

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

BÁRBARA COUFAL TIELLET

**O IMAGINÁRIO ESTÉTICO MODERNO E PÓS- MODERNO NO FILME
HOLLYWOODIANO: *BATMAN RETURNS* (1992) DE TIM BURTON**

Porto Alegre

2009

BÁRBARA COUFAL TIELLET

**O IMAGINÁRIO ESTÉTICO MODERNO E PÓS-MODERNO NO FILME
HOLLYWOODIANO: *BATMAN RETURNS* (1992) DE TIM BURTON**

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social para obtenção do título de Mestre, pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde

Porto Alegre

2009

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T562i Tiellet, Bárbara Coufal

O imaginário estético moderno e pós-moderno no filme hollywoodiano: *Batman Returns* (1992) de Tim Burton. / Bárbara Coufal Tiellet. – Porto Alegre, 2009. 113 f.

Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, PUCRS.

Orientação: Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde.

1. Cinema. 2. Estética (Cinema). 3. Moderno. 4. Pós-Moderno. 5. Expressionismo Alemão. I. Rahde, Maria Beatriz Furtado. II. Título.

CDD 791.43

Ficha elaborada pela bibliotecária Cíntia Borges Greff CRB 10/1437

BÁRBARA COUFAL TIELLET

**O IMAGINÁRIO ESTÉTICO MODERNO E PÓS-MODERNO NO FILME
HOLLYWOODIANO: *BATMAN RETURNS* (1992) DE TIM BURTON**

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social para obtenção do título de Mestre, pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em ____ de _____ de 2009.

BANCA EXAMINADORA:

Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde - PUCRS

Prof. Dr. Carlos Gerbase - PUCRS

Profa. Dra. Helena Sporleder Cortes - PUCRS

Dedico esta dissertação aos meus
amores Mário e Marina.

AGRADECIMENTOS

Meu sincero agradecimento a minha orientadora Maria Beatriz, que confiou e acreditou em minhas ideias para a realização desta dissertação.

Obrigada ao meu marido Mário por ter ensinado o caminho da persistência.

Agradeço aos meus queridos amigos Luciana e Ronei pela amizade e pelo carinho.

E finalmente, um agradecimento especial à amiga e colega Lúcia, com suas palavras divertidas e motivadoras, pelo apoio e amizade. Querida amiga, estes dois anos ficaram melhores com a tua presença e alto astral.

Os ideais são como as estrelas. Nunca as alcançaremos. Mas, como os marinheiros em alto mar, traçamos nossos caminhos, seguindo-as.

J. P. Sartre

RESUMO

Esse estudo tem como objetivo identificar a Estética, disciplina da Filosofia, a Arte Moderna e as visualidades contemporâneas que permeiam a imagem fílmica da obra hollywoodiana. O paralelo estético entre a obra de Batman, o Retorno (*Batman Returns*) de 1992, dirigida por Tim Burton, e o Expressionismo Alemão torna-se estreito no decorrer do estudo. É através de algumas categorias e da identificação de novas transições estéticas que aproximam-se a obra moderna da pós-moderna. Para tal segue-se a metodologia da Hermenêutica de Profundidade proposta por Thompson (2002), aqui considerada pela pesquisa qualitativa.

Palavras-chave: Estética. Moderno. Pós-Moderno. Cinema. Expressionismo Alemão.

ABSTRACT

The aim of this study is to identify Aesthetics as a discipline pertaining to Philosophy, Modern Art and the Contemporary visualities that permeate the film image of Hollywood work. The aesthetic parallelism between the 1992 Tim Burton's movie *Batman Returns* and the German Expressionism becomes evident as this study develops. It is through categories and in the identification of new aesthetic transitions which approximate works said modern, silent movies, of a production here considered post-modern. The analysis of the data follows methodology (Thompson, 2002) the Depth Hermenetics, considered in this paper for qualitative research.

Keywords: Aesthetics. Modern. Post Modern. Cinema. German Expressionism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Batman em brinquedos, vestuário e cereal.....	13
Figura 2 - O Carro do Batman?	13
Figura 3 - Fashion and Fantasy: Design de Moda inspirado no heroi Batman	14
Figura 4 - Batman, Robin, Batgirl e Mulher-Gato dos seriados de televisão	18
Figura 5 - Batman em diferentes épocas dos quadrinhos para o cinema.....	21
Figura 6 - Cartazes do filme <i>Batman</i> da década de 1960	22
Figura 7 - Got Milk? Cartazes de Campanha Institucional Body by milk de incentivo ao consumo de leite. Califórnia, EUA, 2008	24
Figura 8 - Diagrama Trânsito do Grotesco	39
Figura 9 - Análise Estética.....	40
Figura 10 - Trânsito Estético	41
Figura 11 - Pinguim	42
Figura 12 - Oswald no Moisés	43
Figura 13 - Os Nosferatus	47
Figura 14 - <i>Felix, the cat</i> e Catwoman.....	47
Figura 15 - <i>Felix, the cat</i> na empresa de Max Scherek	48
Figura 16 - Catwoman para televisão e cinema	49
Figura 17 - Mulher-Gato nos quadrinhos, na televisão e no cinema	51
Figura 18 - Selina Kyle	53
Figura 19 - Baile de Máscaras.....	54
Figura 20 - O beijo nas histórias em quadrinhos	55
Figura 21 - Herói e Vilã.....	56
Figura 22 - Gotham City	58
Figura 23 - Artic World, refúgio do Pinguim.....	60
Figura 24 - <i>The Nightmare before Christmas</i> (1993), de Tim Burton / O Estranho Mundo de Jack, de Tim Burton (1993)	62
Figura 25 - <i>Corpse Bride</i> (2005), de Tim Burton / Noiva Cadáver.....	62
Figura 26 - O Grotesco em Pinguim.....	63
Figura 27 - Vilões de Batman: Pinguim, Mulher-Gato e Coringa.....	64
Figura 28 - Cartaz do filme <i>Batman Returns</i> (1992).....	66
Figura 29 - <i>Metropolis</i> e Gotham City.....	69
Figura 30 - O Jardim de Metrópolis	70
Figura 31 - Jardim das Delícias de Bosch.....	70
Figura 32 - A Máquina de Metropolis	71
Figura 33 - Figura da Antiguidade	71
Figura 34 - <i>Madame Dubarry</i> e Mrs. Poddle	72
Figura 35 - Art Deco	74
Figura 36 - Zoológico Art Nouveau.....	75
Figura 37 - Engrenagens em Metropolis	76
Figura 38 - Homens Modernos.....	77
Figura 39 - O Homem Moderno de Boccioni	77
Figura 40 - Microfones de diferentes décadas	82
Figura 41 - Mulher-Gato: personagem propulsor de moda contemporânea.....	83
Figura 42 - Batman: personagem propulsor do design de moda.....	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 METODOLOGIA	24
2 IMAGEM EM MOVIMENTO: O CINEMA	31
2.1 A HISTÓRIA DO CINEMA; A CONSTRUÇÃO DA OBRA HOLLYWOODIANA: O FILME VENCEDOR	34
2.2 A ESTÉTICA NA OBRA CINEMATOGRAFICA DE TIM BURTON (CATEGORIAS, ALEGORIAS, METÁFORAS E SIMBOLISMOS)	36
3 O EXPRESSIONISMO ALEMÃO: <i>METROPOLIS</i> DE FRITZ LANG E GOTHAM CITY DE TIM BURTON.....	58
4 O IMAGINÁRIO ESTÉTICO MODERNO E PÓS-MODERNO EM FRITZ LANG E TIM BURTON	79
CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
REFERÊNCIAS.....	91
SITES CONSULTADOS	98
ANEXO A – SINOPSE	100
ANEXO B – GLOSSÁRIO DOS PERSONAGENS	103
ANEXO C – FILMOGRAFIA DO DIRETOR.....	105
ANEXO D – DEFINIÇÕES	107

INTRODUÇÃO

O presente estudo objetivou a pesquisa e a reflexão sobre a Arte e a Estética de uma obra considerada pelo estúdio da Warner Brothers (detentora dos direitos autorais) como produção de grande arrecadação em bilheteria e merchandising, do cinema popularmente denominado “hollywoodiano”.

Ao buscarmos o termo hollywoodiano em obras sobre cinema, nos deparamos com definições que apresentaram variações de sentido. Levando-se em conta que o foco desta pesquisa que é o estudo dos domínios artístico e estético de uma obra compreendida como produto, ou seja, comercialmente rentável, consideramos que “filme vencedor” é o termo que melhor apresenta a ideia do que seja filme hollywoodiano, a partir de tais considerações este será o termo utilizado e citado.

Acredita-se que a obra *Batman, o Retorno (Batman Returns-1992)*, de Tim Burton, possui conteúdos estético e alegórico, constituindo-se em material cultural e intelectual para aqueles que analisam e ensinam “o fazer e o entender” cinema.

Além disto, nos reportamos a algumas novas pistas e categorias estéticas, tais como o *cômico*, o *trágico*, o *irônico* e o *caricatural*, não mais exaltando apenas a especificidade do belo preconizado pela Filosofia (ZILLES, 2003 *apud* PAVIANI, 2003), mas também apresentando outras categorias, como o *grotesco*, fomentador das construções imagéticas consideradas como pós-modernas.

A obra analisada, contextualizada pela Hermenêutica de Profundidade (THOMPSON, 2002), será permeada por indícios visuais que possam sinalizar a condição pós-moderna.

Embora esta produção seja classificada por muitos apenas como produto que movimentava a indústria do entretenimento e do consumo de massa, ela também faz parte da História do Cinema, seja através do gênero, seja da cinematografia do personagem Batman e do imaginário cultural estadunidense construído.

Pretende-se alcançar os objetivos no trabalho cinematográfico, buscando:

- a) traçar visualidades que identifiquem o estilo cultural da época em que o filme foi produzido;
- b) classificar diferentes categorias estéticas e suas variações presentes no filme;
- c) identificar os estilos e movimentos artísticos relacionados com a obra cinematográfica.

Para tal, consideramos que a Hermenêutica de Profundidade proposta por Thompson (2002) se constitui em metodologia mais adequada à temática, pois de acordo com o autor, as formas simbólicas em um contexto de análises sócio-histórica e discursiva exigem interpretação e reinterpretação. O capítulo um explanará os procedimentos teóricos adotados no decorrer da pesquisa.

Já que o roteiro do filme é oriundo das Histórias em Quadrinhos, é relevante considerar os heróis do período da Idade de Ouro deste meio de comunicação.

A maioria surgiu nas décadas de 1930 e 1940. Anos mais tarde, alguns se popularizaram junto às novas gerações através da televisão e do cinema. Atualmente, os personagens-heróis movimentam a economia de produtos licenciados que vão desde mochilas, roupas, brinquedos e cereais a fantasias, jogos de videogames e computadores, que utilizam situações derivadas das Histórias em Quadrinhos atraindo adultos e crianças. Na década de 1960, “foram concedidas mil licenças, para milhões de objetos, desde a esferográfica até a tee-shirt. Segundo as estatísticas, em 1967, os americanos teriam gasto 600 milhões de dólares com o mito Batman“. (MARNY, 1988, p. 13).

A cada novo filme são criados objetos e itens dos mais variados segmentos lançados junto à campanha de estreia.



Figura 1 - Batman em brinquedos, vestuário e cereal

Fonte: Disponível em: <http://www.ttgames.com/.../Batman_announce_image.jpg>

Podemos afirmar que o personagem Batman, ou “O Homem-Morcego”, cresceu e se estabeleceu no cinema comercial, isto é, categorizou-se como “filme vencedor” de consumo popular ao longo dos últimos quarenta anos. Batman é um personagem pop que faz parte da cultura e do imaginário adulto e infantil em diferentes lugares do mundo. Na Alemanha, por exemplo, especificamente na pequena cidade de Laupheim, a empresa Hamann Motorsport (que fabrica o carro Ferrari) desenvolveu um modelo que denominou como “Italian Batmobile” ou “Batmóvel Italiano”. (MORAES, 2007, p. 18).



Figura 2 - O Carro do Batman?

Fonte: MORAES (2007)

Assim, como a indústria automobilística alemã nomeou seu modelo “Batferrari”, identificamos o imaginário estético dos filmes de Batman propulsor de moda e cultura. Em julho de 2008, no *Metropolitan Museum* em Nova York, foi aberta ao público uma exposição retratando o figurino do herói e da vilã Mulher-Gato, que a partir das histórias em quadrinhos, expôs suas adaptações e mutações ocorridas durante décadas no cinema e na televisão, além de um histórico contando a influência destas indumentárias no design de moda mundial.



Figura 3 - Fashion and Fantasy: Design de Moda inspirado no herói Batman
Fonte: BOLTON (2008)

De 1915 até 1928 a indústria cinematográfica estadunidense organizou-se em grandes sociedades. Estas alianças empresariais fizeram com que a produção de filmes rendesse consideráveis dividendos aos estúdios. Nesta época, o cinema já era visto como um grande negócio diferente do modo de ver e fazer filmes propostos em outros países e culturas, em que filmes eram produzidos para outros fins (culturais, políticos e ideológicos), além de apresentar diferentes características de linguagens e de estética. O cinema era um dos maiores trunfos do universo cultural burguês. Tornava-se o herdeiro do folhetim do século XIX, que abastecia amplas camadas de leitores. “É bom que se lembre que foi justamente o romance-folhetim¹

¹ *Romance-Folhetim*: Em primeiro lugar, é uma narrativa dinâmica, construída em partes que deviam atingir um suspense a cada momento em que terminasse o espaço da publicação, de modo a manter o leitor preso até a próxima edição. Em segundo lugar, um diálogo fluente, curto, rápido, capaz de dar vivacidade à leitura e prender a atenção de um leitor, em princípio não acostumado a ler com maior profundidade. (HOLFELDT, 2005, p. 91).

que deu origem ao modelo que, depois, histórias em quadrinhos, cinema, rádio e enfim a televisão exploraram”. (HOHLFELDT, 2005, p. 92).

Como herdeiro do folhetim, desenvolveu-se em uma linguagem para tornar-se apto a contar histórias. Os passos fundamentais para a construção desta linguagem foram a criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço (BERNARDET, 2006). “O cinema como comunicação de massa tem a função de divertir e proporcionar experiências perceptivas nas pessoas”. (HOHLFELDT, 2005, p. 93). Neste sentido proposto pelo autor entendemos que o cinema, antes de tudo, pelo menos para os estúdios estadunidenses naquele período, passou a ser um negócio que visava ao lucro. Frente a grandes descobertas e invenções, no meio dessa onda tecnológica, o cinema promove a junção entre a técnica e a arte, para realizar o sonho de reproduzir a realidade e mais tarde evoluir como meio de comunicação e arte (SANTOS, 1997). Pouco antes desse período, iniciaram-se as grandes revoluções artísticas. Abriu-se o caminho da arte abstrata como o Cubismo (1907), o Futurismo na Itália (1909-1910) e, mais adiante, o Construtivismo em Moscou (1913-1930). Novas escolas e expressões da modernidade refletiram-se na estética do cinema, tais como os filmes expressionistas alemães, ou também já na fase final, o conhecido Caligarismo². Exemplo é a obra de Robert Wiene, *Das Kabinett des Dr. Caligari*, O Gabinete do Dr. Calligari (1919) que fora proibido na França, pois tudo que falasse sobre Alemanha era entendido como propaganda política. Certos aspectos do Expressionismo influenciaram outros cinemas, e o estadunidense em particular. Os efeitos surpreendentes da cinematografia, nos enquadramentos, são justificados pelo enredo ou pela psicologia dos personagens. (BERNARDET, 2006).

A estética na cinematografia compreendia a exploração da captação do movimento, a rejeição ao passado e o enaltecimento ao Modernismo. A representação da realidade era importante naquele período artístico. O cinema como

² *Caligarismo*: Realizado em 1919, logo após a Grande Guerra, o Gabinete do Dr. Caligari teve uma imensa repercussão nos meios críticos europeus. Ele foi associado de maneira simplificada, ao movimento expressionista alemão (movimento essencialmente de poetas e pintores), mas alguns críticos preocupados com a exatidão preferiram designar seu efeito e sua influência pelo termo mais limitado de “caligarismo”, que recobre a imitação dos traços formais mais visíveis do filme de Erich Pommer e Robert Wiene: ênfase do grafismo, jogo sobre o desequilíbrio da imagem, mímica exagerada dos atores etc. Não houve realmente uma corrente “caligarista”, mas muitos filmes em preto-e-branco vêm dessa tendência, inclusive em Hollywood. (AUMONT, 2006, p. 40).

invenção passa a ser reconhecido como arte que se apoiava na invenção da máquina.

As artes visuais sempre tiveram forte relação com o cinema desde os tempos de Méliés no início do século XX. A estética, os cenários de seus filmes vão marcar a história de alguns gêneros do cinema, como o filme denominado fantástico. Exemplo é *King Kong* na primeira versão. Existia um interesse pelo onírico os sonhos e o fetichismo.³

Pode-se assim perceber que o cinema estadunidense transformou-se em uma autêntica indústria do espetáculo, dirigido a todos os tipos de público. Talvez disto tenha surgido uma das hipóteses a respeito do rótulo dado a seus filmes conhecido como cinema hollywoodiano.

Por volta dos anos 1920, este cinema teve de enfrentar a concorrência do rádio. Poucos anos depois, a Grande Depressão coloca à prova sua existência e capacidade de adaptação frente a conjunturas sociais e políticas.

Logo em seguida outras adaptações se fizeram necessárias com a revolução do cinema sonoro. O espetacular crescimento de produção de filmes nos anos 1920, assim como as experiências técnicas que surgiram na época, como o som e a cor, começam a exigir mais responsabilidade nos investimentos da indústria. Chega então o momento adequado para coroar a indústria cinematográfica cultural e artística. Foi criada a *Academy Awards* (Prêmios da Academia de Artes e Ciências Cinematográfica), fundada em Los Angeles em 11 de maio de 1927.

Com o amadurecimento não só dos aparatos técnicos, mas das narrativas e das estéticas dos filmes, foram sendo criados diferentes gêneros e categorias. Adaptações da literatura de conhecidos escritores do século XIX foram precursor do gênero aventura, que se ramificou a partir de temas considerados do gênero ou subgênero. Nos anos 1920, o gênero *adventure story* (histórias de aventura) coincide com o denominado *action story* (história de ação). São chamados filmes de ação: westerns, de guerra, sobre aviação, ficção científica, romanos, de artes marciais, de espionagem e sobre o mundo do crime, ou seja, todos aqueles que se

³ Informação verbal em Seminário proferido na PUCRS, em maio de 2007, pelo professor Michel Marie da Universidade Paris III (França).

excluem da categoria “aventura” em que a História (dos fatos reais) se fazia necessária na narrativa. (SANTOS, 1997, p. 77-127, tradução nossa).

Já o filme de aventura compunha-se através de um indivíduo – o heroi⁴ dotado de excelentes qualidades humanas e físicas, espírito capitalista, um inimigo totalitário, o heroi deve lutar por valores e não pelo poder, tal como a história já o testou suficientemente (LEUTRAT, 1997, p. 191-234). Este conceito de heroi é o mesmo visto nos personagens e “super-heróis” no cinema contemporâneo; a trama narrativa não é diferente. Porém, no que diz respeito às adaptações das histórias em quadrinhos para o cinema, houve mudanças de valores estéticos e até mesmo relocalizações quanto à origem dos personagens. Estas mudanças resultaram em diferentes aspectos físicos e psicológicos para o mesmo personagem e suas narrativas.

Como não poderia deixar de acontecer, essas transformações também influenciaram as transposições feitas da TV para o cinema. A história de *Batman* começa em 1939, com a publicação do número vinte e sete da *Detective Comics* com o título *The Case of the Chemical Syndicate*. O então principiante Bob Kane inspirou-se em rascunhos de Leonardo da Vinci, no personagem *Zorro* e no filme *The Bat Whispers* dirigido em 1929 por Roland West. O heroi vive um período de fama desde o ano de sua criação até 1945, momento em que o mundo das histórias em quadrinhos entra em uma espécie de crise devido ao cansaço dos leitores e, especialmente, por culpa da censura que, no início da década de 1940, começou a cercar o setor.

