidade e alimentarem uma paranóia e agorafobia inerente ao lugar. A nova percepção do subúrbio também se refletiu no cinema, onde os filmes dos anos 1950, apoiantes dos valores e atitudes do subúrbio clássico, foram substituídos por temas mais críticos em relação ao modo de vida americana.¹⁷ O cinema contemporâneo passou a representar a *suburbia* através de paisagens suburbanas ambíguas, abordando assim as duas dimensões desse ambiente, uma ligada à realidade do subúrbio e outra à fantasia do que este poderia ser.¹⁸ As representações distópicas pretendem funcionar como uma explicação e consequência da realidade experienciada nos subúrbios, enquanto as representações utópicas não passam de uma fantasia do ideal pretendido com a

¹⁶ Tradução livre para português, BEUKA, Robert A., *SuburbiaNation: Reading Suburban Landscape in Twentieth-Century American Fiction and Film*, Palgrave Macmillan, 2004, p.4

¹⁷ “Images of the American Suburbia” online *Americana – E-Journal of American Studies in Hungary*, <www.americanaejournal.hu/vol8no1/szelpal>, acessado em Abril 2017

¹⁸ SMICEK, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares: Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Anchor Academic Publishing, 2014, p.54



Figura 3



Figura 4

criação desses espaços urbanos, desta forma contrastando a idealização do subúrbio pós-guerra com a ideia presente do subúrbio americano.¹⁹

De regresso à obra de Tim Burton, tendo ele próprio feito parte de uma geração influenciada pela alienação dos subúrbios, os seus filmes também começaram a refletir os temas da alienação e da paranóia nos anos 1980. O seu principal trabalho, que retrata os problemas do subúrbio americano associado a uma narrativa de fantasia assombrada, talvez seja o filme *Edward Scissorhands*, que conta a história de uma criação humana artificial, similarmente à criatura de Frankenstein, que devido à morte do seu criador permanece inacabada com tesouras a substituir os dedos. Na narrativa, o jovem humanoíde Edward (interpretado por Johnny Depp) vive sozinho numa mansão de estilo gótico no topo de uma colina com vista para um pequeno subúrbio sem caráter localizado na Florida²⁰ e realçado a cores de pastel que contrastam com o seu mundo.

“Trata-se de uma espécie de subúrbio genérico banal, que tornámos ainda mais sem caráter ao pintar todas as casas em tons de pastel desbotado e reduzindo o tamanho das janelas para torná-lo um pouco mais paranóico.”²¹

A apresentação da personagem de Edward aos habitantes do subúrbio enfatiza os problemas daquele lugar. Os residentes não pretendem aceitá-lo, pois ele não passa de uma aberração no meio daquela comunidade aparentemente perfeita. Edward surge apenas como atração, uma espécie de personagem e personalidade exótica e estranha que vem quebrar as suas rotinas. Esta falta de vontade de compreensão resulta num ambiente de medo e paranóia que acaba na expulsão de Edward e no seu regresso à mansão. De certa forma, Tim Burton opta por representar

¹⁹ SMICEK, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares; Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Anchor Academic Publishing, 2014, p.54

²⁰ O subúrbio utilizado para as filmagens do filme situa-se na pequena vila de Lutz em Tampa na Florida.

²¹ Tradução livre para português, “Film View: ‘Beetlejuice’ Is Pap for the Eyes” online *The New York Times*, <www.nytimes.com/1990/08/26/movies/film-look-ma-no-hands-or-tim-burton-s-latest-feat.html>, acedido em Abril 2017

a sua fantasia como o elemento positivo da história e a realidade suburbana como a parte estranha influenciada por sentimentos negativos; uma atitude perante as suas narrativas que acaba por ser crucial em toda a sua filmografia.

Os lugares imaginados criados por Burton, como é o caso da mansão gótica de Edward, são apenas possíveis através dos cenários obtidos da associação das ideias do cinema à espacialidade proporcionada pela arquitetura. A relação do cinema com a arquitetura, contudo, vai mais além do que o cenário como simples objeto já que, juntos, representam espaços marcados pelas inquietações de quem os habita, uma ligação entre a realidade e a fantasia projetada pela mente, que perturba os limites do real ao irreal. Estes espaços, no caso de Burton, são fundamentais para a caracterização das suas personagens e das suas narrativas assombradas, muitas vezes marcados pelo conceito de *uncanny* (estranho, inquietante) na leitura do contraste entre a segurança do interior do lar e a invasão assustadora de uma presença estranha.²² Anthony Vidler, na sua obra *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, caracteriza o *uncanny* da seguinte forma:

“[...] o “uncanny” não é uma propriedade do próprio espaço nem pode ser provocado por uma conformidade espacial em particular; é, na sua dimensão estética, a representação de um estado mental de projeção que precisamente omite as fronteiras do real e do irreal para provocar uma ambiguidade perturbadora, uma derrapagem entre o acordar e o sonhar.”²³

Os espaços vividos filmados por Tim Burton ao longo dos seus vários filmes são repetidamente marcados pelas suas fantasias assombradas e influenciados por correntes artísticas como o

²² VIDLER, Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, 1992, p.3

²³ Tradução livre para português, VIDLER, Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, 1992, p.11



Figura 5



Figura 6

expressionismo alemão, não só na questão da qualidade visual mas também relativamente aos sentimentos associados a ele e que vêm representados nos próprios espaços.

O expressionismo alemão, movimento artístico que através dos jogos de *chiaroscuro* e de distorções perspéticas, construiu cenários exagerados com ambientes de terror e angústia (sentimentos que marcavam a Alemanha do pós-guerra dos anos 20). Um dos primeiros filmes atribuídos a este estilo foi *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene, que optou pelo exagero de espaços e escalas e pela caracterização das personagens, para revelar o estado mental de insanidade do seu protagonista.²⁴

*“Em Caligari, o tratamento expressionista foi excepcionalmente bem-sucedido em evocar a “fisionomia latente” de uma pequena vila medieval, com os seus becos escuros e torcidos, delimitados por casas desmoronadas cujas fachadas inclinadas impedem a entrada da luz do dia. As portas em forma de cunha, com sombras pesadas, e as janelas oblíquas com estruturas distorcidas parecem consumir as paredes.”*²⁵

Tim Burton, de resto, realizou e produziu vários filmes que fazem ligação direta com características identificadas no expressionismo alemão. No caso do filme *Corpse Bride*, mais uma vez, são apresentadas duas dimensões: a realidade do mundo dos vivos (representada a tons de cinza); e a fantasia do mundo dos mortos (caracterizada com mais vida do que a própria realidade). No mundo dos mortos é possível encontrar cenários que parecem ter sido retirados diretamente do filme de Wiene, com espaços distorcidos e dimensões exageradas e com uma caracterização distinta nas várias personagens de cada dimensão.

²⁴ KRACAUER, Siegfried, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, 1966, p.70

²⁵ Tradução livre para português, EISNER, Lotte H., *The Haunted Screen: Expressionism in the German Cinema and the Influence of Max Reinhardt*, University of California Press, 2008, p.21

A análise dos espaços cinematográficos em função dos sentimentos de quem os habita é uma das características principais abordadas na obra *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema* de Juhanni Pallasmaa.

“A arquitetura cinematográfica evoca e sustenta estados mentais específicos; a arquitetura do filme é uma arquitetura de terror, angústia, suspense, aborrecimento, alienação, melancolia, felicidade ou êxtase, dependendo da essência da narrativa cinematográfica em particular e da intenção do realizador.”²⁶

Em síntese, a fantasia e o mundo da imaginação serviu de ponto de partida para este trabalho juntamente com um interesse especial por toda a obra de Tim Burton. A escolha do caso de estudo focou-se na seleção de um filme que conseguisse tratar a relação da realidade com a fantasia, assim como abraçar as diferentes características arquitetônicas associadas aos espaços e lugares que o evidenciassem. Dentro da filmografia de Burton existe um filme em particular que consegue associar as várias componentes aqui apresentadas, a dicotomia da fantasia e da realidade, os cenários proporcionados pela relação do cinema com a arquitetura e os sentimentos de paranóia e assombro associados às suas vivências (de forma a salientar cada uma delas individualmente e também como um todo), trata-se de *Beetlejuice*.

Beetlejuice surgiu numa fase em que Burton era mais procurado para realizar filmes com guiões pré-determinados e limitados criativamente e, por isso, sobressaiu através do seu estilo de comédia fantasmagórica com reminiscências de filmes de horror, grande influência na infância de Burton, e às possibilidades que ele oferecia quanto à criação dos cenários, parecendo um projeto feito à medida para ele.²⁷ O filme transporta o espetador para um mundo onde espíritos e

²⁶ Tradução livre para português, PALLASMAA, Juhanni, in *The Architecture of Image: Existential space in cinema*, Rakennustieto Publishing, 2008, p.7

²⁷ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.54

fantasmas dominam o ecrã, e onde a realidade e a fantasia entram em conflito criando diferentes dimensões que marcam os diferentes espaços vividos.

Estrutura

O trabalho divide-se em dois volumes distintos mas com base na mesma análise. O volume de representação gráfica assume as características de um *movable book*,²⁸ exibindo transformações essenciais à leitura dos espaços da realidade e da fantasia apresentados ao longo do filme e analisados ao longo da componente escrita.

O corpo de escrita divide-se em três capítulos, cada um focando-se num momento diferente na relação entre a realidade e a fantasia e abordando um diferente tipo de *raccord*²⁹, que é utilizado de modo a realçar a relação entre as diferentes dimensões apresentadas. As diferentes aproximações ao tema são apoiadas pelos fotogramas do filme e das referências filmográficas, assim como por fotografias necessárias para a compreensão de determinados espaços.

O primeiro capítulo, intitulado *A realidade*, pretende analisar a dimensão real na qual o filme se apoia para compreender as bases factuais que possibilitam o seu desenvolvimento, ou seja, trata um olhar sobre a realidade que permite o aparecimento da fantasia do filme. Numa primeira fase, apresenta-se a vila de East Corinth, no estado do Vermont, a localização da rodagem das cenas exteriores, e procura-se perceber quais as características urbanas e suburbanas que levaram à sua escolha. Com esta informação, é possível entender a vila fictícia de Winter River representada em *Beetlejuice*, no estado do Connecticut, e a relação que esta mantém com a vila original relativamente às diferentes alterações efetuadas no local.

²⁸ O termo *movable book* caracteriza os livros que, através de transformações físicas aplicadas pelo leitor ao próprio livro, originam novas imagens.

²⁹ Existem vários tipos de *raccord* de continuidade filmica, desde os *raccords* de luz aos *raccords* de movimento, podendo ser definidas por três modalidades de ligação entre planos: por fusão (variação progressiva entre o final de um plano até ao negro total, ou no sentido oposto, desde o negro total até à luminosidade normal); por encadeado (dissolução das imagens finais de um plano sobre as primeiras imagens do plano seguinte); por corte simples (montagem direta na passagem de um plano a outro).

O segundo capítulo, *A fantasia*, corresponde a uma inversão na relação apresentada anteriormente. Esta parte do trabalho não se foca na realidade mas antes na fantasia do filme que nasce dela. De certa forma, estuda os cenários e objetos criados para a narrativa do filme e como estes são utilizados, ou seja, examina a dimensão do real filmico. Nesta parte do trabalho analisa-se elementos introduzidos pela narrativa, desde a casa dos Maitland (o casal protagonista em *Beetlejuice*) à maqueta representativa da localidade fictícia de Winter River. A maqueta é comparada com o objeto que pretende representar, a vila real de East Corinth, contendo diferenças e manipulações dos limites geográficos.

Finalmente, o capítulo *Realidade e fantasia* é o culminar da relação entre os temas, onde a sobreposição de ambos é a essência que define o filme. Nesta parte são analisados os vários espaços vividos que remetem para a dimensão da fantasia, as características e os modos de transição de um mundo para o outro. A maqueta volta a ser um objeto de estudo, desta vez como garantia de uma nova escala passível de ser habitada e manipulada. O mundo dos espíritos também apresenta uma diversidade de espaços consideráveis, cada um associado e caracterizado por uma diferente função. Dentro desse imaginário destacam-se dois ambientes: o limbo do planeta Saturno (que impõe um limite físico ao perímetro da casa); e o submundo burocrático (que representa a angústia da vida depois da morte).

A Realidade

O presente capítulo pretende analisar o local das filmagens, East Corinth, no estado do Vermont, relativamente às suas características urbanas, de modo a perceber como esta nucleação urbana é relevante para o enredo e assim detetar as manipulações pelas quais East Corinth passou para se poder “encaixar” na fantasia do filme e transformar-se na vila fictícia de Winter River. A dicotomia da realidade e da fantasia é apoiada pelos temas da vida e da morte, recorrentes na obra de Burton, presente ao longo dos diferentes cenários apresentados. Neste capítulo, é ainda discutida uma das modalidades de ligação de um plano para o outro (o corte simples) como forma de manipulação do lugar através da transmissão de uma determinada ideia de continuidade filmica e como modo de análise espacial em *Beetlejuice*. De um modo geral, o capítulo apresenta um olhar sobre a realidade que antecipa o aparecimento da fantasia de *Beetlejuice*.

Desde o início da sua existência que a indústria do cinema possibilitou a produção de um número imensurável de filmes, representantes dos mais diversos temas e assuntos que, eventualmente, começaram a ser categorizados. De certa forma, o cinema pode ser entendido em função de duas categorias: a real (atribuída a filmes de âmbito documental); e a ficcional (englobando filmes que procuram transformar a realidade). A categoria da ficção emerge como uma resposta à capacidade humana para sonhar, permitindo transpor as fantasias humanas para outro plano para além do simples imaginário e deste modo manipular a realidade que lhe é familiar. No interior do género da ficção surge a fantasia, um subgénero distinguido pela abordagem a temas imaginários e sobrenaturais, apresentando filmes que transcendem os limites do absolutamente concreto e que, por norma, se relacionam diferentemente com a realidade. Geralmente, os filmes de fantasia são conhecidos por se abstrairem pelo menos parcialmente da realidade histórica, descartando algumas relações com a mesma e optando por criar os seus próprios mundos imaginários. No entanto, alguns desses filmes procuram relacionar as suas realidades fictícias com a realidade existente fora do cinema e, desta forma, criar um contraste com as suas fantasias. A necessidade



Figura 7

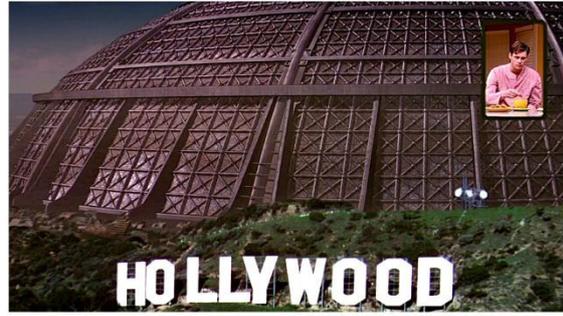


Figura 8

dos filmes se orientarem por uma base real leva-os a procurarem referências exteriores a eles próprios para se poderem legitimar. A forma mais intuitiva de criar essa conexão é através do lugar onde o filme se desenvolve. A rodagem de um filme pode, por exemplo, incluir cenários interiores e exteriores construídos num determinado estúdio de produção que tentam representar um lugar real ou apenas a ideia de um. A apropriação dos cenários pode significar mais do que uma questão de lugar, pretendendo também representar questões sociais e culturais que se estendem para além do domínio do próprio filme, mais uma vez, procurando criar uma narrativa que se relaciona com a realidade.

