



Tim Burton e a monstruosidade: uma leitura de *Frankenweenie*

Tim Burton and the monstrosity: a reading of *Frankenweenie*

Ana Rita Martins¹

José Duarte²

Resumo: *Frankenweenie* (2012) é, talvez, o filme mais pessoal de Tim Burton, não só pelos temas que aborda – o acto da criação e ciência, o sobrenatural e a monstruosidade –, mas também pelo modo como o faz. O propósito deste estudo é explorar o filme de Burton tendo em conta as suas influências, como é o caso da narrativa *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), olhar para o conceito de monstro considerado no filme e analisar outros temas caros ao realizador.

Palavras-Chave: Monstruosidade, *Frankenweenie*, Frankenstein, Cinema, Tim Burton.

Abstract: *Frankenweenie* (2012) is perhaps Tim Burton's most personal film, not only because of the topics it addresses – the act of creation and science, the supernatural and monstrosity –, but also because of how this is done. The goal of this study is to explore Burton's film considering its influences, like the narrative *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), to look at the concept of monster depicted in the film and analyse other themes dear to the director.

Keywords: Monstrosity, Frankenstein, *Frankenweenie*, Cinema, Tim Burton.

“Sometimes what the world needs is a monster”: A Propósito de Monstros

Vivemos numa época de monstros, tal como afirmou Jeffrey Jerome Cohen (1996, p. vii), naquele que veio a tornar-se um trabalho seminal na área de estudos sobre monstros ou teratologia. *Monster Theory: Reading Culture*, uma colecção de ensaios editada por Cohen, é hoje encarada como uma obra de referência a nível internacional que, não tendo propriamente dado início à investigação académica dedicada a monstros, pois já existiam ensaios onde o(s) monstro(s) ocupava(m) um lugar de destaque³, contribuiu em larga escala para definir e fixar o campo. Além disso, o ensaio “Monster Culture (Seven Theses)”, publicado pelo autor na mesma colectânea, tem servido como base teórica para o estudo de diferentes culturas e o modo como concebem e/ou recuperam monstros, sugerindo um método de leitura cultural que parte precisamente da criação (ou recriação) monstruosa (1996, p.3). Se pensarmos no monstro como ponto de partida, um conceito que nos permite uma perspectiva

¹ Ana Rita Martins é leitora de inglês na Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa e doutoranda no Centro de Estudos Anglisticos da mesma instituição. É ainda investigadora no Projecto Mensageiros das Estrelas dedicado ao estudo da FC e Fantasia. As suas principais áreas de interesse incluem medievalismo, Fantasia e Ficção Científica e monstros/monstruosidade.

² José Duarte lecciona na Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa. É investigador no Centro de Estudos Anglisticos da mesma instituição. Desenvolve um projecto de pós-doutoramento com bolsa FCT e é co-coordenador do Projecto Mensageiros das Estrelas.

³ Exemplo disso é o conhecido ensaio de J.R.R. Tolkien “*Beowulf: The Monsters and the Critics*”, publicado pela primeira vez em 1936 no volume XXII da série *Proceedings of the British Academy*.

privilegiada sobre a sociedade humana, então é difícil, senão mesmo impossível, chegar a uma definição incontestável do que é um “monstro”. De facto, aquele/aquilo que pode ser considerado monstruoso numa sociedade pode não o ser noutra ou, posto de outro modo, o monstro dos outros pode não ser o nosso monstro⁴. Este ponto é particularmente relevante pois questões como “o que é um ser monstruoso?” e ainda “como definimos ou identificamos o monstro?” estão no centro da discussão dos estudos dedicados à monstruosidade. Assim, providenciar uma definição concreta tem sido uma tarefa árdua e, muitas vezes, ingrata já que, como de resto nos indica Cohen, o monstro resiste a categorizações: eles – os monstros – são híbridos simultaneamente perturbadores e perturbantes cujos corpos incoerentes resistem a tentativas de os incluir num sistema organizado e, por isso, são perigosos, uma forma suspensa entre outras formas cuja existência ameaça devastar todas as distinções (1996, p. 6).

Há, no entanto, alguns elementos que parecem ser comuns aquando da criação de monstros, o primeiro será não ter uma existência real. De facto, o monstro caracteriza-se por ser irreal, uma criação da mente humana que projecta no imaginário monstruoso não só as suas ansiedades e receios, mas ainda, sob a forma de fantasias escapistas, os seus desejos. Talvez por isso autores como José Gil tenham afirmado que a humanidade produz monstros apenas para poder pensar sobre si própria (2006, p. 53), sobre o seu lugar no mundo e a sua relação com este. Ainda de acordo com Gil:

[...] nós exigimos mais dos monstros, pedimos-lhes, justamente, que nos inquietem, que nos provoquem vertigens, que abalem permanentemente as nossas mais sólidas certezas; porque necessitamos de certezas sobre a nossa identidade humana ameaçada de indefinição. Os monstros, felizmente, existem não para nos mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser. (2006, p.12)

O monstro serve pois, como a etimologia do nome indica, para mostrar (*monstrare*), isto é, revelar ou expor, mas também “ensinar um determinado comportamento, prescrever a via a seguir” (BIENVENISTE, 1969 *apud* GIL, 2006, p. 73)⁵.