Em 1954 criaram-se a *Comic Association of America* (CMAA) e a *Comics Code Authority* (CCA), associações de autocontrole do setor destinadas a estancar as supostas acusações de estímulo à violência, ao racismo, ao sexo e ao comunismo que, em teoria, eram ideias difundidas pelas histórias em quadrinhos na época. Ainda neste período, o psiquiatra Frederic Wertham autor do livro *Seduction*

⁴ *Herói (definição)*: ídolo, Deus, herói das crianças (HOUAISS, 2007, p.356). O herói é campeão do bem, o restaurador da ordem e só existe para (e pela) missão. Aborrece-se entre duas aventuras. Não tem que levar em conta as contingências familiares visto que está sozinho. Importa que este herói tenha alguns dos atributos divinos. Tem que ser reconhecível à primeira vista. Em primeiro lugar deve ter um corpo perfeito, uma musculatura impecável, tão mostrada quanto possível (MARNY, 1988, p.123).

of the Innocent (1954) publicou um verdadeiro catálogo de ataques às obras e foi o principal representante das associações reguladoras. A partir das interpretações de Wertham é que se instaurou a ideia sobre a homossexualidade entre os personagens Batman e Robin. Somente na década de 1960 o herói voltou a ser popular com a mudança de imagem com a intenção de adequá-lo a seu tempo.

Entre os seriados da TV estadunidense *ABC* (1966-1968) e o primeiro longa-metragem ainda nos anos 1960, o personagem teve um período que pouco lembrava aquele herói dos quadrinhos, completamente diferente das características criadas por Bob Kane. A série renovou a imagem do personagem transformando-o em um herói colorido e pop.

À margem do sucesso televisivo, os responsáveis pela *DC Comics* seguiram em um empenho de revisar a imagem do justiceiro. Em 1986, Frank Miller, autor de *Batman, The Darknight, O Senhor da Noite e Batman ano1*, resgata, assim, o personagem em uma ousada releitura do homem morcego: frio e calculista, combatente do crime e obcecado por sua missão.



Figura 4 - Batman, Robin, Batgirl e Mulher-Gato dos seriados de televisão
Fonte: Disponível em: <<http://www.retrojunk.com>>

Aproveitando o sucesso da revista, a Warner decidiu resgatar o herói para o cinema e produzir o longa-metragem *Batman* (1989). Convidou então Tim Burton que realizara o bem sucedido *Beetlejuice – Os Fantasmas se Divertem* (1985) para dirigir o filme.

Quando iniciou o projeto do filme *Batman* (1989), o diretor estava decidido a romper qualquer vínculo com a série televisiva, numa tentativa de recuperar a imagem original de Batman idealizada por Bob Kane, mais próxima ao universo

estético e ao gênero do diretor. A influência das Graphic Novels de Miller foi de vital importância para o processo de criação no primeiro *Batman* de Burton.

Inaugurava-se, portanto, uma era hollywoodiana em que as obras sobre o mesmo personagem foram idealizadas pelos diretores e pelo estúdio com diferentes características, até a última produção em 2008.

No final dos anos 1980, a transposição das histórias em quadrinhos para o cinema se estabeleceu. Anteriores a esta época surgiram também outras adaptações para o cinema, baseadas em conhecidos personagens e em suas aventuras para o cinema. Como *Superman* em 1978, entre outros. Mas foi depois de *Batman* de Burton (1989), que Hollywood percebeu ser um ótimo negócio continuar a investir no gênero e no personagem.

Entre erros e acertos de roteiros e produções, as adaptações surgem até hoje com muita frequência. Entre 2005 e 2006, foram feitos os filmes: *Batman Begins*, *Sin City*, *Superman* e *Fantastic Four*. Em 2008, *Homem de Ferro*, e *Batman, o Cavaleiro das Trevas*. Para o ano de 2009 será a vez de *The Spirit*, clássico de Will Eisner, *Watchmen* de Alan Moore e *X-Men Origins: Wolverine* (ZERO HORA, 2008, p. 5, Segundo Caderno).

Com orçamentos cada vez mais altos e produções tecnologicamente modernas, assim como as histórias em quadrinhos de imagens digitalizadas, o público-alvo consumidor desses filmes não são mais a criança e aficionados das histórias em quadrinhos, mas pessoas seduzidas pelas qualidades estéticas de um produto de massa.

O que parece é que, além dos altos investimentos nas produções e constante atualização de recursos tecnológicos, não são garantias suficientes para alcançar o potencial onírico das histórias em quadrinhos e suas narrativas fantasiosas quase inatingíveis que, por sua vez, se alimentam das atuais produções cinematográficas.

Recentemente, alguns cineastas têm utilizado da “linguagem” das histórias em quadrinhos como recurso visual estético para produzir seus filmes, porém a transposição propriamente dita dos heróis e seus mundos pós-modernos é um

desafio em que poucos se aventuram. A ideia de alcançar a *performance* cabe bem a este gênero contemporâneo. Um filme hoje é avaliado, principalmente, como gênero pesquisado pela sua capacidade de atrair público, isto é, em função de sua *performance* financeira. A seguir, vem sua *performance* como arte junto aos críticos especializados. É fácil constatar o número crescente destes filmes “vencedores” que utilizam as tecnologias digitais em larga escala (GERBASE, 2003).

Segundo Jacques Marny (1988) o prodigioso sucesso de Batman não se deve ao desenho ou às revistas, mas sim às séries de televisão. Criou-se um mito, uma verdadeira Batmania. As séries realizadas em 1943 por Lambert Hillyer deram origem a um novo termo: cinethon (cinema + maratona). Os apreciadores do homem-morcego, desejosos pelas aventuras do herói, reúnem-se em salas especiais, nas quais eram passados os folhetins da série. 252 minutos para os 15 episódios daquele ano, por mais de quatro horas.

Nos seriados da década de 1960, o diretor William Dozer lançou mão da estética *Kitsch*⁵ para produzi-lo. Em menos de um mês Batman era o primeiro em audiência, tornando-se uma verdadeira mania nos Estados Unidos.

A série para TV fez tanto sucesso que rendeu ainda um longa-metragem para o cinema que, mesmo produzido antes e lançado após a série de televisão, auxiliou a emissora, facilitando sua venda para outros países.

Até hoje os episódios são reprisados, divertindo pessoas do mundo inteiro. Diferentes diretores e produtores levaram o homem-morcego e seus arquiinimigos para o cinema, porém alguns filmes fizeram mais sucesso que outros, dividindo a opinião do público.

Ao longo desses anos, vimos um Batman do mais divertido e cômico ao mais deprimido, sombrio e tenso. Estes filmes apresentam diferentes olhares na produção

⁵ *Kitsch*: A etimologia deste vocábulo deve ser procurada na palavra inglesa “*sketch*” (croquis) e no verbo alemão *verkitschen* (liquidar, vender, em liquidação). O termo não aparece até o século XIX na Europa Central, onde os críticos o usavam para referir-se a objetos de mau gosto. O kitsch que se introduz em todas as formas de arte parece dever sua origem à proliferação de formas imitativas nascidas da técnica industrial e ao simples desejo das massas de consumir arte. (SOURIAU, 1998).

e estéticas autorais, de diretores como: William Dozer, Tim Burton, Joel Schumacher e Christopher Nolan.

As aventuras de Batman acontecem na cidade imaginária Gotham City. Com influência da estética dos quadrinhos no personagem, os filmes recebem algumas características oníricas como a mistura de passado e futuro, elementos alegóricos e simbólicos, característicos da estética pós-moderna.

Assim como a história em quadrinhos está relacionada a um conjunto de manifestações, também realiza intercâmbios com outras mídias, já que o cinema estaria identificando influências socioculturais: representações simbólicas, manifestações da arte, moda, consumo e cultura popular. “O herói que evolui e representa o tempo mítico não escapa às modificações, sejam elas midiáticas ou ideológicas de uma cultura globalizada” (MARNY, 1988, p. 26). Como afirma o mesmo autor, o herói é o retrato de uma sociedade, e a partir dela se atualiza.



Figura 5 - Batman em diferentes épocas dos quadrinhos para o cinema
Fonte: BOLTON (2008)

Partindo do princípio de que os valores estéticos e o hibridismo das “linguagens” que resgatam uma temática e uma visualidade, proporcionadas pelas histórias em quadrinhos e pela televisão, podem ajudar a identificar características

que influenciam a construção de um personagem e filme do gênero, “mundializado” para o cinema. Na visão de Renato Ortiz (1994), um livro, um quadro, uma forma arquitetônica não só dialogam como assimilam, na sua constituição, os traços da cultura do mercado. A pintura de John Wesley tem como referência o mundo dos quadrinhos. O mesmo se dá com Robert Venturi, ao integrar o *kitsch* de Las Vegas a suas preocupações arquitetônicas. “Como arte industrial, o cinema é por natureza, mais lento em suas transformações, mas acaba absorvendo grande parte do que acontece no contexto das demais formas expressivas” (GERBASE, 2003, p.86).

Protagonizado por Adam West no papel de Batman, o filme originário da série *Batman: The film* (1966), de William Dozer, acabou sendo uma paródia intencional, contra todo o prognóstico: fixou no público estadunidense uma imagem de herói, inclusive mais poderoso da que refletia nos quadrinhos (ARZA, 2004, tradução nossa).



Figura 6 - Cartazes do filme *Batman* da década de 1960
 Fonte: Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/.../batman-66-poster>>

Através de um estudo mais detalhado do conceito de estética como disciplina filosófica e científica que permuta com outros saberes, propomos a análise da obra *Batman, o Retorno* (1992), de Tim Burton, partindo de paradigmas teóricos do pós-moderno, além de relacionar os valores estéticos que ocorrem dentro da mesma obra, entre eles características da pós-modernidade.

Este filme é considerado por esta pesquisadora como mais significativo no que se refere à estética pós-moderna, oferecendo indicadores que permitiram o desenvolvimento desta pesquisa.

Neste caso, analisadas as imagens do filme sem prender-se a conjuntos rígidos de procedimentos, e com orientações abertas focadas em resultados qualitativos de acordo com os critérios previamente estabelecidos pelo pesquisador e que se ajustem aos objetivos da pesquisa.

1 METODOLOGIA

Este trabalho se constitui em uma pesquisa qualitativa e interpretativa acerca da análise estética e do imaginário moderno e pós-moderno do filme *Batman Returns* (1992) produzido a partir da transposição das histórias em quadrinhos para o cinema. O personagem principal é *Batman* (O Homem-Morcego). Entendemos que este personagem, conhecido há mais de sessenta anos e mundialmente popularizado, não somente através dos quadrinhos e do cinema, mas, também, pelo desenho animado e pela televisão, faz parte de um “seleto grupo” de personagens globalizados, que têm suas imagens amplamente exploradas em produtos de vestuário, jogos, acessórios e cadeias de fast-food. Suas imagens são exploradas não somente para o consumo, mas também como objetos e temas de exposições culturais e campanhas institucionais estadunidenses. Recentemente, o personagem Batman foi tema da campanha de incentivo ao consumo de leite, no estado da Califórnia. Assim como o Homem-Morcego, alguns heróis das histórias em quadrinhos, igualmente populares são considerados como propulsores de moda, desde a década de 1980.



Figura 7 - Got Milk? Cartazes de Campanha Institucional Body by milk de incentivo ao consumo de leite. Califórnia, EUA, 2008

Fonte: Disponível em: <<http://www.thendhunter.com>>

Examinando a obra cinematográfica do personagem buscando visualidades da modernidade e da pós-modernidade. À luz da Hermenêutica de Profundidade de John B Thompson (2002) justificamos a escolha do método, pois como o autor, identificamos as imagens como formas simbólicas, ou seja, “construções significativas que exigem uma interpretação como ações, falas, textos que, por serem construções significativas, podem ser compreendidas”. (THOMPSON, 2002, p.357).

Partindo do entendimento de que o filme é constituído por formas simbólicas, e sendo uma construção da mesma natureza, está inserido em um determinado contexto social e histórico. “Os estudos das formas simbólicas é fundamentalmente e inevitavelmente um problema de compreensão e interpretação” (THOMPSON, 2002, p. 357).

Tomamos a Hermenêutica de Profundidade como método para analisar a produção cinematográfica. Ao analisarmos o filme, procura-se interpretar um objeto, que pode ser ele mesmo uma interpretação do autor. Essa condição metodológica sugerida pelo autor oferece condições adequadas para o estudo em questão, ou seja, além do contexto social e da época na qual foi produzida a obra, o autor-diretor realizou uma transposição das histórias em quadrinhos para o cinema, partindo de uma história, de um imaginário, de um personagem já existente e conferindo-lhe um estilo autoral.

Pois na investigação social o objeto de nossas investigações é ele mesmo, um território pré-interpretado. O mundo sócio histórico não é apenas um campo-objeto que está ali para ser observado; ele é também um campo sujeito (THOMPSON, 2002, p. 358).

Neste caso, não podemos deixar de realizar uma costura entre o conceito de imaginário no momento da interpretação da obra. Segundo Silva (1995, p. 7):

Não há vida simbólica fora do imaginário.
O ser humano é movido pelos imaginários que engendra.
O homem só existe no imaginário. Todo o imaginário é uma narrativa, uma trama, um ponto de vista.
Vista de um ponto.

Estas afirmações nos ajudam a conduzir a análise re-interpretativa sobre o mesmo personagem transposto de uma mídia para a outra. Que por sua vez, foi interpretado por diferentes autores, sob distintas estéticas propostas no decorrer de quatro décadas no cinema em que o herói sofreu evoluções, alinhando-se segundo regras e “espelhos” sociais. Como afirma Marny (1988, p. 130): “O herói é a cristalização de necessidades de tendências, de fantasmas próprios de uma determinada época”.

Através das tecnologias próprias, que podem ser denominadas de Tecnologias do Imaginário, citado por Silva (1995, p. 10), segundo Michel Maffesoli (2001): “o imaginário é uma força, um catalizador, uma energia e ao mesmo tempo um patrimônio de um grupo tribal, uma fonte comum de sensações, de lembranças, de afetos e de estilos de vida”.

Com esse entendimento passamos para a análise através da Hermenêutica de Profundidade como método de interpretação, isto é, de re-interpretação do objeto. Através da obra partiu-se de uma interpretação sobre o personagem, entendendo que existiu uma transposição midiática. Interessou aqui procurarmos identificar “novas estéticas”, “novos imaginários”, sem nos determos em situar ou dividir a obra e o personagem entre o Moderno e o Pós-Moderno. Sua classificação pôde apresentar-se como “melhor ou pior” entre a cinematografia completa do herói. Mas nesta obra identificaram-se pistas, recortes e entendimento de como se construiu o imaginário estético na obra dentro dos paradigmas do moderno e do pós-moderno.

Aceitando esta obra como formas simbólicas em condições de serem analisadas, partimos para etapas que, segundo Thompson (2002) são adequadas para a verificação e para a compreensão das formas simbólicas.

A Hermenêutica de Profundidade, método proposto pelo autor, prevê que sobre o objeto sejam traçadas as seguintes fases:

- a) análise sócio-histórica;
- b) análise – discursiva/formal;
- c) interpretação – re-interpretação.

Nesta tríplice análise proposta pelo autor, a primeira é a sócio-histórica em que, são coletados dados sobre o tempo, condições sociais e históricas em que se situa o objeto. Thompson ainda destaca que as experiências individuais sempre se dão num contexto histórico, no sentido de que algo só é construído a partir de experiências passadas.

Estas experiências entram para a nossa cultura como tradições, por isso a análise sócio-histórica, primeiro passo proposto pelo autor – abrange uma análise cultural que pode ser explicada como o estudo das formas simbólicas em relação aos processos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais, e através dos quais, estas são produzidas, estruturadas e recebidas (THOMPSON, 2002, p. 363).

Os objetos e expressões que circulam nos campos sociais são também construções simbólicas complexas que apresentam uma estrutura articulada. É esta característica que exige uma segunda fase de análise, uma fase que pode ser descrita como análise *formal* ou *discursiva*. Esta fase consiste em quebrar, dividir e esclarecer os padrões e os efeitos que constituem e operam dentro da forma simbólica. As formas simbólicas são produtos contextualizados e algo mais, pois elas são produtos que, em virtude de seus traços estruturais, têm capacidade e têm por objetivo dizer alguma coisa sobre algo. (THOMPSON, 2002, p. 369). Dentro da análise formal ou discursiva, utilizaremos o método de análise da narrativa. Buscando desconstruir o filme, coletando cenas na obra que possam relatar e dar pistas sobre os objetivos propostos nesta pesquisa.

A última fase do enfoque da Hermenêutica é a interpretação/re-interpretação. A fase da interpretação é facilitada pelos métodos de análise formal ou discursiva.

O processo de interpretação, mediado pelos métodos do enfoque da HP, é simultaneamente um processo de reinterpretação. Ao desenvolver uma interpretação, realizada pelos métodos de enfoque, estamos reinterpretando um campo pré-interpretado, estamos projetando um significado possível que pode divergir do significado construído pelos sujeitos que constituem o mundo sócio-histórico. (THOMPSON, 2002, p. 276). Com as pistas coletadas da obra e a análise sócio-histórica, podemos então partir para a fase final, que é a interpretação

facilitada pelos métodos anteriores. A reinterpretação implica um “movimento novo” de pensamento.

Aplicado ao objeto de estudo em questão, sugerimos os passos dados por Thompson (2002), verificando a *situação espaço temporal* em que se encontra o filme.

Primeiramente, localizamos o momento sócio histórico da sociedade estadunidense. Interpretamos o Moderno e o Pós-Moderno, sob o viés estético e imaginário do filme nos períodos espaço-tempo fílmico e real.

Aplicaremos os passos da análise, seguindo o autor, a partir da localização e da contextualização histórica, a “desconstrução fílmica” através da leitura de recortes e pistas das cenas (sequências) e dos fotogramas e, por fim, da releitura ou da re-interpretação da obra. Levando em conta as condições estéticas autorais do diretor, a construção do imaginário no personagem, que acreditamos ter sido no primeiro momento o reflexo da sociedade estadunidense, foi globalizado, retratando ou refletindo questões *mundializadas*.

Esta metodologia não pretende apresentar-se em um capítulo à parte. cremos que a compreensão da Hermenêutica de Profundidade será visível no decorrer desta pesquisa, conforme proposto acima.

Adendo à introdução utilizando-se da metodologia especificada no capítulo um, o filme se passa num tempo imaginário de futuro incerto, que pode ser também uma referência ao passado Modernista.

Recursos na cenografia e no figurino dos personagens formam um mosaico visual das mais variadas épocas. Além disso, a busca do espectador por uma localização no espaço-tempo é corrompida a todo instante no decorrer do filme. Ainda em alguns momentos, nota-se um palimpsesto de elementos que reforçam a ideia do encontro entre o moderno e o contemporâneo. Como, por exemplo, a narrativa alegórica herdada do cinema moderno somado a cenários do gênero *filme fantástico*.

Podemos afirmar que a construção dos personagens imaginários remete a outros gêneros fílmicos, personagens e atores do cinema moderno da década de 1920, assim como à influência dos primeiros desenhos de animação anteriores a esta época. Citamos a correlação da personagem Mulher-Gato com o personagem criado por Pat Sullivan, Felix, o gato (*Felix, the cat*), figura híbrida, que era ao mesmo tempo felino, humano e mágico. Sua forma consistia em uma habilidosa mistura de formas arredondadas e graciosas, com ângulos que sugerem a astúcia e a malandragem. Ainda sobre a mesma personagem, o status de dominadora vestida com sua *catsuit* remete ao popular seriado da televisão estadunidense da década de 1960 – *Os vingadores*.

Filme fantástico: O fantástico é produzido em uma obra de ficção, quando um acontecimento inexplicável é relatado ou representado, e quando o destinatário da obra hesita entre duas interpretações: ou o acontecimento é fruto de uma ilusão e da imaginação, e as leis do mundo continuam as mesmas; ou o acontecimento ocorreu realmente, o que supõe que ele se produziu em um mundo regido por leis desconhecidas. No primeiro caso, estamos diante do estranho, no segundo, do maravilhoso, e o fantástico define-se precisamente, por esta incerteza em que ele nos deixa, entre um e outro. (AUMONT; MICHEL, 2006, pp. 117-118).