No caso das localizações reais, e que também podem ser manipuladas em função das necessidades do enredo e da visão geral do filme, amiúde surgem acréscimos físicos no local ou manipulações computadorizadas durante a pós-produção. O realizador pode optar por filmar numa determinada localização para depois o filme, em si, se situar noutra lugar do globo. Isto acontece, por exemplo, quando não é possível aceder a um determinado lugar, quando o local escolhido é mais apropriado do que a própria localização fílmica ou quando, simplesmente, a localização fílmica é completamente fictícia e precisa de se projetar noutra lugar. A colocação de um lugar fictício numa localização real remete, mais uma vez, para a dicotomia da realidade e da fantasia e como a relação entre os temas permite criar mundos improváveis mas próximos do real. Um exemplo peculiar deste tipo de utilização e manipulação de uma localização é o filme *The Truman Show* (1998) de Peter Weir. A narrativa de *The Truman Show*, que conta a vida de Truman Burbank (interpretado por Jim Carrey) através de um programa televisivo em direto (reality tv), apresenta a pequena vila suburbana de Seaheaven Island, uma vila artificial dentro da cidade de Seaheaven Studio, que na narrativa do filme se situa na cidade artificial de Hollywood dentro da cidade “real” de Los Angeles, no estado da Califórnia. Através deste jogo de dimensões e escalas do lugar, o realizador pretende passar a imagem de um contexto suburbano no estilo dos anos 1950,

criticando a negatividade da *suburbia* americana contemporânea quando, na realidade, tudo foi filmado em Seaside, no estado da Flórida (uma comunidade planeada pós-suburbana concebida como um antídoto para o desenvolvimento suburbano excessivo e com modelos habitacionais projetados por diversos arquitetos).³⁰ Com este exemplo, consegue-se perceber a extensão das possibilidades de manipulações pelo qual um lugar pode passar até transmitir uma determinada ideia pertencente à visão geral do realizador para o filme em questão, colocando as necessidades do espaço narrativo em primeiro plano.

Ora, após este modo de operar, o caso de estudo *Beetlejuice* (1988), filme típico do estilo e imaginário de Tim Burton, sobre este assunto de ordem do urbano, parece misturar locais reais e ficcionais e personagens sob técnicas de animação *stop motion* e interpretações de atores reais. As filmagens foram divididas entre cenários interiores construídos nos estúdios Culver, em Hollywood no estado da Califórnia, e cenários exteriores numa localização real no estado do Vermont (apesar da narrativa se situar e decorrer no estado do Connecticut). O caso de estudo apresenta um exemplo de manipulação do lugar para fins narrativos, com semelhanças ao exemplo referido, sendo esse o principal foco nesta parte do trabalho a ser explorado. Comparativamente com *The Truman Show*, ambos os filmes apropriam-se de uma localização real para estabelecer as suas localizações fictícias, criando uma ambiguidade entre o real e o ficcionado.

O argumento original do filme apresenta um jovem casal pouco entusiasmante, Adam e Barbara Maitland (interpretados por Alec Baldwin e Geena Davis, respetivamente), a viver uma vida calma focada nos seus passatempos numa pequena vila envolvida por paisagens bucólicas que

³⁰ Um dos arquitetos envolvidos foi Léon Krier, conhecido como um dos representantes do Novo Urbanismo, que aplicou as suas teorias no planeamento de Seaside, optando por uma organização em função da necessidade do homem e da sua escala, ao invés da zonificação típica da arquitetura modernista, que define as comunidades suburbanas.

contrastam com a personagem fantástica e frenética de Betelgeuse³¹ (interpretada por Michael Keaton). Enquanto os cenários fantásticos foram facilmente produzidos em estúdio, Burton queria que o ambiente campestre fosse o mais fidedigno possível à realidade e, por isso, terá sido necessário investigar paisagens que fossem apropriadas para o filme. Para tal, elementos da produção, juntamente com o cenógrafo Bo Welch e o próprio Tim Burton, terão procurado uma localização para o filme que se encaixasse com o modo de vida dos Maitland e conseguisse transmitir o ambiente que eles pretendiam.

*“No início mal nos conhecíamos e Tim, eu e Richard Hashimoto, um dos produtores, fomos à procura de localizações no Vermont para os exteriores. Isto é na era pré-digital logo, não dá para pesquisar no Google “pequenas vilas bonitas no Vermont” e ser bombardeado por milhares de imagens. Então, conduzimos sem rumo de uma extremidade à outra do Vermont. Eventualmente, fomos a algumas livrarias ou postos de gasolina e continuamos a ver este postal vezes sem conta de uma pequena vila chamada East Corinth, Vt. Vimo-lo vezes suficientes até que pensámos, “Bem, esta parece ótima.” Estas fotografias são exatamente o que procuramos.”*³²

A decisão por encontrar o lugar perfeito para os Maitland viverem apontou East Corinth, uma pequena vila situada na região norte de Nova Inglaterra, perto da fronteira com o Canadá.³³

³¹ Betelgeuse é o nome oficial da personagem mas é pronunciada foneticamente como o título do filme, Beetlejuice. Betelgeuse também é uma das maiores estrelas conhecidas e pertence à constelação de Orion.

³² Tradução livre para português, “How The Creative And Unusual World Of Tim Burton’s ‘Beetlejuice’ Became a Beautiful Reality” online *UPROXX*, <www.uproxx.com/movies/how-the-creative-and-unusual-world-of-tim-burtons-beetlejuice-became-a-beautiful-reality/>, acedido em Abril 2017

³³ Por forma a perceber o significado e as características deste lugar, é preciso recuar no tempo e analisar a formação das paisagens que compõem este contexto típico e algo bucólico americano. Nova Inglaterra é constituída por seis estados do nordeste da América, incluindo o Vermont e o Connecticut, e foi estabelecida durante o século XVII com a chegada das colónias britânicas. De certa forma, a Nova Inglaterra representa os diferentes tipos de cenários urbanos que se podem encontrar nas paisagens do norte da América, os grandes desenvolvimentos metropolitanos,

No livro, *Borderland Origins of the American Suburb, 1820-1939*, John R. Stilgoe apresenta aquilo que pode ser entendido como as diferentes etapas pelo qual o contexto paisagístico americano passou até serem introduzidos os subúrbios de produção em massa. *Borderland* é o termo utilizado por Stilgoe para designar as áreas fronteiriças situadas entre as cidades e as zonas campestres e caracterizadas por ambas. Estas são as áreas que compõem grande parte da paisagem americana e sobre as quais se desenvolveram os diferentes tipos de espaços urbanos. As construções nas *borderlands* começaram no início do século XIX, quando as populações urbanas começaram a sentir uma aversão pelo confinamento da cidade mas, não se querendo conformar com a lealdade já existente quanto à beleza rural, optaram por abraçar o meio-rural chamado pitoresco.

“Algures entre o fim dos anos 1830 e o início dos anos 1840 (...) e o início dos anos 1870, contudo, homens e mulheres urbanos abandonaram a outrora poderosa lealdade à beleza rural, tão apreciada no início da República e – ainda relutantes em honrar a estética das regiões selvagens ou da cidade – em vez disso, abraçaram o meio-vento, o típico meio-rural chamado picturesque.”³⁴

O novo ambiente também resultou num novo tipo de habitação, importando a casa de campo típica inglesa, um abrigo das negatividades urbanas que representava as virtudes em falta na vida doméstica norte-americana da cidade. A casa de campo não era necessariamente uma pequena habitação mas antes uma residência simples que proporcionava conforto no meio da natureza e onde marido e mulher podiam partilhar os encantos desta nova espacialidade.³⁵ Desde o início das primeiras instalações nas *borderlands* que os habitantes procuravam lugares com privacidade, longe do domínio público, e com vistas amplas, localizando as casas no topo de colinas e por trás

como no caso de Boston no Massachussets, as pequenas áreas rurais versadas para a produção agrícola e as zonas de fronteira entre as duas, que acabam por ser as mais dominantes deste panorama.

³⁴ Tradução livre para português, STILGOE, John R., *Borderland: Origins of the American Suburb, 1820-1939*, Yale University Press, 1990, p.23

³⁵ STILGOE, John R., *Borderland: Origins of the American Suburb, 1820-1939*, Yale University Press, 1990, p.41



Figura 9

de cortinas de árvores. Esta escolha do lugar é semelhante à situação presente em *Beetlejuice* e ao modo de vida atribuído aos Maitland.

“Somente ali, longe do domínio do público, irão as famílias recriar-se, descobrir modos de vida mais simples, participar em exercícios revigorantes e erradicar os males da cidade.”³⁶

O agrupamento destas habitações desde meados do século XIX, muitas vezes organizado em função de uma estrada principal ou de um cruzamento de estradas, formaram então as comunidades que deram lugar às aldeias e pequenas vilas e que, indubitavelmente, ajudaram na criação da vila suburbana (auto)construída pelos primeiros viajantes. Consequentemente, este processo resultou na criação do subúrbio que, hoje em dia, domina a maior parte do território americano.³⁷

East Corinth está incluída nas paisagens das *borderland* e pode ser designada como sendo uma pequena vila suburbana, influenciada pela natureza da vida campestre, incluindo áreas agrícolas e de gado, e pela contínua expansão da *suburbia*, presente no modo de vida dos seus habitantes.

“O termo suburbia não se relaciona apenas ao conceito geográfico que distingue essas habitações de áreas urbanas ou rurais, mas também descreve um espaço cultural e ideológico incorporando as esperanças dos americanos de uma vida familiar economicamente segura e próspera.”³⁸

³⁶ Tradução livre para português, STILGOE, John R., *Borderland: Origins of the American Suburb, 1820-1939*, Yale University Press, 1990, p.43

³⁷ “Images of the American Suburbia” online *Americana – E-Journal of American Studies in Hungary*, <www.americanaejournal.hu/vol8no1/szelpal>, acessado em Abril 2017

³⁸ Tradução livre para português, SMICEK, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares; Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Anchor Academic Publishing, 2014, p.1

O termo *suburbia* corresponde aos diferentes elementos pertencentes aos conjuntos urbanos designados de subúrbios, desde as suas características às questões socioculturais a eles associados. O subúrbio, como já referido, é uma morfologia urbana já existente desde os primeiros movimentos pendulares entre o local de trabalho e de habitar, que começaram com as primeiras linhas ferroviárias e que continuaram com o aparecimento do automóvel na vida dos viajantes.

“Novos dispositivos de transportes como o barco a vapor, os autocarros coletivos e as ferrovias para viajantes, resultaram numa primeira onda de imigração em massa que literalmente transformou as paisagens urbanas, levando a repensar substancialmente o impulso de separar “o trabalho e a habitação nas cidades americanas.” [...] O primeiro verdadeiro impacto suburbano aconteceu nos anos 1920 [...] A partir deste momento, o carro funcionou como “o elemento conector entre o lar, o trabalho [...] e o consumo” e, portanto, marcou um elemento central no desenvolvimento suburbano.”³⁹

No entanto, o conceito de *suburbia* fez-se sentir com o modelo de subúrbio mais conhecido hoje e introduzido pela família Levitt. O confinamento e homogenia destas áreas urbanas contribuíram para o individualismo dos habitantes e para a instalação de um sentimento de paranóia e alienação, relativamente a outros conjuntos urbanos assim como com os próprios habitantes dentro da mesma área habitacional.⁴⁰ O subúrbio inicial era exclusivamente residencial e promovia a uniformidade do lugar mas, com o crescimento populacional e as necessidades a ele associada, também vieram a ser incluídas áreas comerciais. O subúrbio clássico dos anos 1950 evolui para

³⁹ Tradução livre para português, SMICEK, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares; Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Anchor Academic Publishing, 2014, p.4

⁴⁰ O ano de 1947 também corresponde ao primeiro avistamento de um OVNI por Kenneth Arnold, dando início ao conceito de “disco voador” e à era moderna do OVNI. Este fenómeno aumentou rapidamente em escala propagando-se por todo o território americano, instalando uma euforia e paranoia em todo o continente, onde os subúrbios foram as áreas mais afetadas por estes sentimentos,

um subúrbio contemporâneo mais consumista, passando a ser considerado como uma cidade independente ao oposto de um simples agrupamento habitacional governado por uma cidade maior.⁴¹ Esta forma de pensar engendrou um conjunto de repercussões nos paradigmas de vida americana, deixando as suas marcas não só no subúrbio onde se iniciou mas também em toda a extensão do território norte-americano, passando por pequenas vilas suburbanas como East Corinth.

Para o filme, East Corinth (no Vermont) deu lugar a Winter River (no Connecticut), uma localidade fictícia criada para o enredo baseada na localidade real já apresentada.⁴² Winter River acrescenta novos elementos físicos a East Corinth mas aquilo que realmente interessa neste lugar é realçar as suas características de pequena vila suburbana influenciada pela *suburbia*, nomeadamente a relação da habitação com o local de trabalho e as relações sociais entre os habitantes, de forma a definir a sua identidade de lugar e a dos seus protagonistas.

“É só que Winter River, Connecticut, é, se me perdoas, no meio do nada.”⁴³

Em *Beetlejuice*, Adam e Barbara Maitland, habitantes alienados do resto da população de Winter River, promovem escassas interações com o resto da população e demonstram uma falta de vontade de se conectarem ao meio onde habitam, dando preferência ao isolamento ao invés de criarem ligações sociais. Ao longo do filme, por exemplo, existem apenas dois momentos em que os Maitland interagem com outros membros da população, revelando também a forma como são vistos pelos outros. Um desses episódios ocorre no início do filme, quando um momento de troca

⁴¹ “Images of the American Suburbia” online *Americana – E-Journal of American Studies in Hungary*, <www.americanaejournal.hu/vol8no1/szelpal>, acessado em Abril 2017

⁴² Ambos os estados (Vermont e Connecticut) fazem parte da região da Nova Inglaterra. Neste sentido, acredita-se que a alteração do estado da localização da vila do enredo, deve-se ao facto do Connecticut estar mais perto do estado de Nova Iorque, sendo esse o lugar de habitação prévia da família Deetz (família nova iorquina que irá ocupar a casa dos Maitland após a sua morte), denunciando uma distância razoável no que assenta uma pendularidade entre a cidade de Nova Iorque e a vila de Winter River.