Além disso, os monstros parecem destacar-se pela sua fisicalidade que se distingue, por um lado, pelo excesso de presença e, por outro, pela ausência. O corpo monstruoso pode ainda resultar do encontro entre o humano e o mundo animal, sendo o centauro (meio homem, meio cavalo) exemplo disso. Do mesmo modo é possível distinguir o monstro mediante o espaço que habita já que tradicionalmente este reside nos confins do conhecido, nas fronteiras ou margens do universo humano. Todavia, nem sempre este é o caso, pois a partir dos finais do século XV e inícios do século XVI o monstro pode viver entre nós (FRIEDMAN, 2016, p. xxxii), não se situando unicamente nas margens. Do mesmo modo, e em particular a partir dos séculos XX e XXI, o monstro não tem de ser horrível, disforme ou de algum modo distinto do normal ou padrão aceite. Na contemporaneidade, assistimos pois à separação entre o conceito

⁴ Veja-se, por exemplo, o dragão cuja simbologia, além de antiga, se estende do Ocidente ao Oriente. Contudo, enquanto no Ocidente o dragão surge associado ao Mal e é frequentemente uma metáfora para o demónio (daí a existência de lendas onde santos e santas lutam contra um dragão, como é o caso de S. Jorge), no Oriente o dragão é símbolo de paz e prosperidade.

⁵ A palavra “monstro” vem do latim *monstrare* podendo ser interpretado como “mostrar” no sentido de “expor” ou “divulgar” e está ainda ligada a *monstrum* a qual, por sua vez, vem da raiz *monere*, “avisar” ou “anunciar” (ASMA, 2009, p. 13).

de monstruosidade e o de aparência. O ser monstruoso já não tem forçosamente um corpo diferente, passando a ser associado a um conjunto de valores morais que, muitas vezes, se sobrepõem ao aspecto físico. Segundo Jeffrey Andrew Weinstock:

When our monsters change, it reflects the fact that we – our understanding of what it means to be human, our relations with one another and to the world around us, our conception of our place in the greater scheme of things – have changed as well. (2013, p. 275)

Talvez por este motivo a representação de monstros, em especial no ecrã, tenha sofrido numerosas alterações nas últimas décadas. Seres monstruosos, como o cão Sparky no filme de Tim Burton *Frankenweenie* (2012), são agora apresentados sob uma luz positiva, embora os seus corpos continuem disformes – eles são ainda símbolos do Outro, do desconhecido –, a sua natureza benigna é evidenciada.

Assim, adoptando a sugestão de Asa Simon Mittman, propomos neste estudo que os monstros sejam identificados pelo impacto ou efeito que têm: assustar-nos, inquietar-nos, levar-nos a questionar a nossa visão do mundo e, simbolicamente, ajudar-nos a refletir sobre nós próprios (2013, p. 6-8). Olhando em particular para a obra de Burton *Frankenweenie* e o texto *Frankenstein* (1818), do qual o primeiro é devedor, notamos o quão ambos questionam o limite do que é “ser humano”, colocando importantes questões sobre monstruosidade e como a identificamos.

Mary Shelley, Victor Frankenstein e o Monstro

Quando em 1818 *Frankenstein or The Modern Prometheus* é publicado, a autora Mary Shelley, ainda muito jovem, estaria longe de antecipar o impacto que a sua obra viria a ter na literatura internacional⁶. Considerado por alguns investigadores o texto a partir da qual nasceu o género da ficção científica (MELLOR, 2003, p. 17), *Frankenstein* discute uma série de temas profundamente modernos como o impacto do desenvolvimento da ciência, as consequências da subversão das leis da natureza, a criação monstruosa e, através da personagem principal, o cientista Victor Frankenstein, coloca em questão a nossa própria humanidade. Possivelmente serão estes os principais motivos que levam o leitor contemporâneo a discutir: “quem é o monstro afinal – a criatura de origem anómala ou o criador?”. Embora este pequeno estudo não almeje responder na totalidade a esta questão, consideramos relevante pensar sobre a monstruosidade apresentada na obra de Mary Shelley para depois reflectirmos sobre os monstros nas obras de Tim Burton.