De acordo com Thompson (2002) as formas simbólicas – as imagens – não têm idade, e são impregnadas pelo imaginário do espectador, criando mundos utópicos. Ao mesmo tempo, o discurso da obra de Tim Burton perpassa este contexto sócio-histórico. Em que o inusitado das figuras e das personas comunicam este imaginário. Já re-interpretando, quando se observa um cartaz do filme *Batman, o Retorno* (1992) a sensação de exclusão e dualidade, assim como a percepção das deformações destes seres envoltos na obscuridade, se faz presente, característica autoral de Tim Burton em que a presença do contraste do claro e do escuro expressionista é indubitável.

Assim como visto em outras obras de Burton, no filme *Batman, o Retorno* (1992) os personagens *personas*⁶ são seres anormais, exemplos de exclusão e incompreensão por parte de uma sociedade que descarta abertamente o diferente. No entanto, cumprem o papel de identificação e não-identificação do espectador com estes seres, em um “mundo fantasioso” construído com imaginação habilidosa e satisfatória somada ao prazer visual.

“É uma imagem que constitui a matriz do imaginário, do reconhecimento/falso reconhecimento e da identificação, portanto, da primeira articulação do “Eu”, da subjetividade”. (MULVEY, 2003, p. 442).

⁶ Persona/Personalidade: Persona vem do latim *persona*, que designa a máscara trágica, herdou o sentido do grego *rosto* e depois *máscara*, daí, “papel de teatro” (expressão empregada também pelos Estóicos para designar o papel como função de cada homem no mundo, e cara no sentido em que se diz “perder prestígio”, ou seja, respeito por si mesmo. (SOURIAU, 1998, p. 876).

Personagem de filme: distinguem-se duas grandes dimensões da personagem de filmes: 1) o ser e o fazer da personagem, ou seja, a atribuição de traços físicos, os do ator, do seu traje, da sua maquiagem, dos seus traços psicológicos e morais significados por seus atos e suas falas, dos seus gestos e do seu comportamento; 2) a diferenciação por contraste, complementariedade, oposição, similitude, com os outros personagens. (AUMONT; MICHEL, 2006, p. 226).

2 IMAGEM EM MOVIMENTO: O CINEMA

Este capítulo pretende focalizar os itens abaixo, adendo razão ao título formulado. Na revisão teórica, apresentamos a proposta do primeiro capítulo desta pesquisa com o título de *Imagem em movimento: o cinema*. Para um entendimento mais claro do que pretendemos abordar no decorrer da pesquisa, dividimos nos capítulos:

- a) a história do cinema: a construção da obra hollywoodiana; o filme vencedor;
- b) a estética na obra cinematográfica de Tim Burton: categorias, alegorias, metáforas e simbolismos.

Vemos formas simbólicas na obra de Batman, pois através da Hermenêutica de Profundidade como metodologia para este estudo, sempre que analisarmos uma sequência, uma cena, ou fotograma, se estará coletando um fragmento para descosturar e identificar pistas e interpretá-las. A contextualização e interpretação sócio-histórica serão imprescindíveis neste processo analítico.

Para os autores, Francis Vanoye e Anne Goliot-Leté (2005, p. 54):

O filme é um produto cultural inscrito em determinado contexto sócio-histórico. Embora o cinema usufrua de relativa autonomia como arte (com relação a outros produtos culturais, como a televisão e a imprensa) os filmes não poderiam ser isolados dos outros setores de atividade da sociedade que os produz.

Para falar de cinema é preciso restringir, perfilar o que se pretende analisar na cinematografia: perceber, interpretar, analisar um filme é fazer recortes e escolhas e, a partir disso, promover uma interpretação, não perdendo de vista os objetivos traçados anteriormente e o que já foi escrito a respeito por outros autores. Com este objetivo, delinearemos questões próximas no decorrer da pesquisa, como: a estética do filme, o gênero fílmico, história e construção do cinema hollywoodiano, a transposição e a permuta das mídias, histórias em quadrinhos e cinema. E possíveis mutações do imaginário no personagem.

Acreditamos que, para o bom desenvolvimento desta dissertação, faz-se fundamental neste momento a compreensão do cinema como imagem em movimento, que comunica em sua visualidade e ao mesmo tempo possui uma carga estética que a classifica como arte. Uma arte que produz impressões, emoções e intuições que nascem da relação do espectador com o filme, mesmo com o afastamento analítico necessário para realizar uma pesquisa. O pesquisador também já foi e é um espectador, e algum olhar pode ser autoral, ou seja, o espectador/pesquisador tende a projetar no filme suas preocupações, seus objetos, seus questionamentos. Todo filme é uma ficção e as obras de Batman uma ficção dentro da ficção.

Para entender o cinema é necessário conhecer a história do cinema. Por isso daremos continuidade com o capítulo *Imagem em movimento: o cinema* e o subitem, *A história do cinema: a construção da obra hollywoodiana: o filme vencedor*.

Porém, não podemos falar de imagem em movimento sem antes introduzir o conceito primário de imagem e que melhor nos aproxime da ideia de visualidade estética no cinema. Partimos de algumas definições a partir da obra de Etienne Souriau (1998). “Imagem”, esta palavra derivada do latim *imago* (representação, retrato, aparência) tem numerosos sentidos e muitos deles interessam à Estética. Tomamos dois:

- a) sentido 1: imagem é relativa ao objeto representado, se trata da imagem de [...], se caracteriza pela reprodução do aspecto visual exterior de um ser real ou fictício. Sempre diegético. Mas a imagem não é esse ser, a imagem só oferece a aparência daquele;
- b) sentido 2: no sentido mais estrito, nas artes da estamperia, gravado, imprensa e na fotografia, a imagem é uma representação figurativa de uma pessoa, uma casa, uma cena, colocada em um papel e por certo número de exemplares. Em geral a imagem está feita para surpreender ou fazer sonhar, emprega os recursos dos desenhos e com frequência a cor, para captar a atenção, seduzir o espírito, transmitir idéias e conhecimentos ou para despertar sentimentos (SOURIAU,1998, p. 668).

Complementando com a ideia do autor Jacques Aumont, que assim a define: “A imagem é universal, mas sempre particularizada”, esta frase aponta com clareza sua condição sociocultural. “A imagem é um meio de comunicação e de

representação do mundo, que tem o seu lugar em todas as sociedades humanas”. (AUMONT, 2005, p. 131). Acrescenta ainda o autor que:

A produção de imagens jamais é gratuita, e desde sempre as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais e coletivos. As imagens são produzidas por diferentes finalidades, propaganda, entretenimento, fins religiosos e ideológicos (AUMONT, 2005, p. 78).

Uma imagem é forma de comunicação no momento em que se faz comum e é decifrada por alguém. No caso do cinema, que é imagem em movimento, temos de levar em conta o seguinte: para cada espectador, a percepção é individual e se constrói a partir da experiência vivida, afetos, emoções, aspectos da cultura e da sociedade a que pertence.

Sob o foco de Aumont (2005) entendemos que o cinema como forma simbólica e como forma de comunicação pode ser compreendido por outro(s) e decodificado individualmente.

Segundo o mesmo autor:

A imagem cinematográfica apareceu de pronto como radicalmente nova porque está em movimento (e não apenas porque representa o movimento). Foi esta idéia de uma imagem fundamentalmente diferente das outras imagens, porque possui uma qualidade diferente (porque não se contenta em acrescentar o movimento a uma imagem), que inspirou todas as primeiras reflexões teóricas sobre o cinema (AUMONT, 2005, p.174).

A imagem cinematográfica é um campo muito favorável ao imaginário; ela proporciona uma experiência vivida, envolve afeto e sensações. Definido por Kant (1995) como: “um sentimento de prazer ou desprazer que não deixa chegar à reflexão”.

2.1 A HISTÓRIA DO CINEMA; A CONSTRUÇÃO DA OBRA HOLLYWOODIANA: O FILME VENCEDOR

Primeiramente tomamos a obra *Historia general del cine* (TALENS; ZUNZUNEGUI, 1997) na qual encontraremos o nascimento da história do cinema estadunidense período entre 1915 e 1928. Foram os estúdios de Hollywood que fizeram nascer e permanecer o filme como produto ou clichê nacional, conquistando o interesse do público a partir de um universo fictício facilmente reconhecível pelos espectadores, um complexo programa de formas narrativas codificadas, que foram assimiladas, prendendo o interesse do consumidor.

Recorreu-se a fórmulas seguras, gêneros e folhetins, herdeiros da literatura popular do século XIX, produto com o qual o público estava completamente familiarizado, como mencionado anteriormente na introdução desta pesquisa.

O cinema de Hollywood se transformou em uma autêntica indústria do espetáculo dirigido a todos os públicos. Segundo Gomery (1997, p. 29): “o cinema era uma indústria relativamente pequena, ainda que perfeitamente organizada e lucrativa”. Mas não se deve descartar o valor publicitário e propagandístico que possuía. Característica que o transformou em propulsor da cultura estadunidense até hoje.

O auge deste cinema estadunidense coincide com a supremacia econômica e industrial que, em poucos anos, colocaram os Estados Unidos na frente de outros países influentes. No decorrer de poucas décadas, Hollywood passou a controlar o negócio cinematográfico mundial. Na mesma época também possuíam o controle de outros segmentos industriais como o do petróleo, e das telecomunicações e da automobilística.

Sua expansão internacional coincide com a imagem de um país em franco desenvolvimento tecnológico, por sua eficácia na gestão de empresas e sucesso comercial. Com o cinema, chegaram à Europa e aos mercados internacionais.

Em 1914, o volume cinematográfico estadunidense compreendia a metade da produção mundial. E, logo no início da Primeira Guerra na Europa, naquele mesmo ano, determinou-se o monopólio absoluto. Durante quatro anos Hollywood teve absoluta liberdade para abastecer o mercado do cinema internacional. Em 1916, o negócio cinematográfico passou a ser exclusivo dos Estados Unidos e, através da Primeira Guerra, estes asseguraram o monopólio sobre os setores de distribuição, exibição e fabricação. Por outro lado, Hollywood igualmente investiu elevados valores, visando a alcançar melhorias tecnológicas. Este era o objetivo prioritário, assim como a elaboração de filmes que atraíssem ainda mais o grande público. (SANTOS, 1997, tradução nossa).

As complexas estratégias de inclusão que os estúdios estadunidense praticavam para entrar no mercado externo se alicerçavam em sua superioridade industrial e financeira. Hollywood abasteceu os circuitos internacionais com produções de qualidade e sucesso, cujos preços de aluguel eram lucrativos e competitivos. A prática do monopólio que havia sido proibida internamente no país era liberada ao comércio externo. O Império cinematográfico de Hollywood se fixou com a desarticulação da competência exterior, o livre acesso dos filmes estadunidenses nas telas internacionais, e a importação de recursos humanos como diretores, roteiristas, atores e equipes técnicas europeus. A abertura de escritórios comerciais de divulgação dos filmes em toda Europa, com exceção da ex-URSS, ajudaram a firmar estratégias de monopolizar a distribuição e exibição nos países estrangeiros.

Os estúdios conseguiram com seus filmes um verdadeiro espetáculo de massas, capazes de satisfazer os públicos mais variados. Não cabe dúvida de que a principal propaganda feita para filmes nacionais foram suas “estrelas”. O cinema hollywoodiano mostrou seu poder de propaganda e ideologia. Através dos filmes, se “vendia” uma forma de vida, modos culturais. Mais que qualquer outro meio, o cinema contribuiu para americanizar os gostos e hábitos da população mundial. Os filmes não se limitavam a proporcionar o entretenimento ao espectador, mas, também, “proporcionavam” produtos e hábitos. O público internacional se mostrava ansioso por adotar os costumes que adotavam seus ídolos da tela.

Hollywood era idealizada como um lugar mítico, onde os sonhos se tornavam realidade. Um paraíso fictício que exaltava os prazeres materiais. Fazendo sua quimera, o cinema americano promovia um contínuo convite ao consumo. (SANTOS, 1997).

2.2 A ESTÉTICA NA OBRA CINEMATOGRAFICA DE TIM BURTON (CATEGORIAS, ALEGORIAS, METÁFORAS E SIMBOLISMOS)

Iniciaremos o capítulo definindo Estética, que é uma disciplina da Filosofia voltada para a reflexão a respeito da beleza sensível e do fenômeno artístico. Segundo o criador do termo, o filósofo alemão Alexander Baumgarten (1714-1762), é a ciência das faculdades sensitivas humanas, investigadas em sua função cognitiva particular, cuja perfeição consiste na capacitação da beleza e das formas artísticas. No *Kantismo*, a estética compreende os estudos dos juízos por meio dos quais os seres humanos afirmam que determinado objeto artístico ou natural desperta universalmente um sentimento de beleza ou sublimidade. Para o *hegelianismo*, é um estudo da beleza artística que apresenta em imagens sensoriais, ou representações sensíveis, a verdade do espírito, do princípio divino. Ainda definindo o termo, tomamos a obra *Dicionário de Estética* de Gianni Carchia e Paolo D'Angelo (1999) que assim o definem:

A Estética nasce como tentativa de fundamentar criticamente tudo aquilo que, num primeiro momento, aparece como acidental e racional, elevando-o a um estatuto normativo. É uma disciplina filosófica que pretende dotar de universalidade e necessidade uma determinada experiência, que em geral se encontra privada de tais condições. Portanto, trata-se da tentativa de justificação de uma esfera para qual, segundo Kant, não valem os juízos determinantes, típicos das ciências mecânicas da natureza, mas, pelo contrário, valem os juízos refletentes, ou seja, aqueles que se esforçam por encontrar a normalidade a partir do acidental. (CARCHIA; D'ANGELO, 1999, p. 109).

Dentro desta disciplina, encontramos diferentes categorias, que antes de delinear-mos e identificarmos no filme analisado, é necessário que sejam definidas.

Categoria Estética: em sentido estrito, entendem-se por categorias estéticas os predicados do juízo estético, ou seja, as noções de *sublime*, *trágico*, *cômico*,

pitoresco, grotesco etc. com os quais se caracteriza uma obra-de-arte ou uma **experiência estética** (grifo nosso). Em que sensações agradáveis podem ser positivas ou envolver a diminuição da dor. O sublime pertence a este tipo, além de depender das paixões ligadas à auto preservação ou paixões ligadas à dor e ao perigo, sem estarmos realmente experimentando tal situação. Qualquer coisa que existe esse deleite – Burke chamou de sublime, não tem forma, mas desperta sentimentos morais mais profundos. A experiência do sublime é essencialmente estética (Shaftesbury). O sublime não foi aí separado da beleza, mas passou a ser visto como um dos tipos de beleza, a incomum e a inusitada. (KANT, 1995).

Para falar de categoria estética é necessário que o valor estético não se identifique de modo exclusivo com a beleza, isto é, que sustente que as noções de sublime, feio, entre outras, não se restrinjam apenas à falta de valor, mas âmbitos específicos da esteticidade de natureza diversa do belo, que devem ser procurados e definidos paralelamente àquele. (CARCHIA; D'ANGELO, 1999).

Na obra dos autores Muniz Sodré e Raquel Paiva, encontramos a seguinte definição:

Nem sempre encontramos uma definição muito clara para Categoria Estética. Vale recorrer inicialmente à Antiguidade: quando Aristóteles, expondo a sua teoria do prazer próprio (*hêdonê oikeia*, capítulo dezesseis da Poética), fala de um estado afetivo (um *pathos*), variável segundo a diversidade das obras-de-arte, que se deve à organização interna dos elementos na criação do artista. Os mesmos elementos, diversamente combinados, produzem efeitos artísticos diferentes em sua qualidade própria. Esta combinatória organizada (e não uma simples mistura) é o que se pode chamar de categoria estética, ou seja, um sistema coerente de exigências para que uma obra alcance um determinado gênero. A categoria responde tanto pela produção e estrutura da obra quanto pela ambiência afetiva do espectador, na qual se desenvolve o gosto, na acepção da faculdade de julgar ou apreciar objetos, aparências e comportamentos. (SODRÉ; PAIVA, 2002, pp.33-4).

As definições das categorias estéticas são muito mais coordenadas razoáveis, do que marco preciso e fixo, em que o “fluxo” estético transita de uma categoria a outra. Se os conceitos estéticos funcionassem como normas, não haveria espaço nem para o gosto nem para o sentimento, mas tão somente para a aplicação de regras.

Situamos o ponto de partida para a composição do quadro das categorias estéticas organizadas por Souriau (1998). O diagrama com 24 ramos constitui-se de valores dos estilos clássicos, *o cômico, o sublime, o belo, o trágico, o bonito*, e o *grotesco* – e os provenientes do sistema romântico de valores – o *enfático, o patético, o dramático, o irônico, o fantástico, o poético*. A estas Souriau (1998) intercalou mais 12 categorias menores, obtendo um quadro de estações complementares. *O nobre, o grandioso, o espiritual, o pitoresco, o gracioso, o lírico, o heroico, o pírrico, o melodramático, o caricatural, o sátiro, o elegíaco*.

Algumas destas categorias mantiveram sua consistência em conformidade com o movimento histórico; outras, no entanto, mereceram algumas modificações. (SILVA, 2005).

Não temos o objetivo aqui de apresentar todas as vinte e quatro definições de cada categoria, mas algumas delas serão apresentadas sempre que se fizer necessário, uma vez identificadas.

Salientamos o grotesco por fazer parte da hipótese deste trabalho que toma essa categoria estética como condição balizadora da pós-modernidade, presente na obra estudada. Este se situa na intersecção de outras esferas: como a do cômico, do fantástico, do bizarro e do pitoresco. Algumas destas categorias estão identificadas na produção, através dos personagens e da cenografia.

As categorias estéticas resultam de um esforço compendiário em torno da presença de traços recorrentes, de convenções de gênero, dados estilísticos-formais e de configurações e relações afetivas entre objeto e público. Elas são combinatórias organizadas, um sistema relativamente coerente de exigências para que certa composição artística ou extra-artística alcance um determinado gênero, como o patético, o trágico, o dramático, o cômico, o grotesco, o sátiro, o agradável, o gracioso, o sublime, etc. Dizem respeito tanto à produção e estrutura da obra quanto assinalam aspectos significativos da ambiência afetiva do espectador. (SILVA, 2005, p. 158).

Propusemos neste trabalho classificar as visualidades da obra escolhida através das categorias estéticas, bem como identificar os trânsitos estéticos dentro da mesma produção cinematográfica. O estudo de uma categoria estética leva em conta a pesquisa sobre a obra analisada, para que consiga resgatar e identificar

pistas que fazem nascer à impressão afetiva do espectador. “É o modo interno de trabalhar a obra que define cada categoria estética”. (SOURIAU, 1998, p. 325).



Figura 8 - Diagrama Trânsito do Grotresco
Fonte: Elaborado pela autora (2008)

A partir do diagrama de E. Souriau, focamos a categoria *grotesco* como eixo propulsor do trânsito estético identificado no filme, e algumas de aproximação, surgindo sobrepostas e que muitas vezes se confundem umas às outras. Como por exemplo: o *dramático* se caracteriza pela energia das tensões do universo da obra, em que as forças se opõem poderosamente e brigam entre si. Primeiramente, as forças do conflito aparecem como graves, os acontecimentos são importantes e sérios, mas podem vir a ser trágicos e patéticos. A diferença do *patético* e do *dramático* é que a oposição de forças dramáticas tem um carácter dinâmico; os personagens não se limitam a experimentar sentir ou sofrer, mas de atuar. Já a diferença do *trágico* ao *dramático*, é que o resultado da situação é incerto e fica suspenso. (SOURIAU, 1998, p. 470).

Estas transições ou trânsitos estéticos podem ser vistos em algumas sequências do filme e mesmo na construção dos personagens, conforme apresentado na figura abaixo:

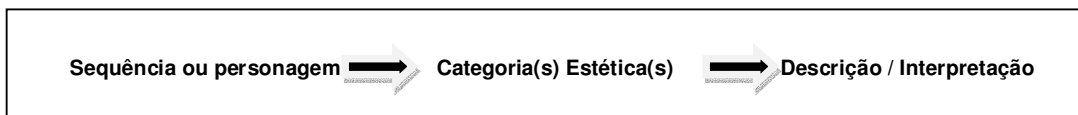


Figura 9 - Análise Estética
Fonte: Elaborado pela autora (2008)

No epílogo do filme *O nascimento de Oswald Cobblepot* narra-se o nascimento do personagem, que vem ao mundo no seio de uma tradicional família de Gotham, repudiam a criança desde o momento de seu nascimento. Oswald Cobblepot veio ao mundo convertido em uma espécie de criatura disforme, com as extremidades de um pinguim. Inconformados, os pais decidem lançar a criança no rio, mas o moisés em que é colocado vai parar na central de esgoto da cidade, chegando em uma galeria interior, que na verdade é um pavilhão do antigo parque zoológico de Gotham, lugar habitado por pinguins do zoológico, que desde então se convertem na única família de Pinguim.