⁴³ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min. Maxie Dean [00:38:36]

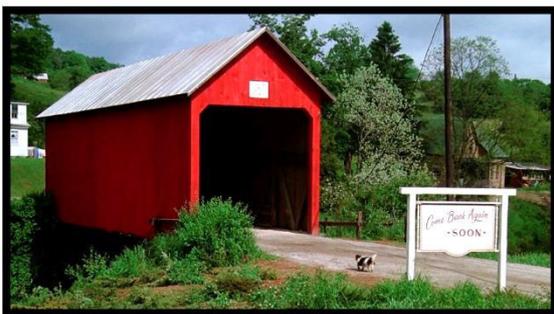


Figura 10

de presentes entre o casal no seu primeiro dia de férias é interrompido pela visita de uma mulher, Jane Butterfield (interpretada por Annie McEnroe), com uma oferta de compra para a sua residência.

“Querida, hoje estou a \$260,000. Esta oferta é real. De um homem de Nova Iorque que só viu uma fotografia. Quer trazer a mulher e a família para cá para ter alguma paz e sossego. (...) Mas, Barbara, esta casa é demasiado grande para vocês. Deveria realmente ser para um casal com uma família, não?”⁴⁴

A afirmação de Jane remete para a ideia conservadora de uma família nuclear tradicional, o tipo de família que, segundo ela, deveria viver na casa de campo à inglesa ocupada pelos Maitland. Este pensamento é característico do ambiente presente nas *borderland*, demonstrando como um habitante destes lugares procura sempre erradicar aquilo que não compreende e não pertence ao seu mundo. Esta mesma atitude pode ser observada no filme *Edward Scissorhands* e na relação dos habitantes do subúrbio com a personagem de Edward.

O segundo episódio de interação dos Maitland com um habitante de Winter River traz novos indícios, não só acerca do tipo de relacionamento que eles mantêm mas também em relação à posição geográfica da casa deles e às implicações desta no enredo do filme. Após o confronto com Jane e a realidade da impossibilidade de terem filhos, Adam e Barbara deslocam-se ao centro da vila à pequena loja de ferramentas do Adam (Maitland Hardware). A localização da habitação dos Maitland encontra-se de facto fora dos limites da vila de Winter River, como pode ser comprovado através do aparecimento de uma tabuleta a anunciar os limites da vila. Durante o filme, pode ser lido nos dois lados da tabuleta as seguintes frases: “Come back again soon”, “Welcome to Winter River – Slow down to 30 miles”. Mais uma vez, aqui procura-se realçar as características das vilas

⁴⁴ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min.

suburbanas, separando o habitar dos Maitland do trabalhar, ao contrário dos restantes negócios dos habitantes de Winter River que acontecem maioritariamente no piso térreo das suas habitações por estarem anexadas à estrada principal da vila. Durante esta viagem, Adam encontra-se com o velho Bill, barbeiro que trabalha ao lado da sua loja (interpretado por Hugo Stanger), que o tenta instruir acerca da história da fundação de Winter River, mas assunto ao qual Adam não presta muita atenção. Nesta sequência, Adam distancia-se não só do habitante mas também da própria vila. De certa forma, a alienação dos Maitland em relação a Winter River é criada, não só pelo contexto de *suburbia* mas, principalmente, pelo isolamento e afastamento imposto por eles próprios.

Winter River assemelha-se a East Corinth por razões já identificadas, mas as suas diferenças também são relevantes para a compreensão do lugar. Acredita-se que a ideia dos cenógrafos (Bo Welch, Tom Duffield e Tom Ackerman) seria realçar determinadas características de East Corinth, de forma a ela se integrar no enredo e podendo existir como Winter River, criando para isso cenários na própria vila onde a presença das personagens iria ocorrer.

“Poderia olhar para lindos pequenos desenhos de Betelgeuse e Lydia, e todos no filme já tinham sido basicamente desenhados, e dizer, como designer, qual seria o melhor ambiente para envolvê-los em qualquer ponto específico da história?”⁴⁵

O principal set criado para o filme, onde a maior parte da ação ocorre, foi a casa dos Maitland, projetada com base nas características próprias de uma habitação rural vitoriana.⁴⁶ Apesar dos espaços interiores da casa terem sido criados e executados em estúdio em Hollywood, a estrutura

⁴⁵ Tradução livre para português, “How The Creative And Unusual World Of Tim Burton’s ‘Beetlejuice’ Became A Beautiful Reality” online *UPROXX*, <www.uproxx.com/movies/how-the-creative-and-unusual-world-of-tim-burtons-beetlejuice-became-a-beautiful-reality/>, acessado em Abril 2017

⁴⁶ Uma casa vitoriana significa qualquer casa que tenha sido construída durante o reino da Rainha Victoria (1837 – 1901), no Reino Unido ou nas antigas colónias britânicas, e é caracterizada como sendo uma casa de dois pisos com sótão e cave, janelas salientes e uma cobertura em telha de ardósia.



Figura 11



Figura 12



Figura 13

dos alçados exteriores da casa foram montados *in situ* em East Corinth.⁴⁷ A técnica utilizada, para tal, foi a montagem das fachadas exteriores falsas associadas a uma tela insuflada para simular a cobertura. A casa foi construída no topo de uma colina, remanescente dos ideais das casas de época do século XIX apresentados por Stilgoe, estando assim isolada da vila mas tendo-a como vista constante.

*“No início da experiência das borderland, as famílias procuravam privacidade e vistas amplas (...) localizando as casas no topo de colinas e por trás de cenários arbóreos.”*⁴⁸

A colina apropriada para o efeito encontra-se isolada do resto da vila, como já foi referido, e por isso mesmo não possui qualquer acesso pertencente à rede viária de East Corinth, para a qual foi necessário construir uma estrada nova de ligação ao acesso existente, pertencente a Winter River. Os cenógrafos procuraram fazer outras alterações a East Corinth, desta vez juntamente à estrada principal, perto dos equipamentos principais, como o edifício da igreja, tentando assim amplificar os aspetos básicos atribuídos a uma pequena vila suburbana, como é dito por Stilgoe.

“Uma aldeia podia incorporar uma escola e até mesmo uma igreja, mas tinha em falta as lojas e outros negócios que facilitavam a compra e venda – e as interações sociais que acompanhavam a transferência de dinheiro, bens e serviços. As aldeias viviam num limbo, não se envolviam na agricultura nem nos empreendimentos urbanos. (...) Constituídas por pequenas habitações agrupadas

⁴⁷ A casa foi inicialmente construída com as alterações pós-modernistas introduzidas pela família Deets e só depois foi reduzida à casa vitoriana habitada pelos Maitland para a rotação das filmagens iniciais.

⁴⁸ Tradução livre para português, STILGOE, John R., *Borderland: Origins of the American Suburb, 1820-1939*, Yale University Press, 1990, p.43



Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17

*em lotes estreitos e extensos, a aldeia fornecia habitações acessíveis para os artesãos e mecânicos que trabalhavam longas horas sob salários baixos*⁴⁹

Alguns dos equipamentos existentes, desde as habitações aos pequenos comércios, foram transformados para suportarem novos usos que poderiam ser considerados em falta na vila de East Corinth para assim permitir criar um aspeto mais completo para o enquadramento da vila fictícia de Winter River. A loja de ferramentas de Adam Maitland (Maitland Hardware) ocupa, então, o lugar de uma loja de conveniência, edifício ainda complementado por um escritório de uma funerária e uma barbearia no piso térreo. Em frente a estes serviços foi ainda introduzido um pequeno posto de abastecimento de combustível automóvel, possivelmente para uso dos habitantes de Winter River ou, também, para indiciar a presença de uma maior circulação viária em relação ao que acontece na realidade.⁵⁰

Ao lado destes pequenos negócios foi implementado um edifício de bombeiros, através da adição de uma fachada falsa, que simula o lugar de estacionamento dos veículos dos bombeiros, sob a frente de uma garagem privada. A casa à qual esta garagem pertence não foi propriamente manipulada mas antes marcada como sendo uma agência imobiliária e de viagem, pertencente à personagem de Jane Butterfield, através de uma tabuleta colocada no relvado virado para a estrada. A biblioteca (Blake Memorial Library) também foi alterada mas desta vez com um intuito um pouco diferente dos restantes edifícios, mantendo a sua função mas alterando a sua forma.⁵¹

⁴⁹ Tradução livre para português, STILGOE, John R., *Borderland: Origins of the American Suburb, 1820-1939*, Yale University Press, 1990, p.79 – p.84

⁵⁰ A análise das fotografias pertencentes ao *making of* do filme ainda revelam outro equipamento introduzido na vila e associado ao posto de abastecimento, um mecânico de automóveis (Wayne's Auto Repair), que não é possível de ser observado durante a visualização do filme.

⁵¹ A camuflagem da biblioteca pode ser observada durante o genérico de abertura do filme, quando a traseira do edifício em relação à estrada principal é filmada, onde não houve o cuidado de esconder a estrutura da construção.



Figura 18



Figura 19



Figura 20

A biblioteca presente em East Corinth foi “camuflada” através da montagem de cenários para lhe atribuir um novo aspeto físico, semelhante à biblioteca antiga (que ardera em 1945).

“Em 1945, a biblioteca antiga de East Corinth foi destruída pelo fogo. Com base em fotografias do edifício, os cenógrafos construíram uma réplica exata por cima da biblioteca atual, de forma a dar à vila um visual mais antigo.”⁵²

O único edifício apropriado para o filme que não se encontra junto aos restantes já mencionados é a escola feminina apresentada no fim do filme, para a qual o *Mason Hall* da vila foi aproveitado. Estes novos equipamentos criam uma nova densidade de usos no centro desta pequena vila, promovendo um ambiente característico de uma vila suburbana em vez daquele de uma aldeia de menor dimensão.

Para além das já mencionadas, existem outras duas alterações ao espaço da vila, dois espaços adicionados ao décor, que acabam por ser parte dos elementos mais relevantes para o enredo: o cemitério e a cobertura vermelha sobre a ponte de acesso à vila.

Para a localização do cemitério foi aproveitado um lote, na margem da estrada principal, perto do edifício da igreja, para assim estar mais perto dos outros elementos cenografados, pois o verdadeiro cemitério de East Corinth encontra-se fora dos limites da área representada no filme. A inclusão de um cemitério nos filmes de Tim Burton é uma característica comum do seu trabalho. O aparecimento deste lugar obscuro, um portal entre a vida e a morte, acaba sempre por ter um papel relevante para as suas histórias e para as suas personagens.

⁵² Tradução livre para português, “Beetlejuice, Beetlejuice... Town where dark comedy was filmed a great Halloween visit” online *The Record*, <www.troyrecord.com/article/TR/20141029/NEWS/141029574>, acedido em Maio 2017



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24

“Beetlejuice apresenta várias referências visuais que continuamente aparecem no trabalho de Burton: uma maquete; personagens marcadas por padrões às riscas pretas e brancas; um cemitério.”⁵³

No caso da cobertura vermelha da ponte, que foi removida no fim da rodagem das filmagens exteriores, trata-se de um objeto relevante pois é o lugar da morte dos Maitland. Este momento, no espaço e no tempo, marca a transição entre os limites da vila e a casa dos Maitland, assim como a transição dos Maitland entre a vida e a morte, simbolizando um dos aspetos-chave das fantasias assombradas criadas por Burton. A ponte e o cemitério simbolizam, para além da dualidade da vida e da morte, a relação entre a realidade e fantasia, sendo a fantasia não só a presença do macabro mas, também, a rutura com a realidade que não deixa lugar para o mundo da imaginação. Um dos aspetos peculiares acerca da estrada que permite o deslocamento entre a casa dos Maitland e a ponte é que esta não se encontra ligada à casa como parece indicar a narrativa do filme, transpondo para conceitos técnicos próprios do cinema.

No cinema é muitas vezes necessário recorrer a certos mecanismos durante a produção para criar uma determinada sensação de movimento ou de tempo, sob a continuidade filmica; uma situação que não é possível representar através de um simples movimento de câmara. O *raccord*, conceito próprio da linguagem cinematográfica e que define uma estabilização da continuidade filmica, pode ser entendido, de uma forma simples, como a ligação entre as últimas imagens de um plano às primeiras imagens do plano seguinte.⁵⁴ Os diferentes tipos de *raccord* podem ser utilizados para transmitir diferentes tipos de continuidades espaciais, sendo o corte simples, ou corte cinematográfico, um dos casos de *raccord* mais utilizados na montagem de planos no cinema. Em *Beetlejuice*, por exemplo e relativamente ao âmbito de análise deste capítulo, o corte é utilizado

⁵³ Tradução livre para português, SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.65

⁵⁴ GRILLO, João Mário, *As Lições do Cinema: Manual de Filmologia*, Edições Colibri, 2010, p.16



Figura 25



Figura 26

para simular uma proximidade física entre a casa dos Maitland e a estrutura da cobertura vermelha sobre a ponte. Esta ilusão pretende colocar a colina onde a casa se situa, na mesma direção da estrada que sai dos limites noroeste da vila quando, na realidade, esta encontra-se na zona sudoeste de Winter River. O corte tornou-se útil, no caso de *Beetlejuice*, permitindo a existência de dois elementos importantes do enredo, a presença da casa no topo de uma colina e a morte dos protagonistas sobre uma ponte, não abdicando de nenhum dos dois para a comunicação de uma ideia de espacialidade.

Numa possível conclusão deste capítulo, a manipulação da vila de East Corinth, que à partida já tinha tudo para poder ser a vila fictícia de Winter River, possibilitou a incorporação dos vários elementos pertencentes à visão do realizador – uma pequena vila suburbana caracterizada por um ambiente campestre e a alienação provocada pelo conceito de *suburbia* – sem prejudicar nenhuma das localizações. As várias técnicas de manipulação do lugar – a construção de cenários exteriores e a alteração das fachadas e funções dos edifícios existentes – possibilitou a representação de Winter River num mesmo plano de existência real, que não seria possível a não ser através da arte do cinema.