Em *Frankenstein*, desde o princípio da narrativa que Victor, apresentado como um jovem brilhante, exhibe uma vontade desmesurada de se sobrepor à ordem natural e dar origem a uma nova espécie:

Life and death appeared to me ideal bounds, which I should first break through, and pour a torrent of light into our dark world. A new species would bless me as its creator and

⁶ De notar que a autoria de *Frankenstein* tem vindo a ser debatida pela academia internacional, havendo investigadores que sugerem ser Percy Bysshe Shelley, poeta inglês e marido de Mary, o verdadeiro autor da obra. Ver, por exemplo, *The Man Who Wrote Frankenstein*, de John Lauritsen (2007).

source; many happy and excellent natures would owe their being to me. (SHELLEY, 1996, p. 32)

Victor Frankenstein é assim um homem que almeja, literalmente, dar à luz, indo em simultâneo usurpar o papel feminino (JOHNSON, 1996, p. 248) e contrariar a lei natural. O resultado é um ser inumano, uma aberração da natureza tão hedionda que Victor não consegue encarar a sua criação. Em vez do momento de júbilo antecipado pelo cientista, este é inundado por um sentimento de horror e repulsa: “breathless horror and disgust filled my heart” (SHELLEY, 1996, p. 34). Ao contrário do seu homónimo em *Frankenweenie*, Victor foge atormentado e aterrorizado pela visão caótica do ser artificial que concebeu.

A Criatura é deixada à sua sorte e acaba por encontrar um tempo de paz e tranquilidade escondido na casa rural da família De Lacey onde aprende a falar e a ler. Será o velho pai da família a única personagem a dar esperança à Criatura, já que, ao contrário das restantes, este é cego, não conseguindo ver o corpo disforme criado por Frankenstein. Precisamente por ser invisual, o pai de Felix e Agatha vê além do material, está livre do preconceito fatal que tolda os olhos dos restantes e que os impede de reconhecer um amigo (SHELLEY, 1996, p. 90) – facto que a Criatura reconhece, afirmando: “they behold only a detestable monster” (SHELLEY, 1996, p. 90). As previsões da Criatura provam-se verídicas e quando Felix, Saphie e Agatha o olham pela primeira vez, a sua reacção é violenta: “Felix darted forward, and with supernatural force tore me from his father, to whose knees I clung: in a transport of fury, he dashed me to the ground, and struck me violently with a stick” (SHELLEY, 1996, p. 91). O comportamento impetuoso e agressivo da família leva a Criatura a procurar vingança o que, por sua vez, origina a destruição da casa e dos que nela habitam.

Assim, se num primeiro momento a Criatura busca apenas a amizade e caridade tanto de Victor como da família De Lacey, rapidamente se vai tornar no monstro que estes tanto temem. Efectivamente, no final da narrativa, o impacto da sua presença já não é apenas visual, há um medo genuíno (e legítimo) que advém das acções monstruosas cometidas pela Criatura. A ausência de amor fraternal, a solidão e o tratamento impiedoso a que é sujeito são factores que têm um impacto desastroso na criação de Victor Frankenstein. Tal como nos indica Mellor, as personagens de Shelley criam um monstro ao agirem de forma desumana (2003, p. 22). Por esse motivo quando confronta Victor, que o recebe exclamando: “‘Devil!’ [...] ‘do you dare approach me? and do not you fear the fierce vengeance of my arm wreaked on your miserable head? Begone, vile insect! [...]’” (1996, p. 65), a Criatura responde “‘I expected this reception,’ said the demon. ‘All men hate the wretched; [...]’” (1996, p. 65). A Criatura não é apenas miserável ou desafortunada devido às circunstâncias do seu nascimento, a sua aparência torna-o um ser disforme, horrendo e atormentador, mas é apenas quando mata – primeiro os De Lacey, depois o irmão de Victor, William, e finalmente Elizabeth – que se torna verdadeiramente no “monstro de Frankenstein”. Não é, no entanto, isto que acontece em *Frankenweenie*.

Criações Monstruosas: Tim Burton

Tim Burton, como notam grande parte dos estudiosos de cinema, tem um estilo particular e inconfundível, tanto a nível conceptual, como em relação aos temas que aborda nos seus filmes. As suas obras, repletas de inúmeras figuras marginais e excêntricas, têm sido grandes sucessos, quer em termos de bilheteira, quer a nível da crítica. Jeffrey Andrew Weinstock, na introdução a *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream* (2013), nota que este estilo muito único podia, eventualmente, ser razão para o autor estar à margem de Hollywood. Na realidade, Burton opera à margem de Hollywood, mas por dentro de Hollywood.

As criações monstruosas deste autor – reconhecidas pelos vários espectadores espalhados pelo mundo – tornam-no num realizador muito especial. De acordo com Collin Odell e Michelle Le Blanc (2005, p. 12), o que fascina em Burton é o modo como cria o seu universo a partir de influências situadas, de um modo geral, no Gótico ou no Horror. Burton parece alimentar-se de fontes muito particulares, como é o caso do escritor Edgar Allan Poe, a obra *Frankenstein*, o realizador e produtor Roger Corman, o actor Vincent Price, os filmes do período do Expressionismo Alemão ou os de Horror da Hammer Studios⁷.