A sequência do filme que vai desde o nascimento até a chegada no “Mundo Ártico” onde pinguins o adotam, e após trinta e três anos surge do subterrâneo “O Pinguim”. Durante a narrativa do epílogo, podemos identificar o trânsito no diagrama, no sentido “vertical e circular” (Figura 8).

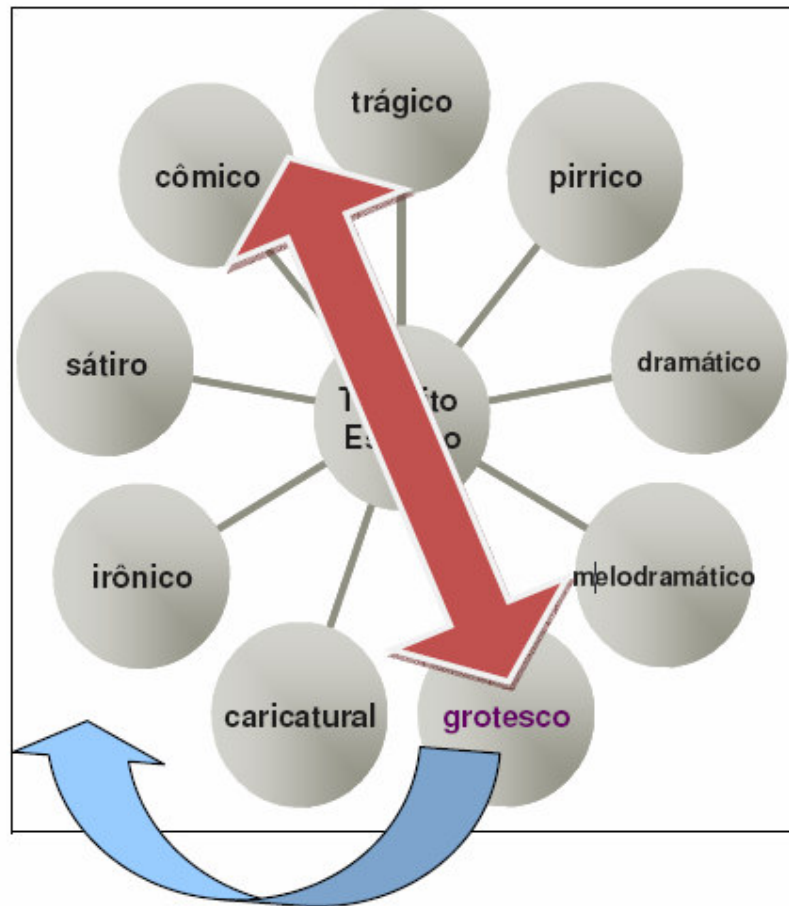


Figura 10 - Trânsito Estético
 Fonte: Elaborado pela autora (2008)

Estas combinações e trânsitos estéticos se cruzam de diferentes maneiras. O que interpretaremos a partir daqui são os indícios das categorias estéticas que estão mais presentes na obra.

Na figura de Oswald (O Pinguim) verifica-se uma predominância e a constância típicas do *grotesco*, por sua característica híbrida, monstruosidade, corporalidade tematizada em aberrações orgânicas.



Figura 11 - Pinguim

Fonte: Disponível em: <<http://www.geocities.com/bat.caverna/pinguim.htm>>

“A cinematografia norte-americana conta com um dos exemplos mais extraordinários de grotesco teratológico: *Freaks* (1932), de Tod Browning. O “freak” (monstro, aberração) não é necessariamente grotesco, mas quase sempre esteve a ele associado, em virtude de sua espetacularização como curiosidade nas feiras ou nos parques de diversões de antigamente, onde a Mulher-Barbada, a Mulher-Gorila, os Gêmeos Siameses e outras anomalias excitavam a pulsão escópica do público”. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 96).

Assim, o trânsito estético em *Batman, o Retorno* (1992) parte da ação do nascimento (*dramático*) de um monstro (*grotesco* e *caricatural*), em um lar de pessoas “saudáveis” e ricas (*irônico*). A criatura selvagem, que é trancafiada em uma jaula ao invés de um berço, ataca e mata o gato da casa (*sátiro*) e é levada embora pelos pais em uma noite fria de Natal (*trágico, cômico*).



Figura 12 - Oswald no Moisés
Fonte: *Batman Returns* (1992)

No decorrer do filme, estas categorias apresentam-se em diferentes percursos, mas reforçam a existência de uma teia. Ocorre uma intersecção em que os valores estéticos se cruzam e muitas vezes se confundem. Durante o pano de fundo da narrativa, identificamos as categorias *trágico*, *cômico* e *dramático*. Enquanto que outras como o *grotesco* e o *caricarural* surgem entre sequências.

Pistas de elementos estilísticos e de gêneros audiovisuais, como o melodrama, a comédia de situação televisiva e o cinema de terror clássico também estão presentes na produção. (ARZA, 2004, p. 142).

Encontramos algumas definições em diferentes obras e autores, que descrevem os conceitos alegoria, metáfora e simbolismo e suas diferenças; importante esclarecer estes conceitos que fazem parte da análise estética deste trabalho.

Alegoria: “Modo de expressão ou interpretação no âmbito artístico e intelectual, que consiste em representar pensamentos, idéias, qualidades sob forma figurada e, em que cada elemento, funciona como disfarce dos elementos da idéia representada”. (HOUAISS, 2001, p. 146).

Allegoriein em grego significa falar alegoricamente ou interpretar alegoricamente. “A Alegoria é procedimento intencional do autor do discurso; sua interpretação, ato do receptor, também está prevista por regras que estabelecem sua maior ou menor clareza, de acordo com o gênero e a circunstância do discurso”. (HANSEN, 2006, p. 9).

Já para Souriau(1998), alegoria é a representação de uma ideia abstrata, através de um aspecto corporal. Também pode ser uma personificação, quer dizer, a aparência sensível é a de um ser humano, mas muitas alegorias não são antropomorfas. O ser alegórico não é somente um simples signo destinado a produzir uma ideia senão a própria ideia revestida de um aspecto material que a representa. (SOURIAU, 1998, p. 68).

“A ideia de Alegoria é uma ideia que é central no pensamento de muitos teóricos da pós-modernidade” (BARNARD, 2003, p. 229). Jameson (1971, apud BARNARD, 2003) diz que o objeto alegórico é incapaz de projetar qualquer significado por si mesmo. Esta citação é paralela com a ideia de outrora mencionada pelo autor, que afirma: “O objeto alegórico só pode aceitar aquele significado que o alegorista deseja emprestar-lhe. Ele o instila com seu próprio significado”. (JAMESON, 1971 apud BARNARD, 2003, p. 71).

No entanto, “o símbolo seria mesmo o inverso da alegoria: a alegoria parte de uma ideia (abstrata) para chegar a uma figura, enquanto o símbolo é primeiro, e em si figura, e como tal, fonte, entre outras coisas de ideias”. (DURAND, 1993, p. 10).

As Metáforas e redes metafóricas são detectáveis por intermédio da repetição, de formas de insistência (primeiros planos, planos longos, ângulos insólitos) ou de amplificação (deformações visuais, aumentos, efeitos sonoros, etc.) do grau maior ou menor de incongruência desta ou daquela imagem com relação à norma narrativo-realista (da imagem deliberadamente não-diegética à figura diegetizada, isto é plenamente integrada no mundo representado). (VANOYE; GOLIOT-LETTÉ, 2005, p.64).

Assim como a metáfora, a apreensão de elementos simbólicos, às vezes, é de difícil interpretação, principalmente em obras do século passado, em que se requer uma cultura específica para ser plenamente apreendido. Trata-se toda vez de

uma espécie de código, de um conjunto de signos situados em contextos socioculturais particulares. (VANOYE; GOLLOT-LETTÉ, 2005). A narrativa secreta dos heróis dos quadrinhos é aludida por meio de uma obviedade enigmática e onírica, bem no peito do herói ou na fivela de seu cinto, na forma da imprescindível insígnia. O “S” do Super-Homem, apenas por coincidência, significa Super-Homem: na verdade o emblema é o escudo de armas da antiga casa Kryptoniana de EL, da qual ele descende. No caso de Batman, um morcego estilizado faz alusão ao animal cujo voo assustador selou o destino de Bruce Wayne, assim como um grifo de oito patas imortaliza um inseto cuja mordida levou Peter Parker a sua gloriosa e aparentemente triste trajetória.

Quanto às teorias do cinema, uma delas é a abordagem estética. É o estudo do cinema como arte, ou melhor, o estudo dos filmes como mensagens artísticas. Ela subentende a concepção do gosto da experiência e prazer do espectador, e do teórico. Podemos falar sobre a estética do cinema sob o viés da crítica analítica da obra ou entender o efeito estético próprio do filme.

Os símbolos e alegorias sempre estiveram presentes ao longo da história do cinema, e talvez nem sempre tenham sido compreendidos. No entanto, foram escolhidos por seu conteúdo intelectual e imaginário, dirigidos à determinada cultura e sociedade. E percebemos que o filme pós-moderno herdou do cinema moderno estes “recursos” fílmicos.

Propomos, desta forma, nesta pesquisa, alguns pontos de ancoragem como facilitadores de análise das obras e da identificação de alegorias, metáforas e simbolismos. Alguns itens serão abordados no decorrer deste trabalho. São eles:

- a) momento social (análise sócio-histórica);
- b) estética de Tim Burton;
- c) citações de outras obras no filme analisado/analogias com a literatura, cinema, teatro, desenho de animação, histórias em quadrinhos etc.;
- d) uso da iluminação e das cores (uso do claro e do escuro).

A figura do herói é mais efetiva como metáfora. Através das sucessivas “Idades” dos heróis dos quadrinhos, Dourada (1938-1956), de Bronze (1956-71), de

Ferro (1980-87), aquele tem sido usado para dar vida através da metáfora às realidades sociais e políticas. Representa conceitos que refletem sexualidade e corporeidade, fato que não é surpreendente quando se considera que os super-heróis exemplificam visualizações idealizadas, objetivadas e hiperbólicas do corpo humano (BOLTON, 2008). O filme pós-moderno inclui, não exclui, portanto aceita as condições do moderno, toma a alegoria, a metáfora e o simbolismo do cinema clássico (característica que surgiu nos filmes mudos produzidos na década de 1920 e que fazem parte da história do cinema até hoje). Importante lembrar que o elemento constitutivo da linguagem cinematográfica não tem em si a significação predeterminada, a significação depende essencialmente da relação que se estabelece com outros elementos, a montagem no sentido geral. Elementos adquirem significação pela sua inserção num conjunto, em um contexto. Por isso o cinema é basicamente uma expressão de montagem, não só pela ordem dos planos, mas também pela que está dentro do próprio plano. (BERNARDET, 1880).

No filme *Batman Returns* (1992), de Tim Burton, o prólogo nos dá uma pista do nascimento de Oswald (O Pinguim); depois de horrorizar médico e enfermeiras, o bebê monstro é abandonado pelos pais, em plena noite de Natal, nos esgotos da cidade. Neste caso parece haver referência ao filme *Nasce um Monstro*, de Larry Cohen (*Its Alive*, 1974). Como uma espécie de condensação da mitologia judaico-cristã, a criança abandonada como Moisés volta trinta e três anos depois, disposta a ter sua humanidade reconhecida. (CÁNEPA, 2005). Outro exemplo é a citação, imagem do personagem de desenho, *O Gato Felix*, *Felix, the cat*, que foi a maior referência para a criação de personagens como Mickey Mouse, o que pode estar sendo considerado como elo à carreira de Tim Burton que foi desenhista de animação do Walt Disney Studios. A figura do gato é associada à imagem da Mulher-Gato e com o vilão Mark Schreck (nome dado em homenagem ao lendário ator de *Nosferatu*, em *As Sinfonias do Horror*, filme expressionista de 1922).

Podemos também considerar que a pouca luminosidade, as sombras, o claro da neve e o escuro da noite, e a nostalgia das ruas, característicos dos filmes alemães dos anos 1920, e apenas alguns elementos de colorido vibrante, remetem às histórias em quadrinhos, origem do personagem. Também a escolha pessoal do

diretor, Tim Burton, que já incluiu em muitos de seus filmes o tema “Natal”, como *The Nightmare before Christmas* (1993).

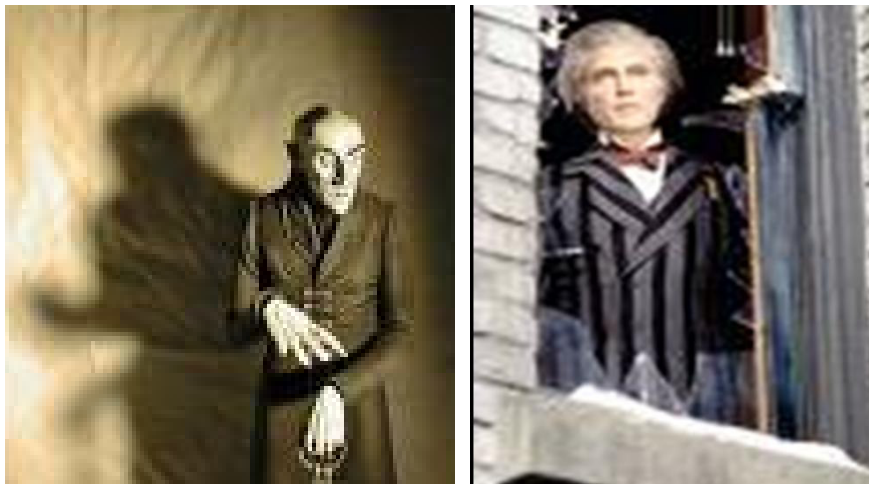


Figura 13 - Os Nosferatus

Fonte: Disponível em: <<http://www.armazemdeluzes.wordpress.com>>



Figura 14 - *Felix, the cat* e Catwoman

Fonte: Disponível em: <www.cinemacomrapadura.com.br/filmes/imgs/batmanreturns>

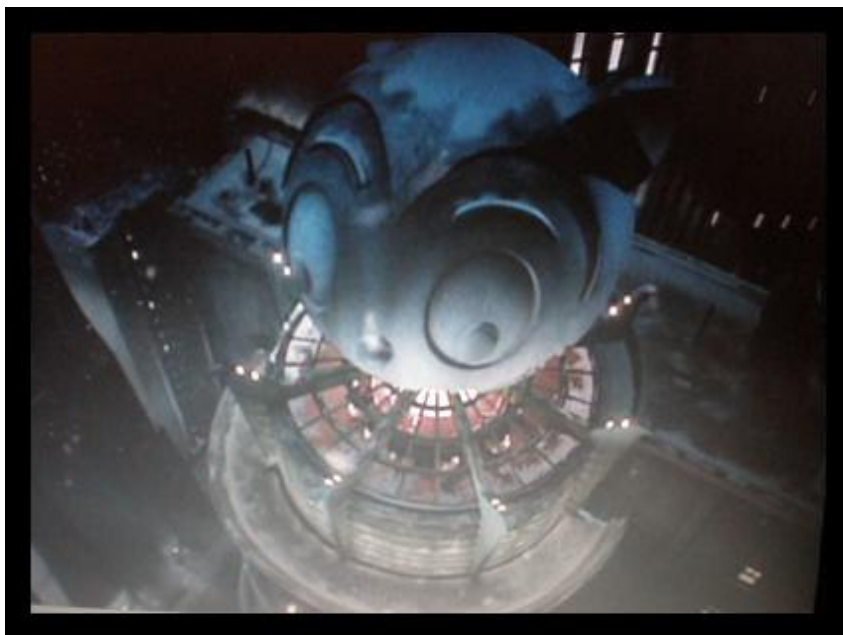


Figura 15 - *Felix, the cat* na empresa de Max Scherek
Fonte: *Batman Returns* (1992)

A personagem Mulher-Gato, sedutora - inimiga de Batman surgiu nas histórias em quadrinhos criadas por Bob Kane com o objetivo de aumentar o número de inimigos do herói. A personagem sobreviveu à transposição dos quadrinhos para o seriado de televisão na década de 1960, e anos mais tarde, em 1966, teve estreia no cinema, interpretada pela atriz americana Lee Mariwether.

O primeiro filme do personagem Batman, *Batman The Movie*, ou *Batman: O Homem Morcego* (título em português) foi rodado em Hollywood e produzido pela Twentieth Century Fox no ano de 1966. Na época o diretor Willam Dozer recebe o convite do estúdio para a realização do projeto. Durante o período da série de TV, algumas atrizes interpretaram a rival do herói. Com exceção de Lee Mariwether intérprete do filme de 1966, todos os outros atores atuaram no filme e na série de televisão.

Duas atrizes encarnaram a vilã na televisão: Julie Newmar e Eartha Kitt, a primeira negra Mulher-Gato, tendo pouca aceitação de público, e participou apenas de dois episódios.

Em *Batman, o Retorno* (1992) de Tim Burton, Michelle Pfeifer consagra a vilã. Mais de uma década depois, Hollywood fracassa ao lançar uma Mulher-Gato contemporânea (Halle Berry) bem diferente da proposta estética dos quadrinhos adaptada até então.



Figura 16 - Catwoman para televisão e cinema

Fonte: Disponível em: <<http://www.members.aol.com/strangeastro/julienewmaratpg>>

Partindo dos conceitos de *vamp* e da definição de *star system* propostos por Morin (1989), ambos são edificados ao longo da história do cinema, e a construção da personagem Mulher-Gato no filme de 1966 é reafirmada na obra de Burton em 1992. Merece relevância por sua interação com o personagem Batman.

Segundo a tradição, o star system hollywoodiano parece haver nascido no começo dos anos 1910, no auge do conflito entre a Motion Picture Patents Company e os produtores independentes. Estes, para promover seus próprios filmes, foram os primeiros a se darem conta e aproveitar o interesse que as pessoas tinham pela vida privada dos atores e atrizes. Enquanto que os produtores associados não levavam a público os nomes de suas estrelas, para evitar eventuais queixas contratuais.

Analisando a rapidez e a circulação das matérias que envolviam o “saber” sobre os famosos, R. De Cordova situa a origem do estrelato estadunidense em 1914. Antes desta data, o tema ator tem sua primeira aparição em 1907, coincidentemente com a consolidação da produção narrativa. A notícia sobre atores

e atrizes se limitava a sua imagem cinematográfica e a sua vida profissional. (BOSCHI, 1997).

Com a aparição do star system, a questão sobre sua existência fora da tela entra para formar parte progressivamente do discurso até passar a ser central. A partir de 1915, aproximadamente, o ator se converte em objeto de uma produção textual que ultrapassa amplamente os limites de sua vida cinematográfica, sem dúvida as duas esferas – profissional e privada. De acordo com De Cordova (1991 apud BOSCHI, 1991, p. 27): “Estão constituídas pelo que se poderia denominar em uma relação análoga e redundante”.

Para integrar o seleto grupo do star system, o ator deve se comportar na sua vida privada da mesma forma que na tela, a existência extracinetográfica da estrela não pode entrar em conflito, ao menos no plano moral, com sua imagem ficcional. As duas esferas devem se potencializar mutuamente. O star system tenta manter o mesmo projeto ideológico na vida rotineira dos astros. O star system hollywoodiano alcança seu máximo esplendor na segunda metade dos anos 1920, com a chegada da sonorização. Se o estrelato sobrepõe-se por definição aos limites do filme e do cinema em geral, vivendo em grande escala uma existência intertextual e paradoxal dentro do filme e do mundo cinematográfico, o star system é entendido neste momento desde a centralidade do ator.