De certa forma, este capítulo de abertura, focado sobre a realidade do caso de estudo, procura aprofundar uma compreensão daquilo que existe para além do filme em si, para além do simples objeto visionado, que é a realidade por trás da indústria do cinema. Sem esta base de informação não seria possível compreender os elementos próprios do filme e da fantasia que ele pretende criar e, conseqüentemente, não seria possível entrar no capítulo seguinte com a informação necessária para o entendimento do filme como um jogo entre realidade e fantasia.

A Fantasia

Enquanto no primeiro capítulo se procura analisar a vila de East Corinth para compreender o aparecimento da vila fictícia de Winter River, neste capítulo existe uma inversão na relação dos temas da realidade e da fantasia. Em vez de um olhar sobre as características dos objetos reais já existentes, esta parte do trabalho foca-se nos elementos proporcionados pela narrativa presentes em Winter River. A maquete é um dos principais focos deste capítulo, analisada não só enquanto objeto de representação mas, também, como espelho da própria narrativa, permitindo assim observar quais as características de East Corinth que ainda permanecem, assim como a casa dos Maitland, desta vez como uma representação à escala real das influências dos seus diversos habitantes. O *raccord* volta a surgir na abordagem deste capítulo, desta vez como ferramenta que proporciona uma relação entre a maquete, a casa e os objetos que pretendem representar, introduzindo assim um dos elementos mais importantes do enredo.

No capítulo anterior introduziu-se a ferramenta do cenário no sentido de comunicação de uma ideia de lugar. Mostrou-se que os diferentes cenários exteriores introduzidos em *Beetlejuice* – as fachadas da casa dos Maitland e as alterações à vila – permitiram uma determinada apropriação de East Corinth de forma a dar vida à vila fictícia de Winter River e ao conceito do filme. A verdade é que a base conceptual de um cenário é a noção de representação e, conseqüentemente, pode representar no cinema qualquer tipo de objeto desejado, seja ele um lugar exterior, espaços interiores, ou até mesmo uma determinada ideia ou vontade do realizador. No caso de estudo, a representação daquele lugar suburbano também levou à representação de questões sociais nos próprios cenários, conferindo-lhes um duplo sentido. A representação de um objeto tem por natureza um ponto de origem, do qual são retirados os elementos necessários para a sua existência, e a relação que a representação mantém com o objeto original. Esta relação é o que permite à representação distanciar-se, ou aproximar-se, do ponto de origem, podendo assim estabelecer a sua individualidade como objeto com existência própria ou, pelo contrário, existir em



Figura 27

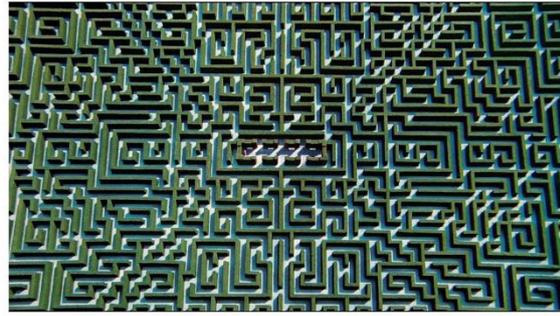


Figura 28

simultâneo com o objeto original. Um dos principais fatores que permite a existência dessa relação é a noção de escala entre a representação e o objeto representado. O conceito de escala pressupõe uma relação de grandeza entre ambos os objetos (a representação e o representado), podendo a representação ser de menor, maior ou igual dimensão ao objeto representado. Quando os dois objetos existem com a mesma dimensão a construção de cenários volta a ser a atividade mais indicada pois permite a representação de espaços com ambientes fulcrais para o enredo do filme a que pertencem. Deste modo basta lembrar a casa dos Maitland, onde os cenários que compõem a imagem da casa, sejam exteriores ou interiores, procuram representar não só uma ideia de habitação mas, também, a forma como os espaços são influenciados e projetados em função dos seus habitantes.

No caso de representações de menor escala, cujo objeto resultante é uma maquete (modelo reduzido de um cenário ou de um edifício), a relevância do mecanismo pode variar em função da sua utilidade – se é apenas utilizado para o *making of*, se está inserido no filme mas somente como adereço, ou se porventura tem influência na própria narrativa do filme. Um dos casos em que uma maquete é utilizada não só como adereço, mas também como elemento do enredo que ajuda a transmitir o estado mental dos protagonistas é o filme *The Shining* (1980) realizado por Stanley Kubrick e baseado num livro homónimo de Stephen King. A narrativa do filme segue a estadia de Jack Torrance (interpretado por Jack Nicholson) e da sua família no Overlook Hotel, enquanto eles guardam o hotel durante o inverno. Rapidamente, o hotel começa a atormentar a vida da família Torrance com visões e pesadelos que, inevitavelmente, levam a um desfecho macabro. Na proximidade do Overlook Hotel existe um labirinto de arbustos, referenciado no filme como a maior atração deste lugar, representado através de uma maquete colocada no átrio do próprio hotel. É, pois, numa sequência perto do final do filme que numa determinada cena, Wendy e Danny Torrance (esposa e filho interpretados por Shelley Duvall e Danny Lloyd, respetivamente)

visitam o labirinto enquanto Jack Torrance se debruça sobre a maquete do mesmo, transitando de uma vista da maquete para uma vista sobre o labirinto original, com o movimento dos protagonistas no seu interior, através de um *raccord* em corte simples. A relação da maquete com o objeto representado marca também a relação da realidade com a fantasia assombrada do filme, onde a existência de ambos se cruzam provocando um sentimento de desconforto no espectador, que acaba por ser o foco de toda a narrativa.

O exemplo referido é um dos modos de representação de espaços que também se encontra presente no caso de estudo – uma maquete miniaturizada da vila de Winter River. A maquete também pretende estabelecer uma relação entre dimensões, mais especificamente entre a realidade e a fantasia assombrada de Tim Burton, com uma relação entre os objetos próxima do exemplo apresentado em *The Shining*. O uso da maquete é, também, uma das características recorrentes ao longo da filmografia de Burton, utilizada de forma diferente consoante a necessidade das narrativas. Em filmes de animação, produzidos através de técnicas como o *stop motion*, a maquete é essencial para criar os cenários fantásticos a uma escala reduzida em relação à realidade, permitindo assim a filmagem dos vários espaços e do movimento das personagens muitas vezes esculpidas em argila.⁵⁵ Similarmente, alguns filmes *live action* também recorrem a este tipo de abordagem quando as fantasias que pretendem representar são impossíveis de serem obtidas de outra forma, sendo a maquete utilizada para a filmagem de vistas aéreas e planos de conjunto.⁵⁶ Em ambos os casos, a maquete é simplesmente um artifício utilizado como um meio para alcançar um fim, não fazendo parte do enredo em si.⁵⁷ Neste sentido, o caso de estudo é

⁵⁵ Este modo pode ser observado nos seguintes filmes de Burton: *Vincent* (1982); *The Nightmare Before Christmas* (1993); *Corpse Bride* (2005); *Frankenweenie* (2012).

⁵⁶ Este modo pode ser observado nos seguintes filmes de Burton: *Batman* (1989); *Edward Scissorhands* (1990); *Batman Returns* (1992).

⁵⁷ Nos filmes *Ed Wood* (1994) e *Charlie and The Chocolate Factory* (2005) a maquete faz aparição curta para representar uma ideia dos protagonistas mas sem participar no enredo.



Figura 29

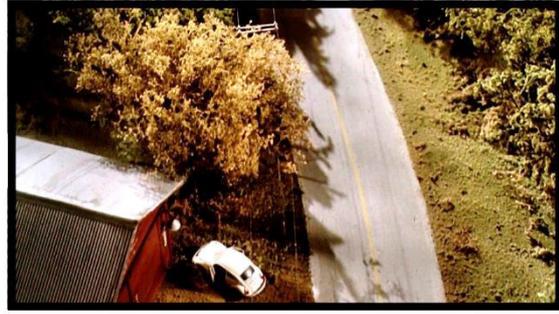


Figura 30

único no seu uso da maquete, mesmo dentro da filmografia de Burton, para fins de desenvolvimento de uma narrativa de fantasia, não sendo apenas um objeto mas sim uma parte integrante do enredo.

Antes de iniciar o argumento do filme propriamente dito, Burton apresenta logo no genérico de abertura a interação entre as diferentes escalas, os mundos contidos dentro de mundos e a geografia entre eles,⁵⁸ proporcionando ao espetador um vislumbre sobre a narrativa de *Beetlejuice* e o constante cruzamento entre os temas da realidade e da fantasia. O filme começa então com um plano aéreo sobre a vila de Winter River, dando a conhecer a envolvente campestre e as pequenas habitações adjacentes à estrada, obstruído pelo *lettering* dos créditos iniciais com o intuito de distrair o espetador sobre o que está realmente a acontecer debaixo dessas letras.⁵⁹

Enquanto o plano aéreo, que percorre o acesso à casa dos Maitland, e os cartões com os créditos iniciais se confundem, dois *raccord* por encadeado acabaram de passar despercebidos. Deixando para trás Winter River, o percurso transita das habitações e comércios para um envolvimento mais natural marcado pela floresta, para finalizar com um plano de conjunto da casa dos Maitland no topo de uma colina. A surpresa sobre o que está a ser observado acontece quando a casa é invadida por uma tarântula gigante, deixando o espetador na incerteza se está a ver um filme de monstros de série B dos anos 1950.

A verdade é revelada quando uma mão entra em campo e proporciona uma referência de escala para a aranha, removendo-a do objeto e dando a conhecer, não aquilo que inicialmente se pensava ser Winter River mas sim, uma maquete daquele lugar.

⁵⁸ “‘This Is My Art, and It Is Dangerous’: Sculpting Space in Beetlejuice” online *The Exploding Kinetoscope*, <www.explodingkinetoscope.blogspot.pt/2007/06/this-is-my-art-and-it-is-dangerous.html>, acedido em Abril 2017

⁵⁹ “‘This Is My Art, and It Is Dangerous’: Sculpting Space in Beetlejuice” online *The Exploding Kinetoscope*, <www.explodingkinetoscope.blogspot.pt/2007/06/this-is-my-art-and-it-is-dangerous.html>, acedido em Abril 2017



Figura 31



Figura 32

“É toda a maldita vila.”⁶⁰

Neste momento da narrativa percebe-se que a miniaturização da vila se encontra no interior da própria casa dos Maitland, ou seja, pertence ao objeto que pretende representar, criando um limbo de relação entre várias escalas.⁶¹

“O espectador está simultaneamente dentro da casa e a pairar sobre ela, olhando para ela. Todo o filme parece estar inserido num “não-lugar pintado” – como diria Pauline Kael – com a “verdadeira” vila e a vila de brincar em cruzamento.”⁶²

Esta sequência de planos iniciais serve como introdução ao tema da multidimensionalidade presente no filme – a vista aérea da vila que transita para a maquete e a incerteza entre espaços interiores e exteriores – revelando os perímetros espaciais que a narrativa pretende utilizar.⁶³

A história desenvolve-se a partir da morte inesperada de Adam e Barbara Maitland num acidente trágico de carro, no decorrer do trajeto entre a casa e o centro da vila após uma ida à loja de ferramentas de Adam. Apesar de mortos, o casal permanece na terra como fantasmas presos dentro da sua casa onde pretendem continuar com a rotina deles, apenas descobrindo a circunstância em que se encontram devido a um livro que apareceu aquando as suas mortes, o Manual para os Recém-Falecidos (Handbook for the Recently Deceased).

“Estamos a meio caminho do céu, ou estamos a meio caminho do inferno?”⁶⁴

⁶⁰ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min. Charles Deetz [00:58:09]

⁶¹ Esta não é a única miniatura que existe no filme. Perto da entrada da casa existe um poste com uma casa para pássaros no topo, na forma da casa dos Maitland.

⁶² Tradução livre para português, BADLEY, Linda, “Nonbeing and Somethingness: Beetlejuice and Sartre” in *Film, Horror, and the Body Fantastic*, 1995, p. 52

⁶³ “‘This Is My Art, and It Is Dangerous’: Sculpting Space in Beetlejuice” online *The Exploding Kinetoscope*, <www.explodingkinetoscope.blogspot.pt/2007/06/this-is-my-art-and-it-is-dangerous.html>, acedido em Abril 2017

⁶⁴ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min. [00:10:36]



Figura 33



Figura 34

Infelizmente para o casal Maitland, a casa é vendida a uma família nova iorquina à procura dos encantos da vida semi-rural, a paz dos Maitland é interrompida. Exilados dentro da própria casa, que de certo modo já acontecia em vida mas por vontade própria, Adam e Barbara trancam-se no sótão juntos à maquete de Winter River. A maquete evolui de um simples passatempo para o único contacto dos Maitland com o exterior depois da chegada de Charles, Delia e Lydia Deetz (interpretados por Jeffrey Jones, Catherine O'Hara e Winona Ryder, respetivamente). Não existindo nenhuma saída possível, Adam e Barbara tentam, da melhor forma, continuar com os seus planos de férias, ela a renovar o interior da casa (neste caso apenas o espaço por eles habitado, o sótão) e ele a trabalhar na maquete. Inevitavelmente, Adam começa a transpor os episódios trágicos que os colocaram nesta situação na própria maquete.⁶⁵ Em determinados ângulos de vista da miniatura pode-se observar sobre a cobertura vermelha os estragos que o acidente de carro deles provocou e, de um modo quase caricato, Adam atreve-se mesmo a recriar o próprio funeral no cemitério da maquete, questionando-se sobre qual seria o melhor lugar para as lápides do casal.

“Gostaria de ter uma melhor vista do cemitério daqui, não consigo dizer qual é o melhor lugar para nós.”⁶⁶

Analisando atentamente o resto da maquete, durante os seus aparecimentos ao longo do filme, certas diferenças em relação à vista inicial de Winter River durante os créditos iniciais começam a destacar-se. A maquete foca a sua representação nos elementos introduzidos por Winter River, existindo uma diminuição das distâncias entre os edifícios representados. A casa dos Maitland, a

⁶⁵ Outro filme com uma atitude semelhante perante uma maquete é o filme *The Music of Chance* (1993), realizado por Philip Haas e adaptado de um livro homónimo de Paul Auster. Um dos protagonistas tem como passatempo o desenvolvimento de uma maquete representativa da sua idealização do mundo e da sua passagem por ele, ilustrando várias etapas da sua vida. A sua visão final para a maquete é incluir uma representação da mansão, onde vive com o seu parceiro, incluindo uma miniatura da própria maquete no seu interior, semelhante à posição da maquete de Winter River em *Beetlejuice*. O enredo do filme prolonga-se com a construção de uma muralha em pedra nas imediações da casa, ao qual o protagonista faz questão de transpor para a sua maquete seguindo a mesma evolução.