As influências do autor são usadas com um propósito específico. O universo do realizador pode assemelhar-se ao das referências acima mencionadas, mas estas são principalmente uma forma de explorar os temas que lhe são mais caros. Por um lado, Burton dedica especial atenção a figuras marginais e monstruosas, inseridas ou num mundo fantástico ou presos entre a realidade e a ilusão. Estas permitem-lhe aprofundar motivos essenciais na sua cinematografia, como o grotesco, a loucura, a experimentação com a ciência, a morte, a família ou a solidão. Por outro, as personagens apresentadas pelo autor não são desprovidas de sentimentos, isto é, a sua marginalidade e estranheza não são encaradas como defeitos, mas sim como virtudes que merecem ser exploradas.

A propósito desta ideia, valerá a pena resgatar o comentário do realizador, em relação aos monstros, numa entrevista conduzida por Mark Salisbury:

I've always loved monsters and monster movies. I was never terrified of them, I just loved them from as early as I can remember. My parents said I was never scared, I'd just watch anything . . . there was something about that identification. Every kid responds to some image, some fairy tale image, and I felt most monsters were basically misperceived, they usually had much more heartfelt souls than the human characters around them. (2000, p. 2)

Como é possível observar na entrevista, Burton revela uma preocupação maior com as figuras monstruosas que carecem de uma representação que mostre a sua natureza.

Deste modo, nos filmes do autor, as personagens normalmente encaradas como

⁷ Não é propósito deste estudo elaborar uma lista exaustiva das influências criativas e estilísticas de Tim Burton. As características apresentadas surgem como exemplo e não pretendem simplificar o complexo universo do realizador americano. Para um conhecimento aprofundado destas e outras questões sugere-se a leitura de *Tim Burton* (2005), de Colin Odell e Michelle Le Blanc.

vilões nas narrativas tradicionais, são apresentadas enquanto heróis mal compreendidos. Existe, por parte do realizador, um investimento estético e emocional nestas figuras em que, ao invés das habituais histórias de Horror, estamos perante histórias sobre honestidade, abertura, integridade e a força da criatividade (WEINSTOCK, 2013, p. 27).

São exemplos maiores destas questões as curtas-metragens do início de carreira como *Vincent* (1982) e *Frankenweenie* (1984), ou criações mais recentes como *Edward Scissorhands* (1990), *Big Fish* (2003) ou novamente *Frankenweenie* (2012), entre vários outros filmes. Em qualquer uma destas narrativas cinematográficas, o autor trata de apresentar personagens que rompem tendencialmente com a tranquilidade aparente do espaço em que habitam.

Assim, estas apresentam-se como figuras disruptivas da “normalidade” que, no universo Burtoniano, surge representada como algo banal e potencialmente perigoso (BENSHOFF, 2016, p. 79) ao invés da marginalidade, à qual dá maior destaque. Por outro lado, e apesar de se fixar no sinistro e no macabro, o mundo dos excêntricos personagens criados pelo realizador, colocam o Outro em diálogo com o espectador e, principalmente, tornam-no figura central da narrativa.

Desta forma, Burton parece pegar em histórias clássicas para as subverter à luz da contemporaneidade: os mundos apresentados podem ser sinistros e macabros, mas os temas são abordados de forma inspiradora e agradável. Por isso, cientistas loucos, raparigas com alfinetes no corpo, *freaks*, corpos fragmentados ou incompletos (com mãos de tesoura), cadáveres, entre outros, são encarados como parte integrante desse mundo.

Consequentemente, esta subversão dá um novo sentido à história, criando um espaço de integração para aqueles que alinham nas estruturas marginais da sociedade e que, por serem diferentes, são incompreendidos. De certo modo, os filmes de Burton possuem um carácter auto-reflexivo – até porque certos personagens exibem semelhanças com o realizador, como é o caso mais óbvio de Vincent ou Victor –, indicando que os temas e motivos dos seus filmes não lhe são alheios enquanto criador, mas também enquanto ser humano.

No próximo segmento deste estudo, iremos focar a nossa atenção em *Frankenweenie* (2012), talvez o filme mais pessoal de Burton, não só pela forma como reflecte, de forma nostálgica, sobre a carreira do realizador e sobre o cinema de Horror, mas também pelos temas que aborda.

Para um melhor entendimento de *Frankenweenie*, a análise irá dividir-se em três momentos essenciais: 1) a relação do filme com *Frankenstein* nas suas múltiplas vertentes, mas também a forma como se distancia deste; 2) a ligação de *Frankenweenie* com outras obras de Burton e, finalmente, 3) através de uma breve análise explorar os principais temas abordados no filme, com particular atenção para a representação de monstro que é explorada na obra.