No filme *Batman* de 1966, a Mulher-Gato é interpretada pela ex-miss Califórnia, Lee Meriwether, que também atuou no popular seriado *O Túnel do Tempo*. Fica clara a exploração de sua beleza plástica. Na época, a atriz era conhecida como mulher de medidas perfeitas, e o uso de seu referencial estético é relevante para o papel da vilã. O figurino modernista da Mulher-Gato dos anos 1960 da TV e do cinema é o macacão de lurex (tecido brilhoso que fica colado ao corpo) Tendo versões em preto, verde e roxo. A máscara não era tão significativa. Neste caso, o figurino tem a função de indumentária, fantasia do animal (gato), que em nada alterava a imagem real da atriz. Neste sistema, “Nada veste melhor que o nu”. (MORIN, 1989, p. 31).

Apesar de viver o personagem, a estrela também representa a si mesma, baseando-se na coincidência entre este e a sua própria pessoa. Chamado por Stephen Heath de personificação, aqui o corpo pessoal prevalece. O que está em jogo é a imagem maior da estrela e não a história que se conta. A “construção” dessa pessoa também vai denunciar sua inserção em determinado padrão de beleza. Sendo assim, também uma imagem de referência na moda da época. No star system – a *persona* traz seu corpo como bagagem, o figurino, neste caso, deve realçá-lo, valorizar o já valorizado, e secundariamente adequar-se ao personagem. “Como a moda, a estrela é construção artificial, se a moda é a estetização do vestuário, a star system é a estetização do ator, de seu rosto, de sua vida, de sua individualidade”. (LIPOVETSKY, 1994, p. 214).



Figura 17 - Mulher-Gato nos quadrinhos, na televisão e no cinema
Fonte: BOLTON (2008)

A personagem do seriado de TV *Os Vingadores*, (*The Revengers*), interpretada por Emma Peel, instaurou o famoso *catsuit*. Era um macacão de couro preto que passou a ser considerado o ícone da vestimenta fetichista, inspiração para muitos designers de moda dos anos 1960 e 1970. Essa conotação sexual fetichista na moda da época e no figurino de cinema retorna nos anos 1990 com a Mulher

Gato, mas desta vez ultrapassa a função do *figurino narrativo*. Agora, além de mais sexual e dominadora, o figurino pós-moderno é criado a partir de um conceito de *bricolage*⁷, e tem proposta *alegórica*.

A roupa agora de látex (derivado da borracha) é mais flexível, e substitui o couro mais rígido. Propício aos movimentos, sua visualidade se aproxima das histórias em quadrinhos originais, diferente do filme de 1966. A máscara no filme *Batman, o Retorno* (1992) deixa de ser acessório, passa a ser única, ela se confunde, se hibridiza no corpo, é disfarce e ao mesmo tempo instrumento. E ainda estando em uma atmosfera onírica proporcionada pela estética fílmica, a mulher-gato transcende a vilã disfarçada e passa a ser um personagem alegórico do qual sua indumentária é parte. De uma personagem “mulher comum”, transforma-se na híbrida ressuscitada por gatos de rua, de aparência pálida, e de características felinas. Em parte, a Mulher-Gato interpretada por Michelle Pfeiffer teve uma função de star-system dos anos 1990, e a atriz consagrou-se mundialmente após este papel, considerada ícone de beleza para os padrões da época.

Tim Burton, só aceitou o convite da Warner para dar continuidade ao último filme, *Batman*, em 1989, quando leu o roteiro e encantou-se com a ideia de incluir a Mulher-Gato. O alter-ego de Selina Kyle, secretária solteirona e reprimida, que dá vida a suas fantasias sexuais e violentas, graças a seu disfarce felino e seu chicote, ambos de conotação sado-masoquista. Através da personagem, Burton recebe uma boa crítica pelo filme de gênero. Diferente dos demais, este valoriza o personagem feminino como foco, caracterizando uma narrativa pós-moderna. Mais uma vez, Tim Burton “alegoriza” um personagem à sua maneira, excluído e à margem da sociedade.

⁷ *Bricolage*: o termo em francês tem um sentido ligeiramente depreciativo, e Lévi-Strauss propõe “alguém que trabalha com as próprias mãos e utiliza meios escusos de comparados a um artifice”. O *bricolage* se utiliza restos e sobras de acontecimentos, miudezas e quinquilharias. (LÉVI-STRAUSS, 1966, p. 16-17 apud BARNARD, 2003, p. 245).



Figura 18 - Selina Kyle

Fonte: Disponível em: <<http://www.seconhandshopper.files.wordpress.com/2007>>

Em *Batman, o Retorno* (1992) Burton teve influência no aspecto final do traje da Mulher – Gato. “Ele queria que a roupa fosse surpreendente, estranha e original”. Comenta Bob Ringwood, designer do filme. (NADOOLMAN, 2003). O traje, criado com proposta de *bricolage* caseiro, rendeu uma cena ao filme. Transcendendo da simples condição de figurino indumentária, tradutor de efeitos e estado de alma, ao estilo *Burtoriano*.

A então desajeitada secretária transforma-se em Mulher-Gato e costura sua roupa com pedaços de uma capa de chuva (NADOOLMAN, 2003). O traje como objeto alegórico passa a ter o significado além de sua narrativa fixa (é que o alegorista deseja emprestar-lhe). Desloca-se do nível de significado primário, simplista e funcional, passando a outro nível de significação que o autor pretende dar. O objeto alegórico é incapaz de projetar qualquer significado por si mesmo, não tem sentido por si só. Ele só pode aceitar aquele significado que o alegorista (autor) pretende. Instilando-o com sua própria significação. (JAMESON, 1971 apud BARNARD, 2003).

Neste caso, o figurino da Mulher-Gato é pastiche de todos os outros figurinos modernos construídos para a personagem. Classificando-se na condição pós-moderna que não exclui, mas inclui. A sequência da película simboliza o sentido da construção da figura, da *persona*, ou seja, a transformação da secretária em mulher sádica, vilã e fatal. A personagem, após sua morte, em transe, passa a ter atitudes destruidoras e inconsequentes, e carrega um sentimento de destruição unido à atração pelo herói.

Sobre a vilã pesa a maior parte do filme de 1992, tanto na tela, como fora de campo. A Mulher-Gato é o outro reverso, agora reproduzido, ainda que mais fantasioso, de Batman. A dupla personalidade angustiante, dois espíritos opostos coabitando em um mesmo corpo e perfurando uma mesma mente. Personagens que se atraem perigosamente quando protegidos por seus disfarces, mas que são incapazes de consumir sua atração erótica que surge entre eles ao estarem privados de suas máscaras. (ARZA, 2004). Essa ideia fica clara, a partir da sequência do encontro dos dois no baile de máscaras. São os únicos entre todos os convidados que não as estão usando, revelando-se um para o outro - momento em que interiormente vão entender que suas vidas carecem do menor sentido a não ser por esse outro 'eu' que possuem.



Figura 19 - Baile de Máscaras

Fonte: Disponível em: <<http://100grana.files.wordpress.com/2008/12/a-tim-burtons>>

A relação de amor e ódio entre os dois personagens foi mais aprofundada nas Histórias em Quadrinhos do que na cinematografia. Cabe lembrar que houve até mesmo corte de censura no filme *Batman, o Retorno* (1992). “Para conseguir o padrão PG8 os produtores realmente cortaram a cena em que ela amarrava Batman a uma cama, mas suas aulas com um mestre do chicote são proeminentemente exibidas”. (STEELE, 1997). O erotismo, que é a atração sexual, que se espalha por todas as partes do corpo humano, fixando-se acima de tudo, nos rostos e nas roupas, é também o imaginário mítico que toca todo o domínio da sexualidade. (MORIN, 1989). Sobre a mulher na narrativa fílmica, Laura Mulvey define: “A presença da mulher é um elemento indispensável para o espetáculo num filme narrativo comum, todavia sua presença visual tende a funcionar em um sentido oposto ao desenvolvimento de uma história, tende a congelar o fluxo de ação em momentos de contemplação erótica”.



Figura 20 - O beijo nas histórias em quadrinhos
 Fonte: Disponível em: <<http://www.omelete.com.br/imagens/cinema>>

Talvez o filme *Batman Returns* (1992) tenha sido até hoje, pela presença da vilã *catwoman*, o filme mais erotizado de todas as obras sobre o herói. É claro que o nível desse erotismo, estabelecido comercialmente pelos estúdios, enquadrou-se aos padrões de censura, como comentado anteriormente. A fim de não perder o maior número de público possível (jovens e adultos) estabelecida comercialmente pelos estúdios.

⁸Recomendação, ou não, dos filmes em cartaz feita por uma associação de pais nos Estados Unidos. (STELLE, 1996).



Figura 21 - Herói e Vilã

Fonte: Disponível em: <<http://outnow.ch/Movies/1992/BatmanReturns/Bilder/dvd-film.ws/38>>

A Mulher-Gato traz características da *vamp* instauradas no cinema. Este conceito introduzido no cinema mudo pela figura de Theda Bara, no filme *A Fool there was* (1915), dirigido por Frank Powell, em que desempenha o papel de vampira, uma diabólica mulher fatal. Esta personagem introduz o beijo na boca - não o beijo teatral de Raff e Gammon, mas a longa união na qual a mulher vampiro suga a alma de seu amante. Pouco depois de 1918, Cecil B. de Mille lançará o modelo de mulher bela, provocante e excitante, que imporá a Hollywood os cânones de beleza – juventude - *sex appeal*. (BOSCHI, 1997).

Podemos afirmar que a Mulher-Gato possui sua face vampira, pela condição que define o termo no cinema. Ela pretende liquidar Batman e é mediante o jogo da sedução (utilizado pelas *vamps*) que tenta atrair o herói. Sua dualidade psicológica, no entanto, a afasta da condição de *vamp*, e afetivamente aproxima-se do herói e os une na mesma condição.

O que importa é o que a heroína provoca, ou melhor, o que ela representa. É o amor ou o medo que ela desperta no herói, ou então a preocupação que ela sente por ela, que o faz agir assim, desta maneira. Em si mesma a mulher não tem a menor importância. (MULVEY, 2003, p. 444).

A partir desta afirmação, fica mais claro compreender na análise fílmica, as questões que envolvem a narrativa entre o personagem Batman e a Mulher-Gato. Sem comprometer isoladamente as questões de censura para o público a que se destina o filme, entendemos que faz parte da diegese o afastamento mais significativo entre o personagem homem e a mulher.

O homem hesita em olhar para o seu semelhante exibicionista. É desta forma que a divisão entre espetáculo e narrativa sustenta o papel do homem como o ativo no sentido de fazer avançar a história, deflagrando os acontecimentos. O homem controla a fantasia do cinema e também surge como o representante do poder no sentido maior: como o dono do olhar do espectador, ele substitui esse olhar na tela a fim de neutralizar as tendências extradiegéticas representadas pela mulher enquanto espetáculo. (MULVEY, 1983, p.445).

A seguir, apresentamos o Expressionismo, cujos traços podem ser observados no filme, *Batman, o Retorno* (1992), objeto deste estudo.

3 O EXPRESSIONISMO ALEMÃO: *METROPOLIS* DE FRITZ LANG E GOTHAM CITY DE TIM BURTON

A trajetória cinematográfica de Tim Burton, autor do filme *Batman, o Retorno* (1992) foi livre. Arejadas dos clichês estadunidenses, as obras de Burton se mostram como projetos autorais ainda que encomendados, e comprometidos com o resultado de bilheteria. Burton conquistou uma liberdade de criação em que o olhar pessoal do autor coabita com tranquilidade com os interesses comerciais dos estúdios.

Considerado como um dos melhores filmes do diretor, *Batman Returns* (1992), o segundo da sequência, é sombrio, fantástico, cujas categoriais estéticas estão presentes. Algumas destas categorias estéticas são encontradas no filme *Metropolis* (2002), de Fritz Lang.

Luz, névoa e sombra são elementos constantes no filme de Batman, fundo estético cinematográfico do Expressionismo alemão da primeira fase. Existe uma semelhança estética, neste mesmo filme de Burton, com a obra expressionista *A Morte Cansada, Der Mude Tod* (1921), também de Lang. Não só na cenografia, mas também nos personagens vemos esta aproximação.



Figura 22 - Gotham City
Fonte: *Batman Returns* (1992)

Na cidade pós-moderna *Metropolis*, Rotwang, o cientista maluco, é um anacronismo, uma figura pertencente a um tempo e era anteriores. Ele mora em

uma casa de desenho medieval, veste e age como uma figura de filmes expressionistas anteriores.

O cientista, mago, alquimista criador de *Maria*, a robô, é apresentado em um clube noturno de motivos orientais, o Yoshiwara (nome do tradicional distrito vermelho do Edo japonês, agora Tokyo). São os personagens atemporais na narrativa.

No entanto, a cidade *Metropolis*, assim como *Gotham City*, são protagonistas tanto quanto os personagens. Metrópolis de estilo *Future Noir*, e *Gotham* pós-moderna. Ambas de arquitetura utópica, como uma série de motivos iconográficos que estão culturalmente associados com estas visões utópicas, pós-modernas. Assim como as cidades fantásticas e de ficção-científica, Gotham e Metrópolis são lugares que assumem um significado, que não existem no mundo real, cuja política, leis, condições de vida são igualmente perfeitas ou assim devem permanecer. No caso de Gotham City, Batman é co-responsável por esta ordem.

No cinema, e especialmente nos filmes fantásticos, a cidade tem uma carga expressiva adicional: na sua função de palco da história, o lugar se torna uma *mise-en-scene* visível. Cabe lembrar que nas sete produções cinematográficas realizadas até hoje do personagem, somente no filme *Batman Begins* (2006) de Christopher Nolan, o herói está fora da cidade logo no início do filme, mas retorna e ali permanece até o final.

É o tempo em que o lugar, com frequência, funciona puramente como espetáculo, para mostrar os efeitos especiais e produções tecnológicas. Na realização de *Metropolis* (2002), de Fritz Lang, por exemplo, dois elementos estão fortemente ligados. As referências arquitetônicas e o design do filme e sua organização do espaço diegético se combinam para uma expressão visível da organização social que subjaz o mundo ficcional do filme. De certa forma, *Metropolis* inaugura uma tendência continuada do cinema de ficção-científica, no qual lugares imaginados, lugares do futuro especialmente, constituem palcos para a ação narrativa. Mais ainda, em que as figuras da paisagem cidadã são simplesmente uma tela de fundo.

Metropolis (2002) de Fritz Lang e *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, são repetidamente referenciados em publicações sobre cinema, ficção, cidade, um discutivelmente pertencendo a, e outro comentado sobre, uma tradição da arte moderna de mostrar a cidade como um lugar de caos delirante, alienação, resistência e ainda improvável liberação. (KUHN, 1999, p.76).

Entre as obras *Metropolis* (2002) e *Batman, o Retorno* (1992) existe semelhança dos elementos estéticos pós-modernos, seja na cenografia ou nos personagens. A arquitetura, iluminação e montagem de *Metropolis* já serviu de inspiração para alguns filmes pós-modernos como fonte de referência para ambientações e cenários. Como as produções ora citadas: *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Metropolis* (2001) de Katsuhiro Otama, mesmo criador do filme *Akira*, *Sky Captain and the world of tomorrow* (Capitão Sky e o Mundo de Amanhã, 2004) de Kerry Conran.

Estas cidades se fazem comuns a partir do paradigma da pós-modernidade que cultiva um conceito de tecido urbano, um palimpsesto das formas passadas e contemporâneas, em uma colagem de correntes. (HARVEY, 2005).



Figura 23 - Artic World, refúgio do Pinguim
Fonte: *Batman Returns* (1992)

A cenografia “Mundo Ártico” de *Batman, o Retorno* (*Batman Returns*) remete ao expressionismo decorativo e o fantástico estilizado. A estética em *Batman, o Retorno* (1992) é permeada por citações que funcionam como indicadores de uma concepção visual em que percebemos a influência tomada por Burton, e a partir daí, refletimos não somente sobre a autoria do filme propriamente dito, mas, em outra questão, a do autor fundador de determinada *discursividade*. Burton retrata não apenas em *Batman, o Retorno* (1992) mas em obras de sua autoria o gosto pela estética fundada a partir do expressionismo. No “Mundo Ártico” o cenário fantástico remete à obra *Frau in Mond*, (1928) *A Mulher na Lua*, de Fritz Lang.

Esses autores têm em particular o fato de que eles não são somente os autores de suas obras, de seus livros. Eles produzem alguma coisa a mais: a possibilidade e a regra de formação de outros textos. Abriram espaço para outra coisa diferente deles e que, no entanto, pertence ao que eles fundaram. (FOUCAULT, 2006, pp. 280-1).

Poderíamos então dizer que Fritz Lang é autor instaurador, criador de filmes instauradores, fundador de uma estética do fantástico, personagens *freaks* e se percebe o Grotresco em sua “estética cinematográfica”. Sua obra *Metropolis*, filme instaurador de outros filmes de ficção científica, pode ser comparado com *Blade Runner, o caçador de andróides* (1986) de Ridley Scott. Ora este discurso, este contexto sócio – histórico pós-moderno (THOMPSON, 2002) leva à interpretação a partir da obra de Fritz Lang, e que encontramos em Foucault, quando diz que o autor é quem permite explicar tão bem a presença de certos acontecimentos em uma obra com suas transformações, suas deformações, suas diversas modificações por sua biografia: a localização de sua perspectiva individual, a análise de sua situação social ou de sua posição de classe, a revelação de seu projeto fundamental (FOUCAULT, 2006).

Além da influência de Fritz Lang nos trabalhos de Burton, não podemos deixar de considerar a perspectiva individual que vai além do uso de referências tomadas das categorias estéticas dos filmes instauradores. Como exemplo, os filmes que têm a presença de estranhos personagens ou *freaks*; é a partir destes personagens que a história é contada. Como descreve Mark Salisbury, os personagens de Burton são em geral pessoas deslocadas, incompreendidas e mal interpretadas, não adaptadas, e que, geralmente, encontram seu lugar graças a uma dualidade. Movimentam-se no

limite de sua própria sociedade, tolerados, mas abandonados à própria sorte. (ARZA, 2004, tradução nossa).

Neste sentido *Batman, o Retorno* (1992) é um filme completamente *burtoriano*, pois o personagem, como em uma viagem ao interior de si mesmo, vai encontrando caminhos com revelações, em que há de se reconciliar com seu lado mais obscuro e atormentado, de uma personalidade à beira do caos.



Figura 24 - *The Nightmare before Christmas* (1993), de Tim Burton / O Estranho Mundo de Jack, de Tim Burton (1993)

Fonte: Disponível em: <http://www.fresnobeehive.com/.../genealogy_repor>

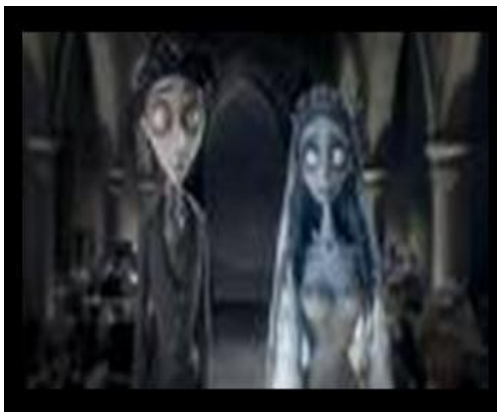


Figura 25 - *Corpse Bride* (2005), de Tim Burton / Noiva Cadáver

Fonte: Disponível em: <http://www.fresnobeehive.com/.../genealogy_repor>

O segundo Batman de Tim Burton, *Batman, o Retorno* (1992), ora enfocado, teve o acréscimo de dois vilões, o Pinguim e a Mulher-Gato. Neste filme, o diretor manteve a linha estética e continuou em um processo de *desmitificação* do conceito

clássico de heroi iniciado no filme anterior. Objetivo que só é possível mediante a fusão em palavras de Quim Casas (1992 apud ARZA, 2004, p. 33) de “sordidez e ambigüidade anímica, visualidade noturna e turbadora”, para retratar o mundo de personagens que se encontram em uma narrativa romântica e desastrosa, além do constante jogo de parceria entre os protagonistas que confunde o espectador.