⁶⁶ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min.

escola feminina, a loja de ferramentas e o cemitério são aproximados uns dos outros criando uma versão mais compacta da vila fictícia. Para esse efeito, vários lotes foram removidos, outros foram encolhidos e a implantação da casa dos Maitland foi reposicionada geograficamente em relação ao centro da vila. Como resultado, as diferenças entre a maquete e Winter River também implicam diferenças entre a maquete e East Corinth.

De um modo geral, a maquete difere consideravelmente em relação à vila real de East Corinth. A manipulação da localização e dimensão dos lotes retira a característica urbana de uma pequena vila que se desenvolve ao longo de uma estrada, passando a existir apenas naquela versão reduzida da maquete. A maior diferença entre a representação e o representado, e entre qualquer maquete e o objeto que ela representa, é a imposição de um limite geográfico naquele lugar, que não existe na realidade de um desenvolvimento urbano.

As maquetas, seja no cinema ou não, pretendem representar objetos reais filtrados pela forma de ver e pensar do seu criador e, daí, trata-se de uma representação quase ilustrativa de uma determinada realidade. Em *Beetlejuice*, a maquete representa Winter River não somente através dos olhos de Adam Maitland, mas também através da visão do realizador e dos cenaristas. No capítulo *A Realidade* apresentou-se as manipulações feitas a East Corinth que possibilitaram o aparecimento de Winter River – o posicionamento estratégico da casa dos Maitland; a apropriação de edifícios já existentes para novos usos; a criação de cenários para novos espaços narrativos – e, conseqüentemente, a maquete representa essas alterações do âmbito da ficção (Winter River) e não o objeto real inicial (East Corinth), separando quase por completo as duas vilas.

A maquete de Winter River, mecanismo de grande importância na relação entre a realidade e a fantasia, está inserida noutra charneira entre as dimensões, a casa dos Maitland, como foi apresentado durante os planos de abertura do filme. Já referido no capítulo anterior, a casa é composta por dois dispositivos cénicos – as fachadas exteriores construídas *in situ* e os espaços



Figura 35



Figura 36

interiores construídos num estúdio para esse efeito – que ao longo do filme vão sofrendo alterações, adaptando-se à identidade dos seus habitantes. Durante os poucos momentos do filme em que a casa é somente habitada por Adam e Barbara Maitland, a casa é retratada pelos traços típicos de uma casa vitoriana, já algo desgastada e com necessidade de restauro (previsto como passatempo de Barbara durante as suas férias), à semelhança dos protagonistas, um casal habituado à vida semi-rural e a uma certa privacidade.

Nesse sentido, a família Deetz não poderia ser mais diferente dos Maitland. Diretamente vindos de Nova Iorque, supostamente em busca de calma e ar campestre, rapidamente os Deetz apoderam-se da casa e a excêntrica escultora Delia Deetz, com a ajuda do seu amigo designer Otho, decide transformá-la segundo os seus gostos modernistas contra a vontade do seu marido. A casa torna-se assim no centro das atenções do enredo, os Maitland põem em prática os seus novos dotes fantasmagóricos para afugentar os Deetz e desta forma manter a casa intacta, enquanto Delia e Otho iniciam as transformações de forma a tornar a casa mais pessoal e idêntica à sua personalidade, destruindo o lar de Adam e Barbara no processo.

“A casa na colina é o motor que impulsiona todo o drama de Beetlejuice, a luta para possuí-la e controlá-la é a preocupação principal dos participantes, e é um espaço através do qual cada dimensão se interseja e se encontra. Adam lê com exasperação no Manual a declaração crucial sobre a dinâmica do poder espacial em Beetlejuice: “Perímetros Geográficos e Temporais: os perímetros funcionais variam de manifestação para manifestação.” Isto comprova-se e os Maitland fantasmagóricos veem-se presos dentro da própria casa. Esse é o perímetro

funcional que eles definiram para si mesmos na vida e que os restringe agora na morte."⁶⁷

Em termos imagéticos, a casa evolui de uma casa rural vitoriana para uma caricatura do movimento pós-modernista,⁶⁸ sendo o exterior complementado por novas estruturas e revestimentos. A casa agora exhibe um acabamento branco imaculado com apontamentos de cor amarela e um padrão horizontal às riscas pretas e cinzas na base do edifício. As fachadas são extrudidas através de novas estruturas geométricas (triângulos, circunferências e quadrados) que vêm adornar o alçado da casa sem seguir um propósito funcional. As bases da casa rural ainda são visíveis mas agora misturadas por influências pós-modernistas, permitindo uma duplicidade de significado no próprio edifício e, de certa forma, abraçando a verdadeira essência do pós-modernismo.

*“O que é um edifício típico pós-moderno? Um que seja híbrido, que dramatize a mistura de períodos opostos – o passado, presente e futuro – para criar uma ‘cidade-tempo’ em miniatura. Por isso, é baseado em múltiplos códigos que combinam tecnologia universal moderna e a cultura local, numa ‘dupla-codificação’ reconhecível, o seu estilo característico.”*⁶⁹

⁶⁷ Tradução livre para português, “‘This Is My Art, and It Is Dangerous’: Sculpting Space in Beetlejuice” online *The Exploding Kinetoscope*, <www.explodingkinetoscope.blogspot.pt/2007/06/this-is-my-art-and-it-is-dangerous.html>, acessado em Abril 2017

⁶⁸ O movimento pós-modernista surgiu nos anos 1960 como crítica ao modernismo caracterizado pela simplicidade e funcionalidade, propondo a re-introdução dos estilos clássicos, das formas geométricas e antropomórficas e do ornamento. Conceptualmente, a arquitetura pós-modernista pretende jogar com as referências históricas, a metáfora, o duplo sentido e a paródia. O pós-modernismo não está circunscrito à arquitetura, podendo ser observado também na literatura, nas artes visuais e no design de interiores.

⁶⁹ Tradução livre para português, JENCKS, Charles, *The Story of Post-Modernism: Five Decades of Ironic, Iconic and Critical in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, 2011, p. 5



Figura 37

Os cenógrafos ainda criaram um espaço exterior que pretende abraçar a paisagem e a natureza rural parodiando um dos traços reconhecíveis de Le Corbusier.⁷⁰ O terraço é definido por uma fachada que imita os alçados da casa e é composta por um vão que emoldura a natureza que a envolve, à semelhança da *Villa Le Lac* (1923) e da *Villa Savoye* (1931), por exemplo, ambas projetadas por Le Corbusier.

“Então, ao contar a história da arquitetura pós-moderna [...] é preciso ter em mente uma verdade importante do pluralismo: o reconhecimento da diferença em toda a sua riqueza maravilhosa e horrível. Com esta verdade complexa surge um estado mental necessário: a ironia. [...] É preciso lembrar que o pós-modernismo é o filho ou filha direto do modernismo e, como todos os filhos, deve muito aos seus pais – acima de tudo o dever de criticar as asneiras da família.”⁷¹

As influências pós-modernistas dos Deetz não se ficam pelo exterior da casa. Nesse sentido, também o interior sofre alterações significativas. Longe da mobília rústica e do papel de parede florido, os espaços interiores exibem novas texturas e materiais, focando-se em formas geométricas e no uso da cor. Cada espaço ganha uma nova identidade – o quarto de Lydia em tons violetas e pretos que refletem a sua personalidade; a cozinha pintada de azul vibrante com decoração em aço inoxidável; a sala de estar e jantar em imitação de granito e mobília em aço com formas complexas, que lembram as esculturas de Delia – todos eles remetendo para um cenário surrealista de colagem pós-moderna.

⁷⁰ Le Corbusier, nascido Charles-Édouard Jeanneret, foi um arquiteto franco-suíço que ajudou no desenvolvimento da arquitetura moderna. Apresentou várias teorias dentro da sua área, incluindo o conceito da máquina de habitar e os 5 pontos da arquitetura, sendo o emolduramento da vista um dos pontos de referência.

⁷¹ Tradução livre para português, JENCKS, Charles, *The Story of Post-Modernism: Five Decades of Ironic, Iconic and Critical in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, 2011, p. 16



Figura 38



Figura 39



Figura 40



Figura 41

‘[...] Beetlejuice de Tim Burton, onde um casal vilão de Nova Iorque – incluindo um designer de interiores – vem ao campo e transforma a casa numa colagem pós-moderna inspirada por Richard Meier e Frank Gehry. [...] O designer de produção, Bo Welch, disse que a ideia era pegar na arquitetura mais na moda que o dinheiro poderia comprar e criar um interior que fosse ‘frio, perigoso e instável’.’⁷²

De certa forma, todos os cenários da casa, sejam eles interiores ou exteriores, foram manipulados e transformados em função da sua ocupação – os Maitland conferindo um tom rústico e influenciado pelo ambiente rurale os Deetz conferindo um tom do pós-moderno que trouxeram de Nova Iorque – e puderam assim adaptarem-se à continuidade do enredo desenvolvido por Tim Burton. Em quase todas as narrativas filmográficas existe a necessidade de caracterizar tanto os espaços como as personagens, de modo a proporcionar uma certa legitimidade ao filme e criar uma proximidade com o espectador. No caso de *Beetlejuice*, o enredo gira à volta da habitação localizada em Winter River, dos diferentes espaços que a definem e das personagens que a habitam e manipulam e, por isso mesmo, são esses os elementos da narrativa que são mais influenciados pelo aparecimento da fantasia.

Com esta informação, sobre a realidade subjacente ao filme e a realidade fictícia por ele criada, é então possível analisar a dimensão da fantasia e perceber como esta se relaciona com os aspetos da realidade já apresentados até agora. A fantasia sobrenatural é o clímax do caso de estudo e a sua relação com a realidade é o que realmente define *Beetlejuice* como uma obra única.

⁷² Tradução livre para português, “Memphis Design, pop culture, and the battle against ‘good taste’” online *Curbed*, <<https://www.curbed.com/2017/6/23/15864234/furniture-memphis-design-ettore-sottsass>>, acessado em Setembro 2017

Realidade e Fantasia

Realidade e Fantasia representa o culminar de toda a informação apresentada nos capítulos anteriores – a realidade subjacente ao filme que permitiu a sua existência e a narrativa fantasiosa por ele criada – assim como a justaposição dos temas que definem o filme, a realidade e a fantasia. Este capítulo foca-se nos diferentes espaços da fantasia pertencentes à narrativa, no modo como eles se relacionam com a realidade fílmica e a conseguem influenciar. Cada espaço serve um propósito e é acedido de forma diferente – por limites físicos ou até mesmo por *raccord* – sendo relevante analisá-los para a compreensão do enredo como um todo, que nasce da realidade mas alcança todo o seu potencial na fantasia. Os espaços pertencentes à dimensão da fantasia incluem o túmulo de Betelgeuse, o limbo de Saturno, o submundo burocrático e a maquete (esta já analisada no capítulo anterior) que ganha destaque como portal entre a realidade e a fantasia e como nova escala passível de ser apropriada.

Como foi apresentado no primeiro capítulo, filmes ligados ao género da ficção têm como principal função manipular a realidade e tentar, o mais que possível, remeter para o mundo do imaginário e do sonho, alcançando os desejos mais profundos do espectador. Os filmes que são categorizados como filmes de fantasia têm de ter integrados nas suas narrativas elementos fantasiosos e/ou sobrenaturais. A forma como esses elementos são apresentados e manipulados durante o desenvolvimento do enredo depende da visão de cada realizador. Alguns filmes acabam por dedicarem-se somente à dimensão da fantasia, não existindo qualquer ligação com a realidade ao qual o espectador pertence. Outros filmes, como acontece em *Beetlejuice*, criam narrativas que tentam representar a dualidade da realidade e da fantasia no mesmo plano, criando uma realidade alternativa que pertence à dimensão fílmica. Quando esse é o caso, a fantasia pode manifestar-se de diferentes formas, seja através das personagens ou dos espaços que elas habitam. Nos filmes em que ambas as dimensões estão presentes, a realidade e a fantasia, o modo como os espaços fantasiosos são habitados e manipulados são indicadores da tonalidade que o filme pretende



Figura 42



Figura 43

transmitir e acabam muitas das vezes por serem os que mais se destacam dentro de toda a narrativa, contrastando com a banalidade da realidade fílmica assim como com a realidade do espectador.

Os filmes que optam por aproximar a realidade à fantasia são casos mais complexos do que os filmes que estão restringidos por apenas uma das duas dimensões. Essa complexidade narrativa e espacial pode ser observada no filme *Being John Malkovich* (1999) realizado por Spike Jonze. A narrativa do filme apresenta a personagem Craig Schwartz (interpretado por John Cusack), um marionetista que arranja um novo emprego como funcionário no piso 7½ na empresa LesterCorp. O nível em questão encontra-se entre os pisos 7 e 8 e, por isso, só possui o pé direito de meio piso, obrigando todos os empregados a adaptarem-se à nova dimensão desse espaço. O foco do filme é revelado quando Craig encontra uma pequena porta escondida atrás de uns arquivos que lhe permite aceder à mente do ator John Malkovich (interpretado por ele mesmo). O enredo desenvolve-se em torno da luta pela ocupação da mente de John Malkovich entre Craig e a sua mulher Lotte (interpretada por Cameron Diaz), que se tornaram obcecados pela experiência e pelas possibilidades que esta oferece. Eventualmente, Craig aprisiona Lotte de modo a ser ele o único com acesso ao portal, acabando por descobrir como manipular as ações de John Malkovich e permanecer na sua mente indefinidamente, obrigando-o a abandonar a sua carreira de ator e dedicar-se exclusivamente ao marionetismo. As duas dimensões apresentadas, a realidade e a fantasia da mente humana, entram em conflito quando Maxine Lund (interpretada por Catherine Keener), que se encontra grávida do próprio John Malkovich, atravessa o portal para a mente dele. Numa perseguição entre Maxine e Lotte no subconsciente de John Malkovich, a espacialidade das suas memórias tornam-se surreais, passando de um momento para o outro através de portas que se transformam em alçapões e vice-versa. O labirinto espacial do subconsciente de John Malkovich

(ator e personagem) revela a verdadeira complexidade da mente humana e da sua capacidade de traduzir a realidade para uma fantasia imaginária que desafia todas as leis do real e do concreto.