De *Frankenstein* a *Frankenweenie*

Tal como notado na secção anterior deste estudo, *Frankenstein* ecoa inúmeras vezes nos trabalhos de Burton, em especial quando o autor explora temas como a ciência e a

loucura ou a ideia de monstrosidade⁸. Como influência maior surge não só o texto de Shelley – a quem Burton homenageia com uma das personagens de *Frankenweenie* –, mas também os filmes de James Whale, em especial *Frankenstein* (1931) e *Bride of Frankenstein* (1935). É também uma homenagem aos filmes de Horror e aos conhecidos actores desse subgénero – Lugosi, Price ou Karloff são bons exemplos –, o que revela uma certa nostalgia por um período áureo deste estilo de filmes. Neste sentido, é também de notar as inúmeras referências que o autor faz: a personagem Edgar quer ser Igor, o assistente de Victor (*Frankenstein*); Elsa Van Helsing, alusão ao conhecido caçador de vampiros nas várias adaptações de *Dracula* (1897), de Bram Stoker; Mr. Rzykruski, interpretado por Martin Landau, numa menção a Bela Lugosi ou a citação a *Godzilla*, realizado por Ishirō Honda em 1954.

No entanto, é *Frankenstein* que ocupa um lugar central em *Frankenweenie*, especialmente porque o filme conta a história de uma criança, Victor, que ressuscita o seu cão, Sparky. Após esse processo, os seus amigos descobrem o que ele consegue fazer e decidem também ressuscitar os seus animais de estimação, o que não corre bem. Para além das diversas alusões visuais a *Frankenstein*, também esta é uma história sobre a vida e a morte, a utilização indevida da ciência e modos pouco naturais de reprodução e a infância vs. idade adulta. É aqui que o filme parece criar uma relativa distância em relação à obra de Shelley ou às adaptações mais conhecidas, pois Burton, como é característico do seu trabalho, apresenta uma história pouco convencional num mundo de crianças.

A. O. Scott (2012), num artigo publicado no *NY Times*, nota que o filme de Burton se distancia da obra original de Shelley ao colocar a história num mundo essencialmente infantil e ao revelar um universo – New Holland – tipicamente suburbano onde os miúdos são cientistas, e onde Victor não é o único rapaz fora do comum. Este é, no entanto, um espaço tipicamente Burtoniano, não só pelo facto de o director privilegiar a América suburbana, mas também pelas figuras que a habitam. Burton coloca Victor, o cientista, no centro da sua narrativa, mas fá-lo com um humor que quebra com o ambiente típico das histórias de Horror.

Para além de uma história de criação monstruosa, *Frankenweenie*⁹ apresenta-se como uma narrativa em que o amor prevalece na hora da criação, e é isso que distingue Sparky dos outros animais de estimação ressuscitados: não basta querer, é preciso amar aquele que se quer trazer dos mortos. Esta ideia não cria um intervalo criativo entre *Frankenstein* e *Frankenweenie*, antes pelo contrário, pois se o filme de Burton insiste na importância de amar o objecto que pretende ressuscitar, o texto de Shelley caracteriza-se exactamente pelo oposto, é um texto sobre a falta de amor,

⁸ Note-se, por exemplo, que o texto original de Mary Shelley tem sido alvo de inúmeras adaptações – directas ou indirectas –, variando consoante o período em que são realizadas (SCHOR, 2003). Apesar de não entrarmos nessa análise é importante referir que o mito sofre variadas alterações ao longo do tempo, dando origem a adaptações das adaptações às quais foram sendo adicionados novos elementos (GARCÍA, 2005). As referências de Burton a *Frankenstein* são notórias quer nos seus filmes, quer enquanto produtor e ainda nos seus desenhos.

⁹ É de sublinhar a ligação entre o título do filme e a obra de Mary Shelley. Contudo, a utilização de “weenie” confere uma outra dimensão ao título. Por um lado, mostra a intenção do autor de focar a sua história numa figura que, de algum modo, é marginal e, por outro lado, diminui literalmente o grau de monstrosidade das criações originais.

como sublinha Anne K. Mellor (2003, p. 10), ao comentar o falhanço de Victor enquanto pai, pois ao ver a sua criação rejeita-a imediatamente pela sua aparência monstruosa.

Frankenweenie não é uma história de rejeição pois Burton, para além de aceitar as suas criações, ressuscita também os seus outros trabalhos, naquela que pode ser compreendida como a relação mais forte entre a obra de Shelley e a do realizador americano. Note-se que o filme pode ser entendido como um “monstro” composto por diferentes momentos e partes, como enfatiza Weinstock:

[...] the film itself functions as a kind of textual Frankenstein’s monster, a cinematic pastiche assembled out of the bits and pieces not only of Burton’s cinematic career but of Hollywood horror more generally. To the viewer with the requisite Burton and horror “literacies”, it quickly becomes clear that the expanded *Frankenweenie* engages in complex and persistent processes of citationality and adaptation as it derives its charge from its connections to other works – Mary Shelley’s canonical Gothic novel, Burton’s earlier works, and classic horror films. What Burton has done with the 2012 *Frankenweenie* is to take the original work from 1984, build onto it with pieces from his other films, and then shock it into life by connecting it to the whole history of cinematic horror. (2013, pp. 1-2)

Deste modo, é possível observar o filme como uma narrativa que ressuscita diferentes criações, da qual Sparky é figura máxima. O companheiro de Victor não só se relaciona visualmente com outros momentos em que *Frankenstein* foi adaptado para o cinema, como também é metáfora central quer para o acto da criação, quer enquanto dispositivo metacinematográfico. Weinstock sublinha esta dimensão ao colocar em evidência as três grandes referências convocadas por Burton. Em primeiro lugar, e como demonstrado, *Frankenstein*. Em segundo lugar, também já exposto neste estudo, a homenagem ao cinema de Horror. Finalmente, Burton a citar Burton. É este último aspecto que importa explorar a seguir.