Figura 26 - O Grotesco em Pinguim

Fonte: Disponível em: <<http://www.revistaview.com.br.../img/sucesso>>



El estilo casero del traje de Catwoman inspiró una escena que se añadió a **Batman Returns** en la que Catwoman (Michelle Pfeiffer) confecciona su atuendo (1). El traje de Ringwood para la heroína de **Batman** era un traje elegante y ceñido de goma negra (2), pero aplicó lo que denomina un toque de "fílm noir con unas pinceladas de Rockwell" a los demás personajes de la película, utilizando sombreros y vestuario que recordaba a las películas de las décadas de 1930 y 1940. Bocetos del colorista traje de El Joker de **Batman** (3), y de El Pinguino, la reencarnación de El Joker en **Batman Returns** (4). Ringwood diseñó el vestuario para las tres primeras películas de la saga de **Batman**, y declinó participar en la cuarta, **Batman and Robin** (*Batman y Robin*), de Joel Schumacher.



Figura 27 - Vilões de Batman: Pinguim, Mulher-Gato e Coringa
Fonte: NADOOLMAN (2003)

Mais que um convencional filme de heróis, *Batman, o Retorno* (1992) deve ser definido como um filme de *thriller* psicológico sobre seres em meio caminho entre a condição humana e a monstruosa. Os três protagonistas tem igual importância.

Nas palavras do diretor Salisbury (2004 apud ARZA, 2004, p. 37, tradução nossa):

Sempre me senti próximo aos meus personagens – afirma Burton –. Sempre pensei que tem que ser assim porque quando estás fazendo algo, estás colocando tua vida nisso e tem que haver aspectos de todos os personagens que são parte de ti, ou que tenham alguma coisa que possa te identificar, ou que são símbolos em algo no teu interior. Tenho que conectar.

Encontramos traços do Expressionismo já no cartaz da obra (Figura 28).



Figura 28 - Cartaz do filme *Batman Returns* (1992)
 Fonte: Disponível em: <<http://www.epipoca.uol.com.br/filmes>>

O *Expressionismo*, além da estrita definição de uma corrente estética com manifestações na pintura, na literatura e, mais tardiamente, no cinema, funda-se no movimento geral das ideias de uma época e de uma nação. Ainda assim, para o cinema, essa época não poderia ser definida de forma restrita entre o fim da Primeira Guerra Mundial e o aparecimento do nazismo. Os temas caros ao expressionismo cinematográfico já aparecem em o *Estudante de Praga, Der Student Von Praga*, realizado por Paul Wegener, em 1913.

O Caligarismo é justamente um expressionismo cinematográfico legendário, onírico, fantástico ou realista; em que as qualidades significantes poderiam ser entendidas como simbolismo plástico, simbolismo arquitetônico ou realismo simbólico, segundo o sentido de suas manifestações. Filmes que seguiram nesta linha conduziram o termo Caligarismo, confundido com o próprio Expressionismo. Muitos diretores, naquele tempo, não gostavam desta associação dada a suas obras. O Caligarismo é considerado um cinema mais próximo a manifestações aplicadas da pintura, em contraposição aos filmes posteriores, que encontraram uma forma de expressão mais propriamente cinematográfica.

Este capítulo apresenta uma reflexão estética e paralela da cinematografia do filme *Batman, o Retorno* (1992) dirigido por Tim Burton com o clássico do Expressionismo Alemão, *Metropolis* (2002), de Fritz Lang. O objeto principal de análise, e que proporciona a *costura estética* dos filmes, são as cidades. Em *Metropolis*, a história acontece na data de 2026. A população está dividida em duas classes: a elite dominante e a classe operária, que vive em um mundo subterrâneo. Em *Batman Returns*, o cenário principal é Gotham City, cidade imaginária de aura estadunidense, eclética e historicamente indefinida (característica comum a todos os filmes das obras sobre Batman). Na cinematografia do filme, observam-se pistas e conceitos visuais contemporâneos, *formas cinematográficas* constituídas a partir de um fundo cultural, estética autoral, categorias estéticas (ex. *grotesco*) e movimentos artísticos (ex. futurismo). Essa visualidade também citada em *Metropolis* caracteriza o pós-modernismo, na mistura e na inclusão de estilos visuais, condição pós-moderna. Segundo David Harvey (1989): uma das condições principais da pós-modernidade é o fato de ninguém poder ou dever discuti-la como condição histórico-geográfica.

Analisar um filme é também situá-lo em num contexto, numa história. E se considerarmos o cinema como arte, é situar o filme em uma história das formas fílmicas. Assim como os romances, as obras pictóricas ou musicais, os filmes inscrevem-se em correntes, em tendências e até mesmo em escolas estéticas, ou nelas se inspiram *a posteriori* (AUMONT, 1995, p. 23).

Foucault, ao falar sobre a função de autor, quando toma como exemplo a literatura, diz: “A qualquer texto de poesia ou ficção se perguntará de onde ele vem, quem o escreveu, em que datas e em que circunstâncias ou a partir de que projeto. O sentido que lhe é dado, o status ou o valor que nele se reconhece dependem da maneira com que se respondem essas questões”. (FOUCAULT, 2006, p. 264). Também seria oportuno aqui apresentar o conceito na perspectiva de outros teóricos do cinema. “A noção de autor no cinema é e sempre foi problemática, nos outros campos artísticos, o autor que produz a obra, escreve um livro, compõe uma partitura, pinta um quadro. O cinema é uma arte coletiva, nele a criação estritamente individual é rara”. (AUMONT, 2003, p. 27). No entanto, em outra perspectiva, para Truffaut, “de forma absoluta pode-se considerar que o autor de um filme é o diretor, e apenas ele, ainda que não tenha escrito uma linha do roteiro, não tenha dirigido os atores e escolhido os ângulos das tomadas. Bom ou ruim, um filme parece sempre com aquele que assina sua direção”. (TRUFFAUT, 2005, p. 13).

Metropolis (2002) é o mais influente e visionário de todos os filmes mudos. Fritz Lang, na época considerado o maior cineasta alemão, havia regressado de Nova Iorque e de lá trouxe toda a influência arquitetônica para realizar seu mais novo filme, considerado naquele período o mais caro de todos os tempos.



Figura 29 - *Metropolis* e Gotham City
 Fonte: *Metropolis* (2002) e *Batman Returns* (1992)

Batman, o Retorno (1992) é um exemplo claro de filme com inspiração no cinema expressionista alemão, precisamente os filmes do cineasta Fritz Lang, autor de *Metropolis*, cidade que esteticamente tem semelhanças com Gotham City de Burton. Por sua vez, a arquitetura de Gotham City é gótica e medieval, com pequenas ruas tortuosas, de habitações escuras, escadarias e pátios característicos presentes nos filmes dos anos 1920, como *Der Golem, O Golem* (1914) de Paul Wegener e Henrik Galeen.

Batman, o Retorno (1992) estreou nos Estados Unidos no dia 19 de julho de 1992 e, embora fosse o filme mais esperado do ano, rendeu metade do primeiro o que decepcionou os estúdios e acabou afastando Tim Burton das seqüências seguintes. Segundo a Warner Bros. e os críticos, aquele não era um filme adequado para crianças, e com isso, espantava grande parte do público. Entretanto, com o passar dos anos, o filme passou a ser considerado pelo público e pelos críticos como o melhor filme sobre o personagem. (CÁNEPA, 2005).

Neste, o grotesco como categoria estética, expressa destruição da ordem natural, através do estranho, do irreal ou antinatural que surgem em momentos em que se referem aos personagens e às visualidades cenográficas. Esta mesma característica estética é vista em *Metropolis*, de Lang (presente na cena do jardim),

de visualidade um tanto surreal e artística coma a obra *Paraíso Terrestre*, de H. Bosch.



Figura 30 - O Jardim de Metrópolis
Fonte: *Metropolis* (2002)



Figura 31 - Jardim das Delícias de Bosch
Fonte: Disponível em: <<http://www.ufmg.br/online/arquivos/jardim%20das%20delicias-thumb.jpg>>

Em outra sequência, a *Máquina*, fábrica da cidade de Metropolis, ganha vida no delírio do protagonista, parecendo uma esfinge maléfica. Para Francis Vanoye, (2005, p. 33), a maquiagem, as roupas e o desempenho dos atores participam da instalação de universos fictícios, alucinados e inquietantes; com suas cidades labirínticas, suas criaturas estranhas, suas festas populares demoníacas.



Figura 32 - A Máquina de Metropolis
Fontes: *Metropolis* (2002) e *Batman Returns* (1992)

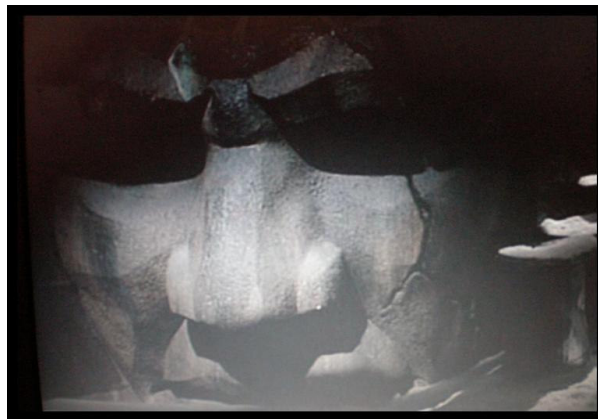


Figura 33 - Figura da Antiguidade
Fontes: *Metropolis* (2002) e *Batman Returns* (1992)

Luz, névoa e sombra são elementos constantes no filme de Batman, referências marcantes da estética cinematográfica do Expressionismo alemão na sua primeira fase. Visível a semelhança do misterioso zoológico de Gotham com o bosque de *A Morte Cansada* (1920) de Lang. Também as personagens do jardim de *Metropolis* parecem ser as mesmas vistas na caverna do zoológico onde vive o Pinguim, personagem do filme *Batman, o Retorno* (1992).

Identificamos entre os personagens *burlescos*, *Oswald*, já convertido em o *Pinguim*, que emerge da superfície como líder da sinistra trupe de circo “Triângulo Vermelho”, integrada por um grupo de marginalizados como ele, como a lançadora de facas, o palhaço gordo e a mulher serpente e *Mrs. Poddle*. Esta remete à obra *Madame Dubarry* (1919) de Ernst Lubitsch. Esta personagem, interpretada por Pola Negri, é reinventada por Burton, que faz parte do grupo de personagens estranhos e circenses que apontam o gosto do diretor pelo universo do circo, além de uma citação à película *A parada dos Monstros* (1932), dirigida por Tod Browning.

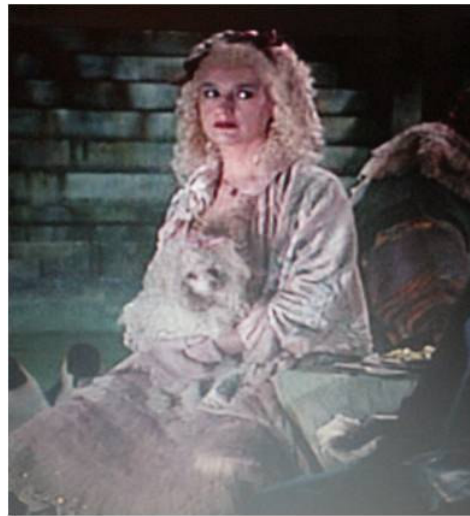


Figura 34 - *Madame Dubarry* e *Mrs. Poddle*

Fontes: Disponível em: <<http://www.britannica.com/.../topic/52508/Theda-Bara>> e *Batman Returns* (1992)

Vê-se incitada a eterna atração pelo que é obscuro indeterminado e alegórico. O cinema expressionista não vê, tem visões e Burton traduz este mundo para seu filme.

Cabe lembrar outra condição estética expressionista alemã: a influência de pintores e arquitetos. Cenários irrealistas: *O Gabinete do Dr. Caligari*, *Das Kabinett des Dr. Caligari*, (1919) e *Metropolis* (2002), ambos de Fritz Lang, como citamos anteriormente, fazem referência à obra *Paraíso Terrestre*, de Bosch.

Tim Burton parece não só ter buscado inspiração nos filmes do alemão Fritz Lang, mas em outras cidades fictícias hollywoodianas, híbridas, pedaços de capitais estadunidenses igualmente pós-modernas.

Para David Harvey (1992, p. 69):

O pós-modernismo na arquitetura cultiva um conceito de tecido urbano como algo necessariamente fragmentado, um palimpsesto de formas passadas superpostas umas as outras, e uma colagem de usos correntes, muitos dos quais podem ser efêmeros.

O filme *Batman, o Retorno* (1992) apresenta figuras da Antiguidade. Máscaras totêmicas de civilizações passadas, misturas e estilos arquitetônicos góticos e *Art Nouveau* (estilo estético essencialmente de *design* e arquitetura que também influenciou as artes plásticas). Exploração de novos materiais como ferro e vidro e o *Art Déco*⁹ (movimento que se manifestou na arquitetura e nas Artes Plásticas, no *design* gráfico e no *design* industrial, que surge na década de 1920, na arquitetura *Art Déco*; as fachadas de rigor geométrico e ritmo linear, com fortes elementos decorativos em materiais nobres).

⁹ *Art Déco*: estilo decorativo de artes aplicadas, desenho industrial e arquitetura caracterizado pelo uso de materiais novos e por uma acentuada geometria de formas aerodinâmicas, retilíneas, simétricas e zigzagueantes. (HOUAISS, 2007, p.306).

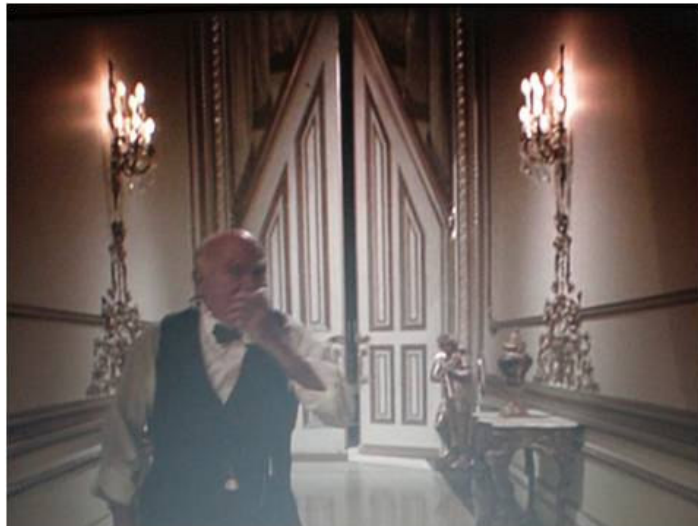


Figura 35 - Art Deco
Fonte: *Batman Returns* (1992)



Figura 36 - Zoológico Art Nouveau¹⁰
Fonte: *Batman Returns* (1992)

A modernidade também está representada em imagens, esculturas que a transpõem em toda sua essência – máquina e movimento. Na praça principal de Gotham City há duas estátuas que mais parecem à escultura *O Homem Moderno* de Boccioni. Nestas, os homens são transformados em velocidade, em forma aerodinâmica, e estão um contra o outro, parecendo empurrar algo, com duas grandes engrenagens aos pés (essas engrenagens se assemelham com às máquinas de *Metropolis*).

¹⁰ *Art Nouveau*: Estilo ornamental que se caracteriza pelo uso de linhas, formas que lembram o desenho caprichoso e delicado de elementos da natureza. Este estilo floresceu aproximadamente entre 1890 a 1910 e inspirou-se, em parte, na arte japonesa da gravura. (HOUAISS, 2007, 309)

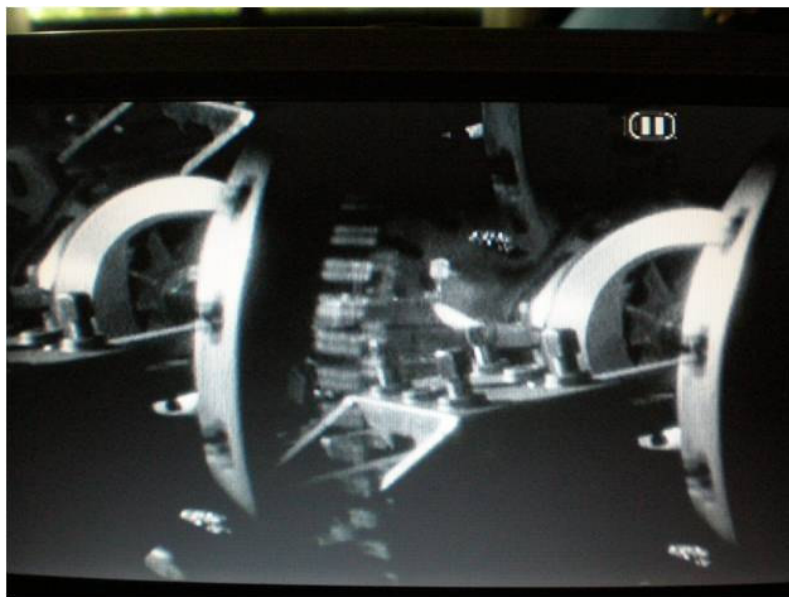


Figura 37 - Engrenagens em Metropolis
Fonte: *Metropolis* (2002)



Figura 38 - Homens Modernos
Fonte: *Batman Returns* (1992)



Figura 39 - O Homem Moderno de Boccioni
Fonte: Disponível em: <<http://www.britannica.com>>

Elementos como o *design* tipográfico, ícones da cultura de massa, exemplo, “*Felix, o gato*”, personagem das histórias em quadrinhos e desenho de animação, o “Fusca”, ícone do automóvel popular. Enfim, um encontro cultural, artístico, elementos da *hodiernidade*, o que sugere uma condição pós-moderna.

Analisando a cinematografia sob o viés imagético, o filme pesquisado encontra-se em condição pós-moderna. No filme *Batman, o Retorno (1992)* esta condição é ainda mais clara.

A amálgama de idéias e representações visuais do contemporâneo pós-moderno, que tudo inclui e nada exclui, merece reflexão. Em nome da complexidade e da desconstrução, o pós-moderno explora as mais amplas diferenças e suas polissemias na percepção e significação do imaginário humano (RAHDE; CAUDURO, 2002).

A busca da liberdade na construção e na criação das imagens não obedece cegamente aos cânones propostos por escolas e movimentos, como aconteceu na modernidade, mas caminha em outras direções, numa união entre conhecimento (racional) e imaginário (onírico). Característica vista na cenografia de *Metropolis*, que traduz, reinterpreta e, por isso mesmo, transforma conceitos estéticos em novas formulações imagéticas complexas (RAHDE, 2000).

Esta *multidimensionalidade* explica o motivo pelo qual o hibridismo e a mistura, muitas vezes reprimidos pela modernidade, são atributos frequentes e necessários da imagem pós-moderna, como que recuperando a imagética criativa e os imaginários mitológicos da Antiguidade e da Idade Média. *Máquina esfinge* em *Metropolis*, e imagens arcaicas em *Batman Returns*, combinam o arcaico com o contemporâneo, através das novas tecnologias de representação, como refere Maffesoli (1996).

4 O IMAGINÁRIO ESTÉTICO MODERNO E PÓS-MODERNO EM FRITZ LANG E TIM BURTON

O filme *Batman, o Retorno* (1992) de Tim Burton é uma obra de ficção, sendo assim como qualquer outra película um campo de projeções-identificações que propõe situações, acontecimentos, enfim uma narrativa construída a partir de um imaginário. Imagens cristalizadas de necessidades afetivas e aspirações do espectador.

A obra pesquisada é permeada pelo universo fantástico que transita entre um universo lúdico e o estranhamento, em que deformações e combinações inesperadas de elementos e personagens proporcionam um campo fértil à imaginação. A obra é estética, destina-se a um espectador que continua consciente da ausência de realidade prática do que está a ser representado: a cristalização mágica reconverte-se pois, para este espectador, em subjetividades e sentimentos, isto é, em participações afetivas. Um verdadeiro circuito energético permite reificar, em alta dose, as participações, para retransmitir-las ao público. Vê-se, assim, com a obra de ficção, a magia ressuscitada, e ao mesmo tempo transmutada.

O imaginário estético é como todo o imaginário, o reino das necessidades e aspirações do homem, encarnadas e situadas estas no quadro de uma ficção. Vai alimentar-se nas fontes mais profundas e intensas da participação afetiva. (MORIN, 2003, p.157).