O conceito de portal entre as dimensões é uma forma recorrente de ligação entre a realidade e a fantasia em vários filmes do mesmo género.⁷³ O processo de atravessamento de uma determinada passagem, seja um simples vão ou um túnel, remetem para a evolução da própria personagem e da necessidade de se transformar de forma a adaptar-se à nova dimensão, seja uma transformação física ou apenas psicológica. Em *Beetlejuice* as várias personagens pertencentes à dimensão da fantasia – Adam e Barbara Maitland (enquanto fantasmas) e Betelgeuse – também são sujeitas a esse processo de adaptação de forma a se poderem deslocar entre os vários espaços da fantasia, como acontece em *Being John Malkovich*. O caso de estudo apresenta um tipo específico de fantasia ligada ao tema do sobrenatural através da integração de elementos que transcendem as leis da natureza, como acontece com as manifestações fantasmagóricas de Adam e Barbara. A fantasia sobrenatural de *Beetlejuice* é então representada pela transformação das personagens, assim como pelos espaços que a define e que são do âmbito do submundo, do mundo dos mortos, tema recorrente em toda a filmografia de Tim Burton. O culminar da fantasia criado pelo realizador é representado pela interceção da mesma com a realidade, visível não só nas personagens mas também nos espaços apresentados.

“Há sempre nos seus filmes um universo alternativo habitado por criaturas que parecem monstruosas para aqueles que não as entendem. Como tal, os mundos da “luz” e da “escuridão” não estão tão distantes um do outro como algumas pessoas “normais” se apressam a proclamar. Tim Burton parece querer certificar-

⁷³ À semelhança de *Being John Malkovich*, o filme de animação em *stop motion* *Coraline* (2009), realizado por Henry Selick e baseado num livro de Neil Gaiman, também apresenta a dimensão da fantasia através de uma porta de pequena escala que dá acesso a um túnel em direção a um mundo imaginário que contrasta com a realidade fílmica.



Figura 44



Figura 45

se que essas duas dimensões nos seus filmes se cruzem e se “contaminem” uma à outra.”⁷⁴

Um dos primeiros espaços associados à fantasia sobrenatural em *Beetlejuice* e, conseqüentemente ao mundo dos mortos, que é apresentado no filme é o túmulo de Betelgeuse, que também consiste na sua primeira aparição física. Após a morte dos Maitland e da descoberta da situação em que se encontram através do Manual, uma vista de conjunto da casa ao nascer do sol é substituída pelo interior de um túmulo iluminado à luz das velas, trata-se do túmulo de Betelgeuse. A transição, entre a casa situada no topo de uma colina em Winter River e o túmulo sem localização especificada, é efetuada através de um movimento de câmara descendente, numa espécie de travelling vertical, que pode ser interpretado como um *raccord* por fusão e no qual o plano da casa transita para o negro total antes do início do plano do túmulo. Mais uma vez, a ferramenta do *raccord* na ligação entre os planos é o método privilegiado na associação da realidade à fantasia, permitindo a existência de ambas em simultâneo. A habitação de Betelgeuse não é possível de ser localizada na realidade de Winter River, mas a forma particular como ela é introduzida pode ser indicação da sua proximidade simbólica com a casa dos Maitland, talvez mesmo enterrado por baixo dela.⁷⁵ A cena de Betelgeuse no seu túmulo é utilizada para introduzir a personagem mas também o seu interesse pelos Maitland⁷⁶, que irá levá-lo a querer atravessar os limites do seu mundo para a realidade deles, proporcionando momentos de fantasia inesquecíveis.

⁷⁴ Tradução livre para português, BASSIL-MOROZOW, Helena, “‘It’s showtime’: the way of Burton’s trickster *Beetlejuice* (1988) and *The Nightmare Before Christmas* (1993)” in *Tim Burton: The Monster and the Crowd: A Post-Jungian Perspective*, Routledge, 2010, p. 147

⁷⁵ Posteriormente, o túmulo de Betelgeuse pode ser localizado no cemitério da maquete de Winter River.

⁷⁶ A cena em questão apresenta Betelgeuse no seu túmulo a ler o jornal do submundo, *The Afterlife*, em busca de novo emprego. Na secção que ele denomina de “negócios”, que na realidade trata-se da página dos obituários, ele depara-se com um artigo a dar as boas vindas aos Maitlands que agora fazem parte do mundo dos mortos. Betelgeuse refere-se aos Maitlands como um “casal giro e simpático mas que também parece estúpido”, revelando as suas verdadeiras intenções para o resto da narrativa.



Figura 46

A morte dos Maitland e a existência deles enquanto fantasmas, assim como a presença do túmulo de Betelgeuse, são introduzidos de forma a revelar toda a potencialidade espacial que a fantasia permite projetar, apresentando novos espaços que podem ou não ser acolhedores para os protagonistas. O Manual para os Recém-Falecidos revela que cada manifestação espiritual tem um pós-vida diferente das outras e é limitada fisicamente em função disso, como já foi referido no capítulo anterior, sendo a casa na colina o perímetro geográfico e temporal atribuído aos Maitland. Isto significa que, teoricamente, Adam e Barbara não possuem as ferramentas para escapar ao destino deles, e são obrigados a permanecer na casa durante 125 anos, não tendo conhecimento sobre o que virá a seguir. Apesar de estarem cientes dessa informação, numa tentativa de escapar à fatalidade, Adam e Barbara transpõem o limite da porta da cozinha apenas para se encontrarem projetados noutra dimensão – o limbo de Saturno. Ao longo do filme, esse limbo espacial e temporal é referido como sendo o planeta Saturno, coberto de areia e habitado por vermes gigantes, onde o tempo evolui a um ritmo diferente da realidade e onde os intrusos começam a sofrer as consequências de uma presença prolongada.⁷⁷ A impossibilidade de escaparem da casa, que deixou de ser o lar do casal depois da chegada da família Deetz, deixa os protagonistas num estado de desespero em que toda a ajuda, mesmo a de Betelgeuse, é bem-vinda.

“Ó Adam, estamos presos nesta casa com esta gente.”⁷⁸

Os limites da casa representam os limites habitáveis do pós-vida para os protagonistas, sendo as portas de acesso ao exterior os portais que permitem transpor as diferentes dimensões, neste caso a realidade dos Maitland e o limbo de Saturno. Da mesma forma que em *Being John*

⁷⁷ Na primeira ida a Saturno por parte de Adam, a sua estadia no limbo durou apenas uns minutos para ele mas dentro da casa onde estava Barbara já tinham decorrido 2 horas. A segunda viagem para Saturno, ambos Adam e Barbara se encontram presentes e começam a ficar amarelos, a mesma cor da areia que cobre o planeta.

⁷⁸ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min. Barbara Maitland [00:20:42]



Figura 47

Malkovich, a porta representa o limiar entre a realidade e a fantasia, entre a segurança e o perigo do desconhecido.

A porta volta a ser o meio de transição entre diferentes ambientes da fantasia, desta vez numa situação distinta e com novos espaços a serem explorados. Com o avanço das alterações pós-modernistas na casa, Adam e Barbara estão cada vez mais preocupados com a falta de solução que os possa salvar. Recorrendo ao Manual, em busca de ajuda para casos de emergência, Adam depara-se com uma passagem que pode ser a solução para o problema deles.

*“Em caso de emergência, desenhe uma porta.”*⁷⁹

Adam executa as instruções, desenhando uma porta na parede de tijolos que delimita a chaminé e se encontra no sótão, onde estão exilados, numa tentativa de escapar às transformações da casa. Subitamente o desenho recorta os tijolos para se transformar numa porta física, deixando escapar uma aura verde, e desaparecendo assim que os Maitland a atravessam. Os espaços que se seguem fazem parte do submundo burocrático onde os fantasmas procuram aconselhamento.

*“Tentamos representar o pós-vida como um filme de ficção científica barato; não como nuvens num lindo céu mas como um escritório das finanças.”*⁸⁰

O corredor iluminado a verde leva-os para um primeiro espaço ocupado por vários fantasmas, que são fisicamente identificados pela forma como faleceram.⁸¹ Especialmente, a sala de espera é caracterizada como muitos dos espaços de fantasia na filmografia de Tim Burton. A sala é toda inclinada, não existindo qualquer ângulo reto aparente, e é espacialmente semelhante às

⁷⁹ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min. Adam Maitland [00:26:56]

⁸⁰ Tradução livre para português, SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.59

⁸¹ Adam e Barbara Maitland morreram afogados depois do acidente de carro. Assim que regressam a casa eles estão encharcados e a pingar, como seria de esperar depois da morte que tiveram. No entanto, o resto do filme decorre com eles completamente secos, não existindo explicação sobre o sucedido.



Figura 48



Figura 49



Figura 50

alterações pós-modernistas efetuadas por Delia, com as paredes em tons de cinza imitando uma textura mineral e um chão axadrezado a preto e branco. É durante este episódio em específico que os Maitland descobrem que cada morte é diferente da próxima e que a deles significa um exílio de 125 anos na casa. Para conseguirem a ajuda da assistente que lhes foi atribuída, Juno (interpretada por Sylvia Sidney), têm de preencher formulários e esperar junto dos outros espíritos, à semelhança dos serviços burocráticos existentes na realidade. Quando finalmente chega a sua vez são confrontados com um novo espaço com uma escala e um ambiente completamente diferente do anterior. A sala dos arquivos representa a confusão da burocracia, com papéis amontoados a revestirem o chão, e ao mesmo tempo a organização espacial que esses lugares costumam ter, com as secretárias alinhadas em função daquilo que podem ser os pilares estruturais do espaço, enfatizando essas características através do prolongamento do espaço até ao limite visível. Este lugar em específico não foi concebido ao acaso, tendo como base um edifício real projetado por Frank Lloyd Wright, o Johnson Wax Headquarters, no estado do Wisconsin.

“Bo Welch surgiu com o conceito do edifício Johnson Wax, projetado por Frank Lloyd Wright, com os pilares que abriam no topo; isso foi a nossa âncora para o cenário. Apenas fizemos com que curvasse de forma a fingir uma perspectiva ilimitada num estúdio de apenas 50-75 pés de largura. O Ron Strength da Warner pintou uma grande tela de fundo da perspectiva das colunas a diminuir. Construimos todo o material de primeiro plano, todos os papéis e afins para que fosse parecido ao caótico edifício Johnson Wax.”⁸²

O arquivo do submundo burocrático não é o único espaço da fantasia que os cenaristas quiseram legitimar, quer em função de um edifício existente na realidade ou de um conceito próximo da

⁸² Tradução livre para português, “How The Creative And Unusual World Of Tim Burton’s ‘Beetlejuice’ Became a Beautiful Reality” online *UPROXX*, <www.uproxx.com/movies/how-the-creative-and-unusual-world-of-tim-burtons-beetlejuice-became-a-beautiful-reality/>, acedido em Abril 2017



Figura 51



Figura 52

arquitetura. O último espaço nesta sequência labiríntica dentro do submundo poderia facilmente ter sido retirado do filme *Das Cabinet des Dr. Caligari* tendo sido fortemente influenciado pelo expressionismo alemão. O espaço em questão é um corredor com diferentes vãos que dão acesso a outras dimensões⁸³, seja da fantasia ou da realidade. A configuração do espaço é mais uma vez marcada por padrões geométricos a preto e branco e pela irregularidade do piso e das paredes, criando uma forte distorção perspéctica. O corredor é espacialmente organizado por arcos irregulares que impõem uma métrica entre as diferentes cotas e adquire um ambiente sombrio através do jogo de sombra e luz. Todas as características desse espaço podem ser observadas no filme de Wiene e no movimento pelo qual ele foi influenciado.

O expressionismo teve grande impacto na indústria do cinema alemão nos anos 1920 mas foram os eventos que precederam essa data que permitiram a sua ascensão. Antes dos eventos da Primeira Guerra Mundial, a indústria do cinema nacional na Alemanha era quase inexistente, havendo um maior fluxo de filmes de produção estrangeira. No entanto, o início da guerra permitiu à Alemanha uma liberdade da competição estrangeira e, após fecharem as fronteiras do país, a Alemanha pertencia aos produtores de cinema alemão, que agora tinham de lidar com a procura interna.

“Assim, o filme alemão recebeu uma oportunidade única: tornou-se autónomo; já não precisava de imitar os produtos estrangeiros para sustentar o seu valor de mercado.”⁸⁴

Os anos após o fim da Primeira Grande Guerra foram tempos difíceis em que a mente alemã teve de se adaptar ao colapso do sonho imperial e onde o misticismo e a magia tiveram oportunidade

⁸³ Uma das janelas dá acesso à “Sala das Almas Perdidas”, que representa a morte definitiva dos espíritos após serem exorcizados.

⁸⁴ KRACAUER, Siegfried, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, 1966, p. 22

de florescer face às mortes no campo de batalha.⁸⁵ Os filmes que marcaram o pós-guerra dos anos 1920 eram únicos na tradução desses eventos e o expressionismo foi a ferramenta ideal para tal. O expressionismo alemão tirou partido da potencialidade dos planos de fundo e do jogo de claro e escuro para expressar os temas da angústia, insanidade e traição que saturavam o cinema alemão do pós-guerra.⁸⁶ Os filmes resultantes, como é o caso de *Das Cabinet des Dr. Caligari*, ficaram conhecidos por possuírem uma linguagem visual expressiva presente nas personagens e nos espaços, que continuou popular nos filmes dos anos 1980, como acontece em *Beetlejuice*. O caso de estudo não é completamente influenciado pelo movimento mas, os vários apontamentos que ele cria permite-lhe transmitir os ambientes necessários para determinadas situações, como acontece no corredor final do labirinto burocrático do pós-vida.

O percurso até agora alcançado – a sala de espera, os arquivos e o corredor expressionista – culmina no lugar mais inesperado, a casa dos Maitland. A viagem pelo submundo iniciou-se no sótão da casa, ainda por ser transformada, e obrigou Adam e Barbara a serem confrontados com a realidade do pós-vida – não passa de uma metáfora da própria vida – para finalizar na sala de estar já com as alterações pós-modernistas de Delia Deetz, parecendo apenas mais um dos espaços do submundo e retirando qualquer noção de conforto que o lar deve proporcionar.