Ao olharmos para *Frankenweenie* é evidente a referência directa a *Frankenweenie* (1984), uma curta que foi transformada na longa de 2012¹⁰, e igualmente a *Vincent* (1982), a primeira obra de Burton, súpula dos temas que viria a explorar em obras seguintes. Não só *Vincent* alude ao nome do protagonista de *Frankenweenie*, como é também uma citação a Vincent Price ou a Vincent Frankenstein. Vincent Malloy, protagonista do primeiro filme de Tim Burton, é uma figura marginal que recusa as actividades “normais” de uma criança e prefere um mundo de sombras e de noite.

Aliás, como acrescenta ainda Weinstock (2013, p. 5), *Vincent* ocupa um lugar especial na filmografia Burtoniana com o ambiente Gótico, a atmosfera sombria ou as imagens de cariz expressionista que também iremos encontrar no filme de 2012. Victor tem semelhanças com Vincent e os dois, por sua vez, podem funcionar como alter-egos de Burton: criadores/cientistas à margem da normalidade em filmes onde a monstruosidade, nas suas várias vertentes, não é representada de forma negativa. Na verdade, a ideia de monstruosidade em Burton tem a função de colocar em perspectiva a definição de normalidade, pois no confronto com o Outro somos lembrados da nossa própria condição monstruosa.

É o caso, por exemplo, de *Edward Scissorhands*, onde o autor volta a recorrer ao

¹⁰ Tim Burton defendeu logo no início da carreira que a curta *Frankenweenie* podia ser transformada numa história de maior extensão.

mito de *Frankenstein*, para criticar a América suburbana. Embora no início da história Edward seja aceite pela comunidade, facilmente é rejeitado quando a sua inaptidão se torna uma ameaça. *Edward Scissorhands* ecoa também em *Frankenweenie*, tal como grande parte das outras obras de Burton, com particular destaque para *Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993) e *The Corpse Bride* (2005), quer pelo uso de *stop-motion*, quer pelos temas explorados¹¹. Encarado como uma espécie de revisão do seu trabalho, *Frankenweenie* sublinha, assim, um duplo sentido de reanimação: a reanimação da história de Shelley e a reanimação das histórias de Burton ao mesmo tempo que homenageia os filmes de Horror. Estas diferentes camadas de sentido permitem explorar inúmeros temas nesta obra.

Assim, o filme é muito mais do que um pastiche literário e cinematográfico. No universo sombrio e bizarro de Burton há lugar para esperança, até porque Victor – enquanto cientista e criador/realizador – assume os seus erros. O mal está representado nos amigos de Victor, em particular em Edgar que o pressiona para revelar o segredo de como conseguiu trazer Sparky de volta. Paralelamente, esse mal pode também ser visto na comunidade de New Holland, que é incapaz, durante uma boa parte do filme, de aceitar a diferença de Sparky.

Ao transportar a imagem do monstro para um cão, o fiel amigo do homem, Burton joga com o que é imediatamente reconhecível – ao contrário da criação *Frankenstein*, constituída por partes diferentes –, tornando ainda mais evidente o modo como a comunidade rejeita aquilo que conhece. Sparky pode ser um cão recuperado do mundo dos mortos e ter um aspecto “monstruoso”, mas a relação afectiva entre Victor e ele mantém-se. No caso dos outros animais de estimação ressuscitados todos eles se transformam, efectivamente, em criaturas monstruosas – em citação a inúmeros filmes de Horror.

Isto acontece porque, apesar da experiência científica ser a mesma, a razão pela qual as outras crianças querem os seus animais de estimação de volta é diferente da de Victor. O caos instala-se e a comunidade revolta-se. A cena final, tirada quase a papel químico de *Frankenstein* (1931), manifesta a grande diferença entre Sparky e os outros monstros, entre Victor e os outros miúdos e a comunidade. Quer Sparky, quer Victor são encarados no fim como heróis, pois tentam remediar o mal que surgiu da má utilização da ciência por parte das outras crianças.

Deste modo, ao contrário do filme de Whale, a criação de Victor *Frankenstein* não morre no final, ficando à mercê das chamas do moinho que arde pelas mãos da população enfurecida. É aqui que o filme de Burton também se mostra diferente. Sparky ajuda Victor porque é amado, ao contrário da criatura de Whale que procura o mesmo sentimento, mas encontra apenas repulsa. Já muito perto do fim do filme, a comunidade une-se para tentar reanimar o cão, mas tal não acontece imediatamente. Victor – e é esse um dos temas centrais do filme –, terá de aprender a aceitar a lidar com a perda, algo que não faz desde o início.