Pretende-se sempre que a imaginação seja a faculdade de formar imagens. Ora, ela é antes a faculdade de deformar as imagens fornecidas pela percepção, é sobre tudo a faculdade de libertar-nos das imagens primeiras, de mudar as imagens. Se não há mudança de imagens, união inesperada de imagens, não há imaginação, não há ação imaginante. Se uma imagem presente não faz pensar numa imagem ausente, se uma imagem ocasional não determina uma prodigalidade de imagens aberrantes, uma explosão de imagens, não há imaginação. Há percepção, lembrança de uma percepção, memória familiar, hábito das cores e das formas. O vocábulo fundamental que corresponde à imaginação não é imagem, mas imaginário. (BACHELARD, 1990, p.1).

Na obra *Batman, o Retorno* (1992), que possui uma narrativa atemporal, em que a mistura do tempo é possível ser vivida como num sonho, ou seja, unicamente como sonho. Esta característica vista em outros filmes de Burton afirma através de sua visualidade e confirma que dentro de nós, e não em qualquer outro lugar, que se encontra a Eternidade, com seus mundos, o passado e o futuro (JEAN PAUL apud MALRIEU, 1996, p. 10).

A projeção – identificação com personagens fictícios já dentro da ficção que é o cinema proporciona a sensação de semelhança e afastamento, esta participação polimórfica que o cinema incomparavelmente nos proporciona, abarca e une não apenas uma personagem, mas as personagens, o universo do filme no seu conjunto.

Participamos, para lá das paixões e aventuras dos heróis, numa totalidade de seres, de coisas, de ações que o filme transporta no seu fluxo. (MORIN, 2003, p.165).

Quanto à ambientação, a cidade de Gotham idealizada por Burton manteve a sensação de não ser futurista nem histórica, uma cidade atemporal, ainda que as histórias em quadrinhos de Bob Kane tenham projetado uma ideia de anos 1940. Em Gotham, as pontes sobre as ruas, edifícios que avançam sobre as ruas, uma cenografia que corresponde a autoconsciente e obsessiva vontade do diretor por refletir, visual e externamente o estado mental do personagem. O feito que Gotham resultasse em um inferno obscuro e *gótico* tem a intenção de mostrar e redundar constantemente por todos os ângulos a psicologia dos personagens. A cidade se converte em uma espécie de metáfora que indica pistas sobre seus habitantes. Um lugar que está ligado a uma lógica narrativa e simbólica.

Batman adora o escuro e quer permanecer na sombra, assim que é uma cidade escura, em que não há muitas cenas de dia. As condições psíquicas obscuras dos personagens são cenário: *alegoria* destes sentimentos.

Gotham é uma cidade imaginária que retrata os anos passados somados aos atuais anos noventa (ano da produção do filme), uma cidade pós-moderna que combina o *grotesco* somado a diferentes estilos, como o *construtivismo* e a *art*

nouveau. Os arranhacéus de Chicago e Gaudí, criando uma sensação de pesadelo e terror.

Os três personagens Batman, Mulher-Gato e Pinguim vivem o mesmo drama, sobre um fundo nostálgico, em preto e branco, trazem à tona o paradigma estético do Expressionismo que tem no cinema um modo de expressão ideal.

As visões alimentadas por um estado de espírito vago e confuso não poderiam encontrar modo de evocação mais adequado, ao mesmo tempo concreto e irreal.

No filme de Burton, os três protagonistas estão nivelados em um mundo de dualidade, Batman, no centro de uma diabólica trama, seus inimigos são: a Mulher-Gato e o Pinguim- na busca pela prefeitura da cidade. Mais que um convencional filme de super-heróis, a proposta de Burton deve ser definida como a evidente proposta de traduzir uma complicada narrativa psicológica de seres estranhos ao meio caminho da condição humana e monstruosa. Um trio de personagens imersos em um universo diegético artificial, em que há o encontro do *trágico e o cômico*.

Os personagens que constituem a trama são Batman, Mulher-Gato, Pinguim e Max Shreck, figura que atua no filme como uma espécie de enlace entre os outros. Além de perigosos criminosos, os personagens são metáforas deformadas de sua própria condição, indivíduos marginalizados, cujo lado sinistro e monstruoso mostra mais semelhanças que diferenças com o outro *eu* de Bruce Wayne. Isto se observa constantemente no filme através dos diálogos que mantêm Batman e seu fiel mordomo Alfred, momento em que este último pergunta ao seu amo: *Por que se propõe mostrar que este Pinguim não é o que parece, Por acaso quer ser o único homem anormal desta cidade?* (ARZA, 2004, p. 221).

Da mesma maneira que no filme anterior, *Batman* (1989) o diretor dosifica as aparições do herói, e novamente ressalta o caráter ausente de um ser que, devido a sua crise de identidade, parece mais um sombrio e perigoso espectro que um herói justiceiro.



Figura 40 - Microfones de diferentes décadas
Fonte: *Batman Returns* (1992)

Entre os vilões, a personagem que mais se destaca é a Mulher-Gato ou *Catwoman*, que se converte na verdadeira protagonista do filme. Foi este personagem que despertou o interesse do diretor em dar continuação ao primeiro filme *Batman* (1989). Ela é muito parecida com Batman, já que se transformou, devido a um acontecimento trágico, e porque ainda deseja ser boa, mantém-se na dualidade.

Por meio da personagem, Burton leva a cabo uma acertada crítica de gênero sobre até então imperante sistema patriarcal de nossa sociedade. Esta é uma das grandes constantes do cinema pós-moderno em que se observa o desvio do protótipo masculino, patriarcal e autoritário. Jogada de um edifício por Max Schreck, após haver descoberto segredos que comprometem seu chefe machista e inescrupuloso, sofre uma metamorfose que a leva a converte-se em uma nova mulher, uma mulher liberada por meio de uma máscara e um justíssimo traje de vinil, como uma sádica. Convertendo-se no açoite dos homens de Gotham, incluindo Batman (ARZA, 2004, p.147).

A projeção feminina a partir da personagem heroína-vilã, a Mulher-Gato, alimenta o imaginário da mulher que entre muitos papéis sociais deseja ser sedutora e fetichista. Como acessório, o *catsuit* há muito tempo se identifica com a dominadora, um arquétipo frequentemente associado a Mulher-Gato. Seu figurino, que optou pela iconografia tradicional da dominadora, incluía uma parafernália associada tal como chicote, luvas e sapatos de salto-alto.

A linguagem visual e simbólica da Mulher-Gato ecoa com força na moda, especialmente no trabalho de Thierry Mugler, Dolce & Gabbana entre outros. Estes designers, assim como a personagem e outras figuras femininas das histórias em quadrinhos, têm sido atraídos pelo guarda-roupa da mulher dominadora e suas associações com uma sexualidade liberada. Itens conceitualmente carregados e psicologicamente codificados, tais como *catsuits*, corsés, bustiers, arnês, usualmente em cor preta e de materiais de aparência molhada, tais como couro, borracha, PVC, alcançando nas mãos destes designers ampla aceitação como alta costura exótico-erótica.

De forma muito parecida com as histórias em quadrinhos, a moda apresenta elementos fetichistas de sexualidade de maneira estereotipada, enfraquecendo, ou ao menos, re-posicionando e re-dirigindo suas influências subversivas e sado-masoquistas. Mesmo que apresentadas abertamente, as energias eróticas, como a natureza felina da Mulher-Gato, são mansas, castradas e, em última instância, neutralizadas.



Figura 41 - Mulher-Gato: personagem propulsor de moda contemporânea
Fonte: BOLTON (2008)

Outra figura de igual importância, assim como Batman e a Mulher-Gato, surge da galeria de freaks, seres grotescos presentes no filme. O Pinguim é o personagem

mais contraditório, ambíguo e esquivo de todos eles, um personagem que mistura de igual maneira o bem e o mal. A complexidade deste personagem se estabelece a partir de sua origem na trama; assim como a Mulher-Gato, ele também tem mais aparições que *Batman*. Os objetivos do sinistro monstro são claros: encontrar seus pais e converter-se no prefeito de Gotham, como representante da anormalidade convertida em atração para as classes burguesas. As características do personagem parecem como mencionado anteriormente ao *Dr. Caligari (O Gabinete do Dr. Caligari, 1919)* de Robert Wiene e *Beetlejuice (1988)*, filme também dirigido por Burton.

O drama do personagem é que após trinta e três anos que permanece marginalizado no subsolo da cidade, planejando sua vingança para converter-se em um novo anti-herói de Gotham. Batman precisa eliminá-lo não por crimes que Pinguim cometeu, mas, para que ele mesmo, o herói, continue sendo o herói da cidade. *Batman, o Retorno (1992)* explora os personagens e suas faces duplas, Batman tem dúvidas sobre si mesmo e ao entender sua verdadeira condição, ou seja, assume seu lado mostro aceitando seu verdadeiro destino.

Batman esconde sua própria história e as provas da mesma na *Batcaverna*. Sua fantasia ao mesmo tempo, que impõe medo, sendo uma analogia ao animal morcego, o protege, através da máscara de sua verdadeira identidade e angústias que o levaram a ser Batman, o homem morcego.

Seu traje como dos heróis das histórias em quadrinhos funciona como uma tela mágica na qual a narrativa reprimida pode ser projetada. Sem importar o quanto ele consegue esconder suas feições, a narrativa secreta da transformação, do renascer dos confins do ordinário, é evidenciada pelo traje. Com mais frequência, a narrativa é aludida por meio de uma obviedade enigmática e onírica, um morcego estilizado faz alusão ao animal cujo voo fugaz através de uma janela selou o destino de Bruce Wayne. O superherói é uma espécie de transformismo, o traje serve ao mesmo tempo para escurecer o ser exterior que já não mais o define, traindo, em um ato de destreza meio inconsciente, a verdade da história que carrega, a história da transformação. (BOLTON, 2008).

O personagem Batman é um herói, não um superherói com superpoderes, sua fragilidade humana, as dúvidas e inseguranças sempre estiveram presentes nas narrativas das histórias em quadrinhos e em quase todas as produções para o cinema. Batman é um homem de preparo físico e mental, e necessita de equipamentos para enfrentar o crime. Não possui poderes sobrenaturais ou poderes especiais, fruto de acidentes de laboratório como outros superheróis.

A armadura de Batman vai além de seu arsenal e chega até seu traje, que ao longo dos anos e parcialmente inspirado pelos semi-rígidos esqueletos externos usados pelos diferentes Batmans dos filmes, tem incorporado mecanismos de proteção tais como anti-bala, basicamente dispostas ao redor do símbolo do morcego no seu peito. Os componentes básicos do traje, estilizados seguindo o exemplo do Super Homem, têm permanecido praticamente sem modificações, e compreendem trajes colante, shorts, luvas, botas, capuz, cinto e capa, esta última inspirada pelos desenhos de uma máquina voadora feitos por Leonardo da Vinci. Tanto a cor quanto a forma falam de suas associações – a noite, o medo e o sobrenatural, e de seu *modus operandi* de forma oculta, espreitando e surpreendendo. Certamente sua primeira função é camuflar, envolvendo o cruzado da capa na escuridão e dando-lhe a capacidade de se confundir com as sombras como um fantasma. Na sua austeridade ascética, Batman relembra a figura do *dandy* de fins do século XVIII. A auto restrição sublime e notívaga de Batman passa a mesma ilusão de invencibilidade, que lhe permite combater o crime (BOLTON, 2008, tradução nossa).

Assim como outros heróis e superheróis, Batman serve como metáfora efetiva da paranoia defensiva, dos nossos medos a respeito da fraqueza, das limitações e das vulnerabilidades humanas. E como mesmo afirmou Marny (1988), ele é o espelho dos anseios e das preocupações da sociedade e por isso adaptasse ao seu tempo.

Em paralelo, ele atua como metáfora da nossa realidade social, na qual a distância entre o corpo e a tecnologia está desaparecendo rapidamente. Ambas as metáforas acham espaço no trabalho de designer de moda, em que invocam uma exagerada consciência da fragilidade da carne. Músculo e metal, pele e cromo se

unem para criar uma iconografia corpórea híbrida, como que se detida na metade da transformação entre ser humano e máquina. Os corpos são apresentados como rígidos e plásticos, mas o corpo em si nunca é negado. O corpo dentro da armadura, com sua projeção de força implacável e poder destrutível, oculta no seu cerne a humanidade essencial e a vulnerabilidade comovente do herói mortal. (BOLTON, 2008, p. 86, tradução nossa).



Figura 42 - Batman: personagem propulsor do design de moda
Fonte: BOLTON (2008)

Na seção a seguir, serão apresentadas as conclusões finais deste estudo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre cinema à luz da estética e da arte travou desafios. Os objetivos propostos já no início da dissertação precisaram ser repensados. A motivação para realizar uma revisão completa da cinematografia de um popular personagem das histórias em quadrinhos e mundialmente conhecido, constituída de sete obras, sendo a última produzida em 2008 e já premiada nos Estados Unidos, foi descartado por questões de prazo a cumprir exigido pelo programa de pós-graduação. Houve a dificuldade de encontrar material bibliográfico, materiais que encontrei somente fora do Brasil e que exigiram tradução. Além disto, questões pessoais interferiram na pesquisa ao longo destes dois anos.

Também minha preocupação em não deixar a dissertação cair na superficialidade e sendo assim, não alcançar os objetivos propostos, definiram que análise seria de uma única obra do personagem. O filme escolhido, *Batman Returns* de Tim Burton do ano de 1992, teve além da escolha “técnica” para concretizar a re-interpretação proposta, considerando sua riqueza estética, a escolha pelo gosto e a admiração que tenho pelas obras de Burton, filmes e animações. Foi através das obras deste autor que a curiosidade sobre o Expressionismo Alemão surgiu. E assim, a inevitável motivação em conhecer o universo que é pesquisar o cinema.

Por outro lado, houve o incentivo de minha orientadora Maria Beatriz Furtado Rahde, em cursar a disciplina, *Imagem e Pós-modernidade*, que esclareceu minhas dúvidas sobre os caminhos a seguir. Quais tensões necessárias a fazer sobre o objeto de pesquisa escolhido. Assim procurei iniciar uma pesquisa de qualidade.

Explorar as bibliografias e realizar costuras entre a Estética, suas categorias com outras obras com o tema cinema, foi um desafio grande.

Ao mesmo tempo, foi prazeroso descobrir através da análise fílmica e da pesquisa teórica que a Estética está presente em todos os tipos de gêneros do cinema e estudá-la através de uma obra hollywoodiana proporcionou curiosidade. As categorias estéticas não estão resumidas a conceitos e normas rígidas. Esta

questão influenciou até mesmo na apresentação e desenvolvimento do trabalho, como se trata de uma pesquisa que possui normas e formatações, a idéia de tabelar e enquadrar as sequências do filme e classificá-las foi desviada, pelo fato que na interpretação da obra as categorias estéticas não são rígidas, elas se sobrepõem e até mesmo se confundem. Além do que, em um só valor estético, pode-se encontrar nuances nas definições de um mesmo autor.

O desafio prático foi decidir de que maneira encontrar os indícios ou pistas estéticas em uma produção cinematográfica. E de que forma estas categorias se revelariam. E ainda o desafio maior de encontrar essas respostas em uma obra que talvez não completasse o objetivo traçado no início da pesquisa. Ao ver e rever o filme *Batman, o Retorno*, de Burton, aos poucos pude identificar manifestações artísticas ligadas à história da Arte Moderna, os movimentos e escolas outrora revisados na disciplina ministrada por minha orientadora, somada a outras disciplinas e seminários oferecidos pelo programa, o trabalho que parecia estar distante de ser realizado começou a ser construído e vislumbrado.

Gostaria de ter realizado a proposta inicial de analisar todas os filmes do personagem, porém o prazo e o número de filmes que seriam analisados acabou desfavorável. Em alguns momentos também questionei onde queria chegar, afinal? Fiquei dividida por conta da filmografia de Tim Burton, descobri que meu foco não era o personagem herói propriamente dito, mas a produção, seus personagens, as alegorias, enfim uma obra hollywoodiana com potencial estético. Burton realizou dois dos sete filmes de Batman, ao final selecionei apenas um. Em esta obra surgiu a necessidade de referenciar o Expressionismo Alemão, o cinema mudo dos anos 1920 e descobrir que apesar das décadas que o separam existe muito em comum. *Batman, o Retorno* é uma transposição do personagem originário dos quadrinhos em que o diretor criou sua própria estética. E como foi citado outrora por Marny, o herói é reflexo e anseio de uma época, acrescentaria que além disso, o herói é estético e autoral, ele pode ter diferentes “máscaras” e esta alegoria é obra de quem o adaptou, e no seu tempo.

Muito mais que pontuar o objetivo, o problema e hipótese do trabalho foram as dúvidas que circundavam, e ao mesmo tempo durante a construção da pesquisa,

fui descobrindo e entendendo que não apenas havia optado por um objeto, tema de pesquisa, mas perceber que tudo que cerca este tema tem total ligação com minha personalidade, gostos, meus anseios, enfim, uma radiografia e manifestação do que estará por vir.

Gostaria de mencionar que foi fundamental o convite de minha orientadora quando apresentei parte de minha pesquisa na disciplina História da Arte, do curso Produção de Audiovisual – Cinema e Vídeo, nos dois anos da dissertação do trabalho. O retorno dos alunos, as dúvidas e curiosidade sobre o tema provocaram-me a investigar novos caminhos que poderiam ser percorridos. Também, foi relevante a participação no IX Seminário Internacional de Comunicação, na PUCRS em 2007, com a apresentação do artigo, que passou a ser capítulo deste trabalho, assim como algumas contribuições de colegas e professores, que asseguraram-me o caminho certo a ser seguido.

A Estética está presente no cinema, em diferentes produções artísticas, e também em nossa vida rotineira. O que impressiona é que não percebemos que sua presença é constante, porque apenas a sentimos, “consumimos estética” nos modos, coisas, atitudes, objetos e nas mídias.

Dividimos nossos momentos entre o *belo*, e o *feio*, o bom e o ruim. Porém em um só dia, em um só programa de televisão, em um discurso que ouvimos, pode-se identificar uma ou mais categorias em transição. Outra questão é a má interpretação ou confusão que existe no universo da Estética. Quando mencionamos algo grotesco, por exemplo, logo resumimos e associamos ao ruim, desagradável e ao desprazer. No entanto, o grotesco também é consumido por todos, e por ser uma experiência estética, dá prazer. Esta situação pode ser encontrada na maioria das vezes no cinema, na televisão, na vida pública e até mesmo na arte e arquitetura.

Toda experiência estética é sempre um acontecimento extraordinário, se destaca de um momento rotineiro exatamente porque dá lugar ao prazer. Vincula intensamente um sujeito a um objeto. E o cinema que proporciona a identificação através da nossa percepção, nos permite esta experiência. A estética nos faz “sentir” e viver a obra, seus símbolos e significados. A Hermenêutica de Profundidade,

aplicada no *corpus* do trabalho e não em análise isolada, auxiliou sobretudo a questão discursiva e sócio-histórica de Burton, permitindo a interpretação / re- interpretação desta pesquisadora e classificando dúvidas. É desta forma que se considera ter respondido à questão problema, ter atingido os objetivos propostos salientando que este trabalho se constituiu num ponto de partida para novas e mais propícias investigações.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **El cine como arte**. Barcelona: Paídos, 1990.

ARZA, Marcos M. **Tim Burton**. Madrid: Cátedra, 2004.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Traduzido por Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papyrus, 2005.

_____. **A estética do filme**. Traduzido por Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 1995.

_____. **La estética hoy**. Traducción de Marco Aurélio Galmarini. Madrid: Cátedra, 1997.

_____; MICHEL, Marie. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Traduzido por Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papyrus, 2003.

BACHELARD, Gastón. **O ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. Traduzido por: Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BARNARD, Malcolm. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BATMAN. Direção e Produção: Tim Burton, DC Comics. [S.l.]: Warner Bros., 1989. 1 DVD. (126 min), color.

BATMAN: The Movie. Direção e Produção: William Dozier, DC Comics. EUA: Twentieth Century Fox, 1966. 1 DVD. (105 min), color.

BATMAN Returns. Direção e Produção: Tim Burton, DC Comics. [S.l.]: Warner Bros., 1992. 1 DVD. (126 min), color.

BATMAN Forever. Direção e Produção: Joel Schumacher. [S.l.]: Warner Bros., 1995. 1 DVD. (122 min), color.