“O inferno é um serviço social burocrático estrangulado (...) e corredores Caligari labirínticos que levam de volta para casa, mas a casa pós-modernizada – alienada, unheimlich, ocupada por outro.”⁸⁷

⁸⁵ EISNER, Lotte H., *The Haunted Screen: Expressionism in the German Cinema and the Influence of Max Reinhardt*, University of California Press, 2008

⁸⁶ ROSS, Edward, *Filmish: A Graphic Journey Through Film*, SelfMadeHero, 2015

⁸⁷ Tradução livre para português, BADLEY, Linda, “Nonbeing and Somethingness: Beetlejuice and Sartre”, *Film, Horror; and the Body Fantastic*, Praeger, 1995, p. 52



Figura 53

A casa pós-modernista não corresponde às memórias de Adam e Barbara, ao que lhes é familiar, e obriga-os a lidar com a triste realidade do destino deles, que eles não passam de fantasmas e que a casa já não lhes pertence. O processo de transformação do familiar para o estranho remete para o conceito de *uncanny* (*unheimlich* no termo original alemão), experiência psicológica estabelecida por Sigmund Freud e aplicada ao espaço arquitetônico por Anthony Vidler. O *uncanny* representa na arquitetura a instabilidade e estranheza da casa e do lar, refletindo questões de âmbito social ligados ao distanciamento e à alienação do indivíduo.⁸⁸

“Esse uncanny’, escreveu Freud, ‘é na realidade nada de novo ou estranho, mas algo que é familiar e antigo na mente e que se tornou alienado através do processo de repressões. (...) O uncanny é algo que deveria ter permanecido escondido mas veio à luz.”⁸⁹

A ideia de abandonar a realidade e atravessar a fantasia do submundo⁹⁰ tinha a intenção de preservar a família, a casa vitoriana, e erradicar os seus invasores, os Deetz. No entanto, o processo fez o oposto e retirou todo e qualquer poder aos Maitlands sobre a casa, obrigando-os a recorrer à única ajuda ainda existente, Betelgeuse, contra indicação de Juno.

A localização de Betelgeuse é revelada por Juno antes de deixar os Maitland na casa pós-modernizada, sendo a maquete de Winter River a sua nova habitação. Betelgeuse apresenta-se como sendo um bio-exorcista capaz de se ver livre dos vivos, deixando indícios da sua existência através de um cartaz publicitário escondido entre as páginas do Manual e uma publicidade que é transmitida no televisor do sótão. O cartaz anuncia a presença desta nova personagem aos

⁸⁸ VIDLER, Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, 1992

⁸⁹ Tradução livre para português, VIDLER, Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, 1992, p. 14

⁹⁰ Assim como no limbo de Saturno, o submundo burocrático difere da realidade na sua evolução temporal. Aquilo que para os Maitlands não passou de poucas horas, traduziu-se na realidade num avanço de 2 meses, que permitiu aos Deetz a conclusão das alterações pós-modernistas à casa.



Figura 54

Maitland e como podem contactar Betelgeuse.⁹¹ A publicidade televisiva tem o mesmo propósito mas também revela, para um olhar atento, a sua presença na maquete. Finalmente os Maitland ganham coragem e pronunciam o nome Betelgeuse três vezes e são magicamente arrastados para o cemitério no interior da maquete.

“Acho que estamos na maquete.”⁹²

A maquete, que no início não passava de um simples passatempo na representação de Winter River, é neste momento a nova escala das personagens, permitindo-os de um certo modo regressarem à vila à qual já não têm acesso desde o acidente. Nesta primeira visita à maquete os Maitland têm de escavar a sepultura de Betelgeuse, de forma a obter a sua ajuda, e são forçados a analisar as camadas de construção (relva de borracha, cortiça, cartão canelado e esferovite), que compõem a realidade em miniatura que eles construíram.⁹³ No entanto, rapidamente percebem que Betelgeuse é uma personagem completamente louca e que a presença dele na dimensão da realidade só iria causar danos. A invocação da palavra “lar” três vezes permite aos Maitland sair da maquete e regressar à escala real do sótão, revelando a importância e o poder de determinados termos na narrativa de *Beetlejuice*.

O clímax narrativo do filme é atingido quando Lydia invoca Betelgeuse, de forma a salvar Adam e Barbara de um exorcismo em execução, e assim possibilitando-o de abandonar a dimensão da maquete e entrar na dimensão da realidade, trazendo com ele o caos e toda a sua excentricidade.

⁹¹ Para Betelgeuse poder ser invocado o nome dele tem de ser pronunciado três vezes. O cartaz em questão está propositadamente rasgado no canto inferior direito, cortando o terceiro nome e deixando uma indicação subtil sobre o misticismo que o nome da personagem tem.

⁹² Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min. Adam Maitland [00:45:32]

⁹³ “‘This Is My Art, and It Is Dangerous’: Sculpting Space in Beetlejuice” online <www.explodingkinetoscope.blogspot.pt/2007/06/this-is-my-art-and-it-is-dangerous.html>, acedido em Abril 2017



Figura 55



Figura 56

“ – Betelgeuse... Betelgeuse... Betelgeuse! – Está na hora do espetáculo.”⁹⁴

A entrada de Betelgeuse para a realidade é feita através da saída dele da maquete, que neste momento encontra-se na sala de estar após ter sido deslocado por Charles Deetz, abrindo o objeto em dois e emergindo do seu interior já à escala real. A presença de Betelgeuse rapidamente começa a influenciar a espacialidade da sala de estar, transformando a lareira numa passagem para o submundo.⁹⁵

“Quando Betelgeuse está no ecrã, a irrealidade devora a realidade com entusiasmo exuberante e velocidade alarmante.”⁹⁶

Da mesma forma que a invocação em três vezes do nome Betelgeuse o permite entrar na realidade, a repetição do nome outras três vezes quando ele está na realidade envia-o de volta para a fantasia do submundo. Para impedir o fracasso do seu plano, Betelgeuse transporta Adam de novo para o interior da maquete e Barbara para o limbo de Saturno. Ambas as personagens são obrigadas a quebrar as barreiras entre a realidade e a fantasia para reverter os estragos provocados por Betelgeuse. Adam utiliza uma carrinha miniatura para escapar aos limites da maquete de Winter River, sobrevivendo à queda do automóvel à escala reduzida, situação similar que causou a sua morte à escala real, mais uma vez curvando as dimensões e obrigando-as a existirem no mesmo plano. Por sua vez, Barbara também encontra uma forma de escapar à dimensão da fantasia para onde foi enviada, penetrando o teto da sala na realidade nas costas de um verme gigante. De seguida o verme procede à captura de Betelgeuse no plano da realidade, atravessando o chão da sala para regressar com o fugitivo para a dimensão da fantasia. O verme

⁹⁴ Tradução livre para português, BURTON, Tim [DIR], *Beetlejuice*, 1988, 92 min. Lydia Deetz e Betelgeuse [01:18:06]

⁹⁵ Betelgeuse afirma que a única maneira de ele ficar ancorada à realidade definitivamente é se casar com Lydia, utilizando a lareira transformada como altar para a cerimónia.

⁹⁶ Tradução livre para português, BADLEY, Linda, “Nonbeing and Somethingness: Beetlejuice and Sartre”, *Film, Horror; and the Body Fantastic*, Praeger, 1995, p. 54



Figura 57



Figura 58

conseguiu num mesmo instante atravessar três dimensões, a fantasia do limbo de Saturno, a realidade da casa e finalmente a fantasia da sala de espera do submundo burocrático, pois esse é o lugar onde Betelgeuse é visto por último depois da sua tentativa de permanecer na realidade.

Apesar de, no início do enredo, os Maitland optarem por negar a fantasia ao qual passaram a pertencer depois de mortos, tentando continuar com as suas vidas normais, o aproveitamento das capacidades da mesma revelou ser a solução para todos os seus problemas. A captura de Betelgeuse leva ao convívio em harmonia entre os Deetz e os Maitland, entre os vivos e os mortos, na casa pela qual tanto lutaram por possuir.

A fantasia sobrenatural apresentada por Tim Burton em *Beetlejuice* é apoiada por espaços únicos que exibem ambientes distintos em função do que pretendem estimular no espetador, como o túmulo claustrofóbico de Betelgeuse; a infinidade e perigo do limbo do planeta Saturno; a confusão e desespero do submundo burocrático; a admiração da maquete como nova escala, e assim revelam toda a complexidade e potencialidade da justaposição dos temas da realidade e da fantasia, permitindo a criação de uma narrativa única e digna de ser explorada.

Considerações Finais

A análise do filme *Beetlejuice* de Tim Burton baseia-se nos universos da realidade e da fantasia para legitimar os seus pontos-chave, assim como procura explicar os espaços arquitetónicos que contribuem para a definição da essência do filme. Através do contraste dessas duas dimensões – a realidade e a fantasia – e da sua justaposição, o filme pode ser observado na sua total intensidade.

Neste seguimento, o estudo das dimensões é essencial para a compreensão da especificidade do caso de estudo, até mesmo dentro da própria filmografia de Burton. Com base nesses temas surgiu a divisão tripartida da componente escrita (volume I), cada parte focando-se numa aproximação diferente aos temas. *A Realidade* permitiu a compreensão das necessidades do filme e dos pontos-chave que o definem – o processo de seleção e manipulação de um lugar enquanto alavanca narrativa – para desta forma criar uma base sobre a qual o filme se pudesse desenvolver. *A Fantasia* foi essencial na tradução dos elementos reais apresentados no capítulo anterior para os espaços narrativos do filme – a casa no topo da colina e a representação miniatura da vila – e como, mais uma vez, o processo de transformação e adaptação dos espaços são a chave para a passagem entre a realidade e a fantasia. Por fim, *Realidade e Fantasia* concluiu a análise, justapondo os temas – a dimensão da realidade fílmica e a dimensão da fantasia – de forma a trazer algum sentido aos espaços de uma história sobrenatural de fantasmas e lugares irreais.

O *movable book* (volume II), foi a ferramenta principal na representação das imagens em movimento do cinema para a bidimensionalidade do desenho, permitindo replicar as relações entre os espaços da realidade e da fantasia apresentados ao longo do volume I, sendo este o culminar de toda a análise. De certo modo, o seu formato e aspeto gráfico remetem para as questões da infância apresentadas no início do trabalho, oferecendo ao leitor uma certa margem de imaginação na interpretação dos mesmos. As transformações dos desenhos levam à interação

do leitor com o objeto, contribuindo para a sua imersão na narrativa de *Beetlejuice* e da sua transição entre dimensões.

O livro tira partido do conceito de *raccord* de continuidade filmica para reorganizar os espaços narrativos já apresentados e associando-os a determinadas citações do filme, criando uma nova narrativa baseada na colagem entre os vários elementos que compõem *Beetlejuice*. De um modo geral, as dimensões da realidade e da fantasia são simplificadas para tonalidades de cor (cinzento claro e escuro, respetivamente) para facilitar a leitura dos espaços e desta forma estabelecendo jogos de figura fundo, de real ou irreal, ao longo dos vários espaços. A cor teve um papel fundamental ao longo de todas as representações, pois permitiu, além da tradução dos fotogramas para o desenho, a representação do ambiente que define cada espaço apresentado (essencial, por exemplo, na leitura da sequência do submundo burocrático). A escolha dos espaços narrativos a representar focou-se na transição entre as dimensões e tentou, da melhor forma possível, representar esses mesmos movimentos através das transformações dos desenhos. Os espaços selecionados para esse efeito foram: a sequência de abertura do filme, que estabelece a relação entre a vila fictícia, a casa na maquete, a vila miniatura e a casa à escala real; a transição entre a vida e a morte na ponte sob a cobertura vermelha; os limites físicos impostos pelo planeta Saturno; a sequencialidade espacial do submundo burocrático; a maquete como nova escala; o atravessamento das várias dimensões por parte do verme gigante vindo de Saturno.

A leitura da componente escrita permite estabelecer ligações diretas entre a análise e a representação do volume gráfico – quer pela descrição dos espaços narrativos, quer pelo uso das citações – possibilitando ao leitor uma compreensão de toda a dimensão filmica estabelecida por *Beetlejuice*. No entanto, o *movable book* também pode ser lido individualmente pois ele define a sua própria narrativa e deste modo tem a capacidade de se sustentar a si próprio como uma representação única do caso de estudo.

A coexistência da realidade e da fantasia numa única narrativa foi o ponto de partida que levou à seleção do caso de estudo e, simultaneamente, foi a ferramenta que permitiu compreender o filme como um todo, já que ele necessita da realidade para poder existir mas também tira partido da fantasia para alcançar todo o potencial como dispositivo narrativo de realidades imaginárias. Os lugares e espaços analisados são o epítome da relação entre os temas, sendo possível observar as características de ambos em simultâneo em todos os momentos do filme.

A simples visualização de um filme só permite observar os aspetos que o realizador quer transmitir e que são estabelecidos na pós-produção, não oferecendo acesso a todas as suas facetas ou alcance. O método de análise aqui apresentado – um estudo da realidade subjacente ao filme que permite a sua existência, seguida de uma análise completa dos espaços narrativos em função dos temas do filme – permite obter todo o conhecimento existente acerca do objeto, possibilitando desta forma uma representação única para cada caso se assim desejado. Cada lugar e espaço utilizado e introduzido pela narrativa é então possível de ser analisado e avaliado em função do seu contributo para a narrativa e para o desenvolvimento das personagens que os ocupam.

Esta linha de pensamento e de análise pode ser aplicada a outros filmes do âmbito da fantasia, de forma a também serem dissecados em função dos seus aspetos chaves, como aconteceu neste trabalho com o filme *Beetlejuice*. Este nível de compreensão de um filme, que nunca pode ser alcançado com a sua simples visualização, torna-se relevante quando a curiosidade inerente no mundo do cinema e a capacidade de imaginação da mente humana se sobrepõe aquilo que o filme deixa transmitir. O trabalho tira partido das dimensões da realidade e da fantasia para analisar o caso de estudo e traduzir a espacialidade do filme para uma componente escrita assim como gráfica, potenciando toda a informação inerente no objeto e fornecendo as ferramentas necessárias para uma futura aplicação em casos semelhantes.

Referências

Bibliografia

- BADLEY, Linda, *Film, Horror, and the Body Fantastic*, Praeger, Westport, 1995
- BASSIL-MOROZOW, Helena, *Tim Burton: The Monster and the Crowd: A Post-Jungian Perspective*, Routledge, Londres, 2010
- BESSA-LUÍS, Augustina, *Dicionário Imperfeito*, Guimarães Editores, Lisboa, 2008
- BEUKA, Robert A., *SuburbiaNation: Reading Suburban Landscape in Twentieth-Century American Fiction and Film*, Palgrave Macmillan, Gordonsville, 2004
- BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill, Londres, 1997
- CHEU, Johnson, *Tim Burton: Essays on the Films*, McFarland & Co Inc, Jefferson, 2015
- EISNER, Lotte H., *The Haunted Screen: Expressionism in the German Cinema and the Influence of Max Reinhardt*, University of California Press, Berkeley, 2008
- FOWKES, Katherine A., *The Fantasy Film*, Wiley-Blackwell, Chicester, 2010
- GRILO, João Mário, *As Lições do Cinema: Manual de Filmologia*, Edições Colibri, Lisboa, 2010
- HOLLINGS, Ken, *Welcome to Mars: Fantasies of Science in the American Century 1947-1959*, Strange Attractor Press, Devizes, 2008
- JENCKS, Charles, *The Story of Post-Modernism: Five Decades of Ironic, Iconic and Critical in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, West Sussex, 2011
- KRACAUER, Siegfried, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, New Jersey, 1966
- NOWELL-SMITH, Geoffrey, *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press, New York, 1996

PALLASMAA, Juhani, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto Publishing, Helsinki, 2008

ROSS, Edward, *Filmish: A Graphic Journey Through Film*, SelfMadeHero, Londres, 2015

SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, Londre, 2006

SMICEK, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares; Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Anchor Academic Publishing, Hamburgo, 2014

STILGOE, John R., *Borderland: Origins of the American Suburb, 1820-1939*, Yale University Press, New Haven, 1990

VIDLER, Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, Cambridge, 1992

VIDLER, Anthony, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, 2001

Filmografia

ALLEN, Woody [DIR.], *The Purple Rose of Cairo*, 1985, 82 min.