Contudo, Sparky sobrevive e o filme termina de forma mais esperançosa do que a

¹¹ Na introdução a *The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream* (2016), Jeffrey Andrew Weinstock elabora uma reflexão sobre a relação entre *Frankenweenie* e os restantes filmes de Burton, defendendo que na obra de 2012 existem referências directas ou indirectas a todos os filmes do realizador até ao momento. Não sendo este o propósito do estudo, cremos ser relevante registar esta informação.

obra de 1931. São várias as razões para este fim. Em primeiro lugar, o mundo que Burton nos apresenta, como antes registado, é de possibilidade e também de aprendizagem. A comunidade de New Holland, no fim, aceita Sparky. Seguidamente, porque este é um filme produzido pelos estúdios da Disney¹² e, apesar de Burton manter total controlo criativo sobre a obra, terminar com a morte de Sparky iria contra as expectativas da audiência a que o filme se dirige¹³. Finalmente, porque a personagem principal aprende com os seus erros e regressa como herói, o tom positivo do filme não poderia ser quebrado com a perda de Sparky.

O filme eleva a imagem do cientista/criativo a um outro nível que reflecte também a imagem do próprio autor: quando o espírito e a vontade prevalecem é possível criar algo belo, mesmo que não corresponda aos padrões considerados normais. Daí que, embora o grotesco, o bizarro e o estranho persistam na obra de Burton, a noção de monstruosidade é quase sempre invertida em histórias onde o verdadeiro monstro é aquele que não aceita amar.

Conclusão: “Your dog is alive!”

Ao analisarmos o mundo Burtoniano e *Frankenweenie* vários aspectos podem ser considerados. É possível, desde logo, identificar características que se repetem na filmografia do autor: as influências do Gótico, do cinema de Horror ou do Expressionismo Alemão a nível formal e, a nível de conteúdo, um universo de estranheza e marginal, bem como uma tendência para inverter as regras e os conceitos pelos quais nos regemos. Em Burton, o que é encarado como fora do “normal” e excêntrico assume-se como mais genuíno e sincero que o resto. Um bom exemplo, como aponta Weinstock (2013, pp. 18), é a insistência do pai de Victor em *Frankenweenie* para que este pratique desporto, uma actividade normal quando comparada com a sua obsessão em fazer filmes. E é exactamente por ceder à “normalidade” que todas as situações negativas se desencadeiam: quando Victor está a jogar beisebol Sparky morre, o que origina todas as outras complicações que veremos no filme. O mundo adulto parece, assim, estar afastado do mundo infantil, onde ainda existe pureza.

Neste estudo podemos também observar que *Frankenweenie* possui uma relação complexa com o mito de Frankenstein, em particular com o texto original de Shelley e com a adaptação de Whale. O filme ora se aproxima de ambos, ora se afasta procurando dar um novo sentido a alguns dos temas já explorados anteriormente. Burton serve-se deste filme para homenagear o cinema de Horror, para rever a sua obra e, no fundo, o próprio acto de produção e reprodução.

Acima de tudo, *Frankenweenie* é uma forma de explorar questões que, sendo comuns na filmografia do autor, são observadas à luz da contemporaneidade, em

¹² Filmes como os de Whale, por sua vez, entre outros, foram produzidos pela Universal Studios. Conhecidos como Universal Horror ou Universal Monsters estes filmes reflectiam os medos e ansiedades do momento em que foram produzidos.

¹³ É importante, no entanto, de relembrar todo o esforço promocional feito no sentido de “educar” a audiência para a intertextualidade do filme através de posters, livros, entre outros objectos. Para mais informação acerca deste tema veja-se o artigo de Erin Hawley: “‘Children should play with dead things’: Transforming *Frankenstein* in Tim Burton’s *Frankenweenie*” (2015).

particular ao contribuir para a discussão em torno do tema da monstruosidade nas obras de Shelley e Whale. Talvez por isso o filme apresente uma estrutura circular. Se no início Victor é apresentado como uma figura à margem e Sparky – enquanto *Sparky-Saurus* –, como um monstro no universo criativo e da imaginação, no fim ambos são aceites quer pela comunidade, quer pelos pais de Victor. Assim, a ideia de monstro não corresponde à figura indesejada de Shelley ou Whale, mas sim a um novo conceito que evidencia a constante procura de Burton de um lugar para aqueles que estão à margem (CHEU, 2016, p. 3).