BATMAN & Robin. Direção e Produção: Joel Schumacher. [S.l.]: Warner Bros., 1997. 1 DVD. (130 min), color.

BATMAN Begins. Direção e Produção: Christopher Nolan, [S.l.]: Warner Bros., 2005. 1 DVD. (140 min), color.

BATMAN Begins: the official movie guide. [S.l.]: Warner Bros., 2005.

BATMAN: the darknight. Direção e Produção: Christopher Nolan. [S.l.]: Warner Bros., 2008. 1 DVD. (152 min), color.

BEATTY, Scott. **Batman Begins:** visual guide. London: DK, 2005.

BENFATTI, Denio M.; SANTOS, Wilson Ribeiro dos. Expressionismo cinematográfico, arquitetura e cidade. **Impulso**, Piracicaba, v. 17, n. 44, p. 122, set./dez., 2006.

BENSE, Max. **Pequena estética.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema?** São Paulo: Brasiliense, 2006.

BETTON, Gerard. **Estética do cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BOLTON, Andrew. **Super heroes, fashion and fantasy.** The Metropolitan Museum of Art. New York: Yale University Press, 2008.

BOSCHI, Alberto. Significado del nuevo star system. In: TALENS, Jenaro; ZUNZUNEGUI, Santos (Org.) **Historia general del cine IV: América (1915-1928).** Madrid: Catedra, 1997. v.4. p. 331-375.

BROCKMANN, Josef Müller. **Historia de la comunicación visual.** Barcelona: GG Diseño, 1988.

CÁNEPA, Laura. **Batman:** O Retorno, de Tim Burton (1992). In: LOPES, Denilson. Chapecó: Argos, 2005.

CARCHIA, Gianni; D'ANGELO, Paolo. **Dicionário de estética**. Roma: Laterza e Figli SPA, 1999.

CASTILHO, Kathia; GALVÃO, Diana. **A moda do corpo e o corpo da moda**. São Paulo: Esfera, 2002.

DOSSIE Fritz Lang: Circle of Destiny: documentário. Direção: Jorge Dana. França: Continental Filmes, 1998. (88 min), color/PB. Disponível em: <www.dvdcontinental.com.br>. Acesso em: 15 dez. 2004.

DURAND, Gilbert. **O imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Traduzido por René Eve Levié. Rio de Janeiro: Difel, 1998.

_____. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993.

EISNER, Lotte E. **A tela demoníaca**. Traduzido por: Lúcia Nagib. Rio de Janeiro: Paz e Terra / Instituto Goethe, 1985.

FOUCAULT, Michael. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. 2. ed. Traduzido por: Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense, 2006. (Coleção ditos e escritos; 3)

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003. (Coleção Comunicação; 30)

GOMERY, Douglas. Economic Struggles and Hollywood Imperialism: Europe Converts to Sound. In: TALENS, Jenaro; ZUNZUNEGUI, Santos (Org.). **Historia general del cine IV: América (1915-1928)**. Madrid: Cátedra, 1997. v. 4, p.80-93.

HANSEN, João Adolfo. **Alegoria, construção e interpretação da metáfora**. São Paulo: UNICAMP, 2006.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. Traduzido por: Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2005.

HOHLFELDT, Antonio. As origens antigas: a comunicação e as civilizações. In: _____; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (Org.) **Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências**. 5. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2001. p. 61-98.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo**. Traduzido por Valério Rohden e Antonio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

KUHN, Annette. **Alien Zone II: the spaces of science fiction cinema**. London: Verso, 1999.

LANGER, Susanne K. **Sentimento e forma**. São Paulo: Perspectiva, 1953.

LEUTRAT, Jean-Louis. El cine de aventuras. In: TALENS, Jenaro; ZUNZUNEGUI, Santos (Org.) **Historia general del cine IV: América (1915-1928)**. Madrid, Catedra, 1997. v.4. p. 191-234.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. São Paulo: Companhia da Letras, 1989.

LOPES, Denílson (Org.). **Cinema dos anos 90**. Chapecó: Agos, 2005.

MAFFESOLI, Michael. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n.15, ago. 2001.

MALRIEU, Philippe. **A construção do imaginário**. Traduzido por: Suzana Souza e Silva. São Paulo: Instituto Piaget, 1996.

MANGEL, Alberto. **Lendo imagens: uma história de amor e ódio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MARIE, Michel. **Seminário história e imaginário no cinema**. Proferido na PUCRS, em maio de 2007. Informação verbal.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadradinhos**. Barcelos: Cia. Ed. do Minho, 1988.

METROPOLIS. Alemanha: Continental Filmes, 2002. (124 min), PB. Disponível em: <<http://www.dvdcontinental.com.br>>. Acesso em: 10 dez. 2004.

MOLES, Abraham. **O Kitsch**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MORAES, Caio. O carro do Batman? **Cavallino**, n.18, p.18-26, maio/jun. 2007.

MORIN, Edgar. **As estrelas, mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: José Olympo, 1989.

_____. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

_____. A alma do cinema. In: Xavier, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 2003, p. 145 – 172.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: Xavier, Ismail (Org.) **A experiência no cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 2003, p. 437-453.

NADOOLMAN, Deborah. **Diseñadores de vestuário: cine**. Traduzido por: Vicente Campos Gonzalez. Barcelona: Oceano, 2003.

NEALE, Steve; SMITH, Murray (Org.). **Contemporary hollywood cinema**. London: UK, 1998.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PAVIANI, Jayme. **Estética mínima: notas sobre arte e literatura**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem: estética moderna e pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

_____; CAUDURO, Flávio Vinícius. **Algumas características das imagens contemporaneas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

SALISBURY, Mark. **Tim Burton por Tim Burton**. Barcelona: Alba, 1995.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

SANTOS, Antonio. La expansión internacional de Hollywood. In: Talens, Jenaro; Zunzuniegui, Santos (Org.). **Historia general del Cine IV: America (1915- 1928)**. Madrid: Catedra, 1997. p. 77-127.

SILVA, Silvano Alvez Bezerra da. **Estética utilitária: interação através da experiência sensível com a publicidade**. 2005. 340 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Faculdade de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2005.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SOURIAU, Étienne. **Diccionario Akal de estética**. Espanha: Akal, 1998.

STEELE, Valerie. **Fetichismo: moda, sexo e poder**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

TALENS, Jenaro; ZUNZUNEGUI, Santos (Org.) **Historia general del cine IV: America (1915- 1928)**. Madrid: Cátedra, 1997. v. 4.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 2002.

TRUFFAUT, François. **O prazer dos olhos**. Traduzido por André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LETÉ, Anne. **Ensaio sobre análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2005.

VAZ, Mark Cotta. **The art of Batman begins: shadows of the dark Knight**. São Francisco: Chronicle Books, 2005.

VAZQUEZ, Adolfo Sanchez. **Convite à estética**. Traduzido por Gilson Baptista Soares. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

VILA, Santiago. **La escenografía, cine e arquitetura**. Madrid: Cátedra, 1997.

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência estética do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

SITES CONSULTADOS

_____. Disponível em: <www.adorocinema.com/.../batman-66-poster>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.armazemdeluzes.wordpress.com>>. Acesso em: set. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.batmanatrajetoria.com.br>>. Acesso em: ago. 2006.

_____. Disponível em: <<http://www.batman-robin.com>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.britannica.com/.../topic/52508/Theda-Bara>>. Acesso em: maio 2006.

_____. Disponível em: <<http://www.burburinho.com>>. Acesso em: ago. 2006.

_____. Disponível em: <<http://www.ccqhumor.com.br>>. Acesso em: jul. 2005.

_____. Disponível em: <<http://www.dccomics.com>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.dvdcontinental.com.br>>. Acesso em: dez. 2004.

_____. Disponível em: <http://www.fresnobeehive.com/.../genealogy_repor>. Acesso em: jul. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.geocities.com/bat.caverna/pinguim.htm>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.gothamcity.com.br>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.members.aol.com/strangecastro/julienewmaratpg>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.metmuseum.org>>. Acesso em: jun. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.movies.yahoo.com>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.omelete.com.br/imagens/cinema>>. Acesso em: mar. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.retrojunk.com>>. Acesso em: nov. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.revistaview.com.br.../img/sucesso>>. Acesso em: jul. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.scoretrack.net>>. Acesso em: abr. 2008.

_____. Disponível em:
<<http://www.secondhandshopper.files.wordpress.com/2007>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.thedarkknight.warnerbros.com>>. Acesso em: nov. 2008.

_____. Disponível em: <<http://www.thendhunter.com>>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <http://www.ttgames.com/.../Batman_announce_image.jpg>. Acesso em: out. 2008.

_____. Disponível em: <<http://100grana.files.wordpress.com/2008/12/a-tim-burttons>>. Acesso em: out. 2008.

ANEXO A – SINOPSE

O filme *Batman, O Retorno* (*Batman Returns*) 1992, é a sequência do primeiro filme *Batman* (1989) também dirigido por Tim Burton.

“O aliançado magnata sem escrúpulos Max Sherek (Christopher Walken), com a mais nova sensação da cidade, O Pinguim (Danny DeVito), um ser nada comum, abala a calma e a tranquilidade dos habitantes de Gotham City. Só Batman pode impedir que os dois tomem conta de Gotham mas a situação se complica ainda mais com a aparição da Mulher-Gato (Michelle Pfeiffer), que sabe seduzir e manejar um chicote como ninguém. Nesta super produção, Batman enfrentará grandes desafios. Uma trama repleta de romance, suspense e aventura”.



FICHA TÉCNICA:**Batman, o Retorno****Título Original:** Batman Returns.**Gênero:** Aventura**Tempo de Duração:** 126 minutos**Ano de Lançamento (EUA):** 1992**Estúdio:** Warner Brothers**Distribuição:** Warner Home Video**Direção:** Tim Burton**Roteiro:** Daniel Waters**Produção:** Denise Di Novi e Tim Burton**Direção de Fotografia:** Stefan Czapsky**Desenho de Produção:** Bo Welch**Direção de Arte:** Rick Heinrichs**Figurino:** Bob Ringwood y Mary Vogt**Edição:** Chris Lebenzon**ELENCO:****Michael Keaton** – Batman/ Bruce Wayne**Danny De Vito** – O Pinguim**Michelle Pfeiffer** – Mulher-Gato/ Selina Kyle**Christopher Walken** – Max Shreck**Michael Gough** – Alfred**Paul Reubens** – Pai do Pinguim**Diane Salinger** – Mãe do Pinguim**Pat Hingle** – Comissário Gordon**Michael Murphy** – Prefeito

ANEXO B – GLOSSÁRIO DOS PERSONAGENS

BATMAN: Bruce Wayne, um bilionário órfão, personagem criado por Bob Kane para as histórias em quadrinhos da editora DC Comics (USA). O Homem Morcego é um justiceiro que usa um disfarce de combate ao crime, ou seja, a figura de um morcego, na trama de *Batman Returns*, o herói enfrenta os inimigos, Mulher-Gato e Pinguim.

CATWOMAN: A personagem Mulher-Gato é o alterego de Selina Kyle, secretária solteirona e reprimida do industrial Max Sherek. Dá liberdade a suas fantasias sexuais e violentas graças a seu disfarce felino e a seu chicote, ambos de conotação sado-masoquista.

PINGUIM: Oswald Cobblepot é o híbrido e rejeitado homem pinguim, após trinta e três anos escondido no zoológico abandonado de Gotham, surge com objetivo de ser o prefeito de Gotham e ser reconhecido como líder das minorias.

MAX SHEREK: Ambicioso industrial, chefe de Selina Kyle, tem o objetivo na trama de monopolizar a energia da cidade de Gotham, tornando-se assim o homem mais rico e poderoso de Gotham.

ANEXO C – FILMOGRAFIA DO DIRETOR

Tim Burton nasceu aos 25 de agosto de 1958 em Burbank (Califórnia). Zona residencial suburbana, Burbank exerce no jovem Burton uma influência fundamental em seu incipiente e fantasioso caráter, quando ele mesmo reconhece que o lugar como Burbank tem aura de conto de fadas. (ARZA, 2004).

Filmografia:

Vicent (1982)

Hansel and Gretel (1983)

Frankenweenie (1984)

Aladdin and his Wonderful Lamp (1984)

Pee Wee' s Big Adventure (1985)

The Jar (1985)

Beetlejuice (1988)

Batman (1989)

Eduard Scissorhands (1990)

Batman Returns (1992)

The Nightmare before Christmas (1993)

Ed Wood (1994)

Cabin Boy (1994)

Mars Attacks (1996)

James and the Giant Peach (1996)

Sleepy Hollow (1999)

Planet of the Apes (2001)

Big Fish (2003)

Charlie and the Chocolate Factory (2005)

Corpse Bride (2005)

Sweeney Todd (2007)

Believe It or Not (2008)

Alice in wonderland (2009)

ANEXO D – DEFINIÇÕES

Expressionismo Alemão: é o primeiro movimento que envolve na mesma ação a arquitetura (Barning, Medelsohn), escultura (Barlach), pintura (Kirchner, Heckel, Nolde, Kokoschka), literatura, música, teatro e cinema. A corrente expressionista, no sentido restrito, só agrupa bem poucos filmes alemães mudos. Sem dúvida sua importância pode ser observada nas histórias do cinema ao choque provocado por *O Gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiese (1919), no qual três pintores procuraram, de maneira consciente, criar cenários expressionistas. As diversas definições do expressionismo cinematográfico as quais se inspiraram nas definições pictóricas e teatrais são geralmente bastante arbitrárias, mas todas elas retomam sempre alguns elementos: o tratamento da imagem como “gravura” (forte contraste preto e branco); os cenários bem gráficos, onde predominam as linhas oblíquas; o jogo “enviesado” dos atores; o tema da revolta contra a autoridade. (AUMONT; MICHEL, 2003, p.113).

Estética da Máquina / Futurismo: A estética futurista é um produto de uma interessante dialética entre a práxis e a teoria. Deriva dos quase duzentos manifestos que permeiam a história deste movimento. Mas os mesmos manifestos são quase sempre o resultado de experiências realizadas em todos os âmbitos com um grande espírito de invenção. E por sua vez as ideias estéticas adiantadas nos manifestos suscitam novas práticas. Não existe no Futurismo italiano fronteiras entre uma forma de arte e outra, é um movimento da totalidade que envolve todos os aspectos de que Marinetti denominou “Arte Ação”. (SOURIAU, 1998, p.609).

CATEGORIAS ESTÉTICAS:

a) Grotresco

A partir do primeiro sentido, o termo grotresco há desenvolvido outros vários. Se situa no entanto na intersecção de várias esferas:

- 1) A esfera do *cômico*, pelo lado do burlesco e o bufo, por consequência de uma comicidade muito grosseira, mas não pesada e não muito distante do *caricatura*;
- 2) A esfera do fantasioso da imaginação caprichosa que joga livremente com as proporções do real, exagerando isto ou o outro criando formas imprevistas;
- 3) A esfera do extravagante do insólito, em que o *cômico* se faz engraçado e a piada adquire características de certa exentricidade;
- 4) A esfera do pitoresco, de formas curiosas por vezes interessantes e complexas em que a aparência superficial é auto suficiente. (SOURIAU, 1998, p.631).

b) Cômico

O risível e o cômico são dois domínios completamente diferentes. O cômico é uma categoria estética, enquanto que o riso é uma espécie de reflexo psicofisiológico que pode não ter nada a ver com a estética. A grande vantagem estética é que se dispõe a *ironia* é a de desassociar o sério e o grave. (SOURIAU, 1998, p.319).

c) Sátiro

Como conceito estético, a sátira é um sentido em em outro, se define por sua função e em sua categoria. Pode ser analisada no seguinte modo: não busca mostrar algo como abominável, mas pequeno e grotresco, emprega a redução, isto a aproxima do cômico. (SOURIAU, 1998, p.982).

d) Caricatural

Do ponto de vista estético, é o abandono por todos valores estéticos, se pode botar em dúvida a legitimidade não somente social e moral senão puramente estética e caricatural. Se classifica como uma fixação da feiura, uma blasfemia estética.

e) Irônico

A ironia se define como um contraste que existe entre o sentido óbvio e o sentido verdadeiro. Há de esclarecer que não é o sentido das palavras que muda. A ironia não é um tropo, uma figura retórica. A ironia se passa no contraste que existe no sentido do texto e que passa na mente do receptor. (SOURIAU, 1998, p.702).

f) Pírrico

Categoria estética definida por Etienne Souriau (*Arte e Verdade*, 1933) é uma dança guerreira da Grécia Antiga, que se dançava com armas e movimento vivo de saltos e posturas de combate. (SOURIAU, 1998, p.884).

g) Trágico

Como o dramático ou o épico, o trágico é uma categoria forte, não quer dizer com isto que exclua absolutamente toda a possibilidade de suavidade e delicadeza, mas sim exclui que uma obra esteja completamente possuída por estas qualidades.

O *trágico*, sempre como o *dramático*, supõe o conflito de suas forças, uma motriz e outra resistente, onde já seja o conflito entre dois seres ou duas partes de um mesmo ser. (SOURIAU, 1998, p.1036).

h) Dramático X Trágico

No dramático, por mais terrível que seja a luta, por qualquer perigo a que se exponha, até o último momento existe uma possibilidade de se escapar dele. No trágico, não existe saída, mas se luta da mesma forma, o que faz com que o lutador alcance a mesma altura daquele que o aniquilará de onde provém a ultima característica do tragico.

i) O Heroi Trágico

Temos dois tipos de *heroi tragico*: o *pleno* e o *desgarrado*. Alguns teóricos dividem e interpretam esta categoria em diferentes maneiras. Para Aristóteles (*Poética*, cap.XIII) o trágico, que suscita terror e piedade nasce de uma ação em que alguém que não merece, ou, pelo ao menos, não completamente, uma desgraça. Para Nietzsche (*O Nascimento da Tragédia*) contempla o trágico em um antagonismo essencial a natureza humana; por uma parte, o dionísíaco, instinto primitivo, transtorno, busca do desconhecido e amargura da verdade, ainda que seja a vida um sonho apolíneo.

Para Luckács, o trágico sucede o épico quando o homem já não está de acordo com o mundo, vivendo em uma sociedade fechada, o trágico está no destino que dá a forma, e no heroi, que, ao criar-se, se encontrará a si mesmo.

O trágico está no destino que dá a forma e o heroi que ao criar-se se encontrará a si mesmo. O questionamento frente a si mesmo e frente ao universo, viver em si mesmo no coração e na carne, o próprio mistério é a angústia de não entender o porquê da existência, a razão de nossa precariedade à frente do nada e da eternidade.

Todas as teorias do trágico se apoiam na junção da grandeza do homem dentro de uma condição em que seus limites se consagram a uma indubitável impotência.

E a riqueza de variedades do trágico mostra mais que nada a onipresença no homem do questionamento acerca do fundamental da vida. (SOURIAU, 1998, p.1037).

j) Burlesco

Do italiano “burlesco”, procedente de burla, broma. É uma variedade do cômico, muitas vezes paródico e que se caracteriza pelo exagero, a trivildade e o dinamismo. Apesar da palavra ser moderna, o tema é abordado em todas as épocas por todas as artes.

No cinema desde sua origem, o *cômico* cinematográfico se vinculou ao *burlesco*. Destacamos a facilidade da técnica desta arte para realizar a transposição de imagens em uma atmosfera dinâmica. (SOURIAU, 1998, p.212).

k) Melodramático

O melodrama, em outro sentido totalmente distinto, é um gênero teatral popular que foi chamado assim porque primitivamente utilizava uma música-ambiente de acordo com os sentimentos ou o caráter do personagem, mais tarde o cinema adotará esta técnica.

O melodrama se define por: 1) uma ação intensa em que os episódios violentos (escapadas, assassinatos, sequestros e roubos); 2) uma das diegeses fortemente estruturada por uma sensível dualidade: o inocente oprimido ou uma força do mal opressora; 3) Uma intriga com grandes voltas, quase sempre baseada no desconhecimento da verdadeira identidade dos outros.

O melodramático é uma categoria estética que corresponde às características do melodrama, e é encontrada nos gêneros narrativos, principalmente na novela popular e no folhetim, assim como nas artes plásticas. (SOURIAU, 1998, p.779).