BURTON, Tim [DIR.], *Edward Scissorhands*, 1990, 105 min.

JONZE, Spike [DIR.], *Being John Malkovich*, 1999, 112 min.

KUBRICK, Stanley [DIR.], *The Shining*, 1980, 146 min.

WEIR, Peter [DIR.], *The Truman Show*, 1998, 103 min.

WIENE, Robert [DIR.], *Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920, 78 min.

URL

AMERICANA E-JOURNAL OF AMERICAN STUDIES IN HUNGARY <www.americanaejournal.hu>

CURBED <www.curbed.com>

DEEP FRIED MOVIES <www.mattmulcahey.wordpress.com>

DEN OF GEEK! <www.denofgeek.com>

IMDB <www.imdb.com>

ROLLING STONE <www.rollingstone.com>

SOCKS <www.socks-studio.com>

THE CHICAGO SCHOOL OF MEDIA THEORY <csmt.uchicago.edu/home.htm>

THE CINEMA OF DREAMS <www.cinemaofdreams.com>

THE EXPLODING KINETOSCOPE <www.explodingkinetoscope.blogspot.pt>

THE NEW YORK TIMES <www.nytimes.com>

THE RECORD <www.troyrecord.com>

THE WOODY ALLEN PAGES <www.woodyallenpages.com>

UPROXX <www.uproxx.com>

VERMONTER <www.vermonter.com>

Anexos

Tim Burton, o cineasta

Tim Burton nasceu em 1958 num típico subúrbio americano da classe trabalhadora, Burbank, situado no estado da Califórnia nos arredores dos estúdios de Hollywood.⁹⁷ Burton nunca se conseguiu identificar com esse ambiente que pretendia ser perfeito e passou grande parte da sua juventude escondido nas salas de cinema, onde podia apreciar uma das suas paixões, filmes de monstros e de horror de classe B.⁹⁸ O interesse pelo cinema levou-o às suas primeiras experiências de filmagens com amigos, tendo sempre o desenho como sua maior ferramenta de expressão artística. Graças à sua aptidão para as artes, aos 18 anos Burton conseguiu uma bolsa para estudar animação de personagens na universidade Cal Arts (California Institute of the Arts), uma escola fundada pelo Walt Disney com um curso projetado para criar futuros animadores.⁹⁹ Um dos seus filmes de final de ano, *Stalk of the Celery Monster* (1979), suscitou interesse no comité de avaliação da Disney e em 1979 Burton juntou-se ao estúdio como animador e artista conceptual.¹⁰⁰

Em 1982, através do financiamento de amigos dentro do estúdio, Burton realizou a sua primeira curta-metragem oficial, *Vincent* (1982), baseado num poema por ele escrito, inspirado no ator Vincent Price e no escritor Edgar Allan Poe.¹⁰¹ O pequeno filme foi animado a preto e branco através da técnica *stop motion*, num estilo semelhante aos filmes do expressionismo alemão dos anos 20.¹⁰²

Depois do sucesso do seu primeiro trabalho, Burton ainda conseguiu realizar duas curtas-metragens *live action*, *Hansel and Gretel* (1983) e *Frankenweenie* (1984), antes de deixar os

⁹⁷ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.1

⁹⁸ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.2

⁹⁹ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.7

¹⁰⁰ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.8

¹⁰¹ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.16

¹⁰² SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.18

estúdios da Disney.¹⁰³ Pouco tempo depois, o ator Paul Reubens escolheu o Tim Burton para realizar a adaptação cinematográfica da sua personagem emblemática, Pee-Wee Herman. *Pee-Wee's Big Adventure* (1985) tornou-se num êxito de bilheteira e abriu as portas de Burton para novos projetos.¹⁰⁴

Após a sua primeira longa-metragem bem-sucedida, Burton realizou *Beetlejuice* (1988), um filme considerado protótipo do estilo *Burtonesque*, reconhecido pelo seu aspeto visual e pela ligação entre o tema da fantasia e do horror, que se expandiu para uma série de televisão animada.¹⁰⁵ Já com dois filmes de sucesso na sua filmografia, Burton foi convidado pela Warner Bros. Pictures para realizar a adaptação de uma personagem de banda desenhada para o grande ecrã, *Batman* (1989).¹⁰⁶ Satisfeitos com o seu trabalho, a Warner Bros. voltou a contactar Burton para realizar a sequência do filme do *Batman*. Porém, Burton estava mais interessado noutra projeto mais pessoal, *Edward Scissorhands* (1990), um filme baseado num desenho dele representando um jovem com tesouras no lugar das mãos.¹⁰⁷ O filme contrasta o mundo de Edward e a sua mansão gótica com um subúrbio desconexo da realidade e representado a cores pastel. Este foi o primeiro projeto em que Burton trabalhou com o ator Johnny Depp, dando início uma relação de amizade entre os dois.

Com a conclusão do filme de Edward, Burton já estava pronto para retomar o *franchise* do *Batman* e realizar a sequência tão esperada. *Batman Returns* (1992) teve maior êxito do que o seu antecessor, mas provocou críticas divergentes por ser considerado uma adaptação demasiada

¹⁰³ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.26

¹⁰⁴ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.50

¹⁰⁵ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.54

¹⁰⁶ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.70

¹⁰⁷ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.84

obscura.¹⁰⁸ Burton também teve parte na produção de *Batman Forever* (1995) e ainda trabalhou num projeto para adaptar outro super-herói para o grande ecrã, *Superman*, que nunca se concretizou.¹⁰⁹

Depois de vários trabalhos propostos por terceiros, Burton regressou aos estúdios da Disney para produzir um filme baseado noutra poesia por ele escrito. *The Nightmare Before Christmas* (1993) foi mais um trabalho executado através da técnica *stop motion* em formato animado.¹¹⁰ A década de 90 trouxe mais uma série de trabalhos, sendo uns mais bem-sucedidos do que outros. *Ed Wood* (1994), outro projeto com o protagonista interpretado por Johnny Depp, foi o seu primeiro filme baseado em personagens reais e também foi o seu primeiro fracasso de bilheteira.¹¹¹ Burton também produziu *James and the Giant Peach* (1996), uma adaptação de um livro, representado através da associação do *live action* com a animação *stop motion* e, no mesmo ano, ainda produziu e realizou *Mars Attacks!* (1996), uma história sobre uma invasão extraterrestre remanescente dos filmes de monstros de série B da sua infância.¹¹² Em 1999, Burton voltou a requisitar os talentos de Johnny Depp para interpretar a personagem de Ichabod Crane na sua adaptação da história do cavaleiro sem cabeça, *Sleepy Hollow* (1999).¹¹³

Deixando para trás cenários obscuros, Burton lançou-se em várias adaptações de livros, todas contando com aparições da atriz Helena Bonham Carter, incluindo *Planet of the Apes* (2001), *Big Fish* (2003) e *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), que também incluiu o ator Johnny Depp.¹¹⁴

¹⁰⁸ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.113

¹⁰⁹ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.155

¹¹⁰ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.115

¹¹¹ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.128

¹¹² SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.145

¹¹³ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.164

¹¹⁴ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.184, 203, 223

Em simultâneo ao seu último filme, Burton realizou *Corpse Bride* (2005), a primeira longa-metragem *stop motion* totalmente realizada por ele. Neste filme, Burton voltou ao seu estilo clássico de contraste entre dois mundos, entre luz e escuridão, onde foram usadas as vozes de Johnny Depp e de Helena Bonham Carter para dar vida às personagens principais.¹¹⁵

Os seguintes projetos de Burton continuaram focados em diferente tipos de adaptações. Em 2007 realizou *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007), um musical *gore* adaptado de uma peça de teatro e com a dupla Depp e Bonham Carter.¹¹⁶ Pouco tempo depois, Burton produziu *9* (2009), uma adaptação cinematográfica animada de uma curta-metragem com o mesmo nome, que conta a história de um boneco de trapos num mundo pós-apocalíptico, onde foi usada a técnica *3D CGI* em vez do habitual *stop motion*.¹¹⁷ Outros dois projetos realizados por Burton, que incluíram a dupla Depp e Bonham Carter, foram os filmes *Alice in Wonderland* (2010), adaptação do clássico de Lewis Carroll¹¹⁸, e *Dark Shadows* (2012), baseado numa novela gótica de 1966.¹¹⁹

Em 2012, Burton voltou a trabalhar com os estúdios da Walt Disney, para realizar e produzir mais uma longa-metragem animada em *stop motion*, *Frankenweenie* (2012), um remake de uma curta-metragem *live action* do mesmo nome realizada por ele em 1984.¹²⁰

Recentemente, Burton realizou e produziu *Big Eyes* (2014), um filme biográfico sobre a artista americana Margaret Keane¹²¹, e fez parte da produção de uma sequência do seu filme *Alice in*

¹¹⁵ SALISBURY, Mark, *Burton on Burton*, Farrar, Faber & Faber, 2006, p.246

¹¹⁶ "Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt0408236/?ref_=nm_filmg_dr_9, acedido em Maio 2017

¹¹⁷ "9" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt0472033/?ref_=nm_filmg_prd_7, acedido em Maio 2017

¹¹⁸ "Alice in Wonderland" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt1014759/?ref_=nm_filmg_dr_8, acedido em Maio 2017

¹¹⁹ "Dark Shadows" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt1077368/?ref_=nm_filmg_dr_7, acedido em Maio 2017

¹²⁰ "Frankenweenie" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt1142977/?ref_=nm_filmg_dr_6, acedido em Maio 2017

¹²¹ "Big Eyes" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt1126590/?ref_=nm_filmg_dr_4, acedido em Maio 2017

Wonderland, intitulado *Alice Through the Looking Glass* (2016)¹²². O último projeto realizado por Burton, que se encontra finalizado, aborda outra adaptação de um livro, *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2016).¹²³ Neste momento, Burton encontra-se na fase pré-produção de um *remake live-action* de um clássico de animação da Disney, *Dumbo*.¹²⁴ Ainda existe o rumor de uma possível sequência para a comédia de horror *Beetlejuice*.¹²⁵

¹²² "Alice Through the Looking Glass" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt2567026/?ref_=nm_fimg_prd_2, acessado em Maio 2017

¹²³ "Miss Peregrine's Home for Peculiar Children" online *IMBD*, www.imdb.com/title/tt1935859/?ref_=nm_fimg_dr_3, acessado em Maio 2017

¹²⁴ "Dumbo" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt3861390/?ref_=nm_fimg_dr_2, acessado em Maio 2017

¹²⁵ "Beetlejuice 2" online *IMDB*, www.imdb.com/title/tt2049403/?ref_=nm_fimg_dr_1, acessado em Maio 2017

Beetlejuice, o enredo

Adam e Barbara Maitland são um jovem casal que vive na pequena vila de Winter River no Connecticut. Finalmente de férias, decidem aproveitar esse tempo de descanso para continuar com as remodelações da casa. De regresso de uma viagem à loja de ferramentas do casal no centro da vila, um cão surge no meio do caminho, causando um despiste do carro diretamente para o rio, onde os Maitland perdem a vida. O casal de novo em casa depara-se com um livro intitulado *Handbook for the Recently Deceased* (Manual dos Recém-Falecidos) que lhes revela a sua situação. Agora fantasmas, não se podem deslocar para além da porta de entrada, se eles tentarem sair são projetados para uma espécie de limbo, um planeta coberto de areia e habitado por vermes gigantes.

Apesar de se conformarem rapidamente com a situação, a paz dos Maitland é interrompida pela venda da casa e a chegada dos novos residentes. A família Deetz chega de Nova Iorque com diversas intenções. Charles Deetz procura um lugar longe da cidade para descansar depois de um esgotamento, enquanto a sua mulher Delia tenta transformar a casa numa peça horrível de arte moderna com a ajuda do *designer* de interiores Otho, e no meio disto tudo, a filha deles, Lydia, tenta apenas sobreviver ao caos que a envolve. Não sabendo como lidar com a situação, os Maitland procuram a ajuda da assistente social deles no pós-vida, Juno, que lhes explica que eles devem permanecer na casa por 125 anos, e que se eles se querem livrar dos Deetz, têm de ser eles próprios a afugentá-los. As várias tentativas de assombramento revelam-se um fracasso. Embora os Maitland permaneçam invisíveis para Charles e Delia, a filha deles Lydia consegue ver Adam e Barbara e acabam por se tornar amigos.

Apesar do conselho de Juno, os Maitland contactam o freelance bio-exorcista Betelgeuse, que tem usado a maquete situada no sótão para a sua estadia. Com a ajuda dele eles esperam espantar os Deetz, mas Betelgeuse fica mais interessado em casar com Lydia e desta forma reentrar no

In This House... If You've Seen One Ghost... You Haven't Seen Them All.

Michael Keaton is
BEETLEJUICE
The Name In Laughter From The Hereafter



The Geffen Company presents a Tim Burton film "Beetlejuice" Also Baldwin Geena Davis Jeffrey Jones Catherine O'Hara Winona Ryder and Michael Keaton as Beetlejuice music by Danny Elfman director of photography Thomas Ackerman story by Michael McDowell & Larry Wilson screenplay by Michael McDowell and Warren Skaaren produced by Michael Bender Larry Wilson and Richard Hashimoto directed by Tim Burton

PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED
Some Material May Not Be Suitable for Children

MPAA Rating

A GEFEN COMPANY RELEASE
DISTRIBUTED BY MCA HOME ENTERTAINMENT
A GEFEN COMPANY
© 1988 MCA HOME ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. 

Figura 59

mundo real. Juntos, os Maitland e Lydia, conseguem derrotar Betelgeuse e bani-lo definitivamente para o pós-vida. Depois desta aventura fantástica, os Deetz e os Maitland chegam a um acordo e decidem viver juntos em harmonia.