Bibliografia

- ASMA, Stephen. **On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears**. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- BENSHOFF, Harry. **Film and Television Analysis: An Introduction to Methods, Theories and Approaches**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2016.
- CHEU, Jonhson. Introduction: Movies and the Art of Humanity. In: CHEU, Jonhson (ed.). **Tim Burton: Essays on Films**. Jefferson, NC: McFarland, 2016, pp. 1-8.
- COHEN, Jeffrey Jerome. Preface: In a Time of Monsters. In: COHEN, Jeffrey Jerome (ed.). **Monster Theory: Reading Culture**. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 1996, pp. vii-xiii.
- _____. Monster Culture (Seven Theses). In: COHEN, Jeffrey Jerome (ed.). **Monster Theory: Reading Culture**. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 1996, pp. 3-25.
- FRIEDMAN, John Block. Foreword. In: MITTMAN, Asa Simon e Peter J. Dendle (ed.). **The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2016, pp. xxv-xxxix.
- GIL, José. **Monstros**. Tradução José Luís Luna. Lisboa: Relógio D'Água, 2006.
- HAWLEY, Erin. 'Children should play with dead things': Transforming *Frankenstein* in Tim Burton's *Frankweenie*. **Refractory: a Journal of Entertainment Media**, Melbourne, v. 26, Outubro 2015. Disponível em: <http://refractory.unimelb.edu.au/2015/10/07/hawley/> Acesso 22 de Fevereiro 2017.
- JOHNSON, Barbara. My Monster/My Self. In: HUNTER, J. Paul (ed.). **Frankenstein**. 1818. Nova Iorque e Londres: A Norton Critical Edition, 1996, pp. 241-251.
- MELLOR, Anne K. Making a "Monster". In: SCHOR, Esther. **The Cambridge Companion to Mary Shelley**. Princeton, NJ: Oxford University Press, 2003, 9-25.
- MITTMAN, Asa Simon. Introduction. The Impact of Monsters and Monster Studies. In: MITTMAN, Asa Simon e Peter J. Dendle (ed.). **The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2016, pp. 1-14.
- ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Tim Burton (The Pocket Essential Series)**. Harpenden: Pockets Essentials, 2005.
- PARDO GARCÍA, Pedro Javier. Beyond Adaptation: Frankenstein Postmodern's Progeny. In: ARAGAY, M. (ed.). **Books in Motion: Adaptation, Intertextuality, Authorship**. Amsterdão, Nova Iorque: Rodopi, 2005, pp. 223-42.
- SALISBURY, Mark. **Burton on Burton**. Londres: Faber & Faber, 2000.

SCHOR, Esther. *Frankenstein* and Film. In: SCHOR, Esther. **The Cambridge Companion to Mary Shelley**. Princeton, Nova Jérсия: Oxford University Press, 2003, 63-83.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. 1818. Nova Iorque e Londres: A Norton Critical Edition, 1996, pp. 3-156.

SCOTT, A. O. 'It's Aliiiiive! And Wagging Its Tail "Frankenweenie"', Tim Burton's Homage to Horror Classics, **The New York Times**, 4 Outubro 2012. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2012/10/05/movies/frankenweenie-tim-burtons-homage-to-horror-classics.html> Acesso 22 de Fevereiro 2017.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. Mainstream Outsider: Burton Adapts Burton. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). **The Works of Tim Burton: Margins to Mainstream**. Nova Iorque: Palgrave-Macmillan, 2013, pp. 1-29.

_____. Invisible Monsters: Vision, Horror, and Contemporary Culture. In: MITTMAN, Asa Simon e Peter J. Dendle (ed.). **The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2016, pp. 275-289.

Filmografia

BIG Fish. Direcção: Tim Burton. Produção: Walt Disney Pictures. Intérpretes: Ewan McGregor, Albert Finney, Billy Crudup, c. 2003. DVD (125 min).

BRIDE of Frankenstein. Direcção: James Whale. Produção: Universal Pictures. Intérpretes: Boris Karloff, Elsa Lanchester, Colin Clive, c. 1935. DVD (75 m).

CORPSE Bride. Direcção: Tim Burton. Produção: Walt Disney Pictures. Intérpretes: Johnny Depp, Helena Boham Carter, Emily Watson, c. 2005. DVD (77 m).

EDWARD Scissorhands. Direcção: Tim Burton. Produção: Walt Disney Pictures. Intérpretes: Johnny Depp, Wynona Rider, Dianne Wiest, c. 1990. DVD (105 m).

FRANKENSTEIN. Direcção: James Whale. Produção: Universal Pictures. Intérpretes: Colin Clive, Mae Clarke, Boris Karloff, c. 1931. DVD (70 m).

FRANKENWEENIE. Direcção: Tim Burton. Produção: Walt Disney Pictures. Intérpretes: Shelley Duvall, Daniel Stern, Barret Oliver, c. 1984. DVD (29 m).

FRANKENWEENIE. Direcção: Tim Burton. Produção: Walt Disney Pictures. Intérpretes: Wynona Rider, Catherine O'Hara, Martin Short, c. 2012. DVD (87 m).

THE NIGHTMARE Before Christmas. Direcção: Henry Selick. Produção: Touchstone Pictures. Intérpretes: Danny Elfman, Chris Sarandon, Catherine O'Hara, c. 1993. DVD (76 m).

VINCENT. Direcção: Tim Burton. Produção: Walt Disney Productions. Intérpretes: Vincent Price, c. 1982. (6 m).