



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS
APLICADAS - FATECS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
PROFESSORA ORIENTADORA: MAÍRA CARVALHO
ÁREA: AUDIOVISUAL

O Bem, o Mal e os Mortos no filme *A Noiva Cadáver*

Felipe Santana Souza André
2056432/6

Brasília, Novembro de 2010

Felipe Santana Souza André

**O Bem, o Mal e os Mortos
no filme *A Noiva Cadáver***

Trabalho apresentado à Faculdade de
Tecnologia e Ciências Sociais
Aplicadas, como requisito parcial para
a obtenção ao grau de Bacharel em
Publicidade e Propaganda no Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB.

Prof^a . Máira Carvalho

Brasília, Novembro de 2010

Felipe Santana Souza André

O Bem, o Mal e os Mortos no filme *A Noiva Cadáver*

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Banca Examinadora

Prof^a.Maíra Carvalho
Orientadora

Prof. Bruno Nalon
Examinador

Prof^a. Flor Marlene
Examinador

Brasília, Novembro 2010

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a minha mãe, que possibilitou toda minha evolução acadêmica e meu crescimento como indivíduo durante a vida e aos meus amigos que me apoiaram e me guiaram rumo aos meus objetivos.

“O nascimento da imagem está envolvido com a morte. Mas se a imagem arcaica jorra dos túmulos é por recusar o nada e para prolongar a vida. As artes plásticas representam um terror domesticado. Por conseguinte, quanto mais apagada da vida social estiver a morte, menos vida será a imagem e menos vital nossa necessidade de imagens”.

(Régis Debray)

RESUMO

Ao longo da evolução do pensamento humano, houve uma necessidade de uma representação simbólica sobre elementos religiosos. A arte guiou esta construção, levando em consideração que o objeto (mundo dos mortos) ideal criado para o pós vida é algo exclusivamente imaginário e relativo ao dogmatismo de quem o representa. Este objeto, foi criado e modificado sempre estruturado na idéia de dualidade, do bem e do mal, da luz e das trevas, da vida e da morte. A busca pelo entendimento e doutrinação do discurso sobre o pós vida levou o homem a criar deuses que representassem essa dualidade e dessem ao homem um sentido e reflexo aos seus atos terrenos, considerando que independente da religião, cada ato levaria a uma consequência após sua morte e a criação de um mundo material pós vida facilitou o entendimento de suas responsabilidades durante a vida. O ser humano, sempre atraído pelo desconhecido, viu na evolução do processo de representação desse imaginário, inúmeras possibilidades para a arte. Primeiramente com a pintura clássica e posteriormente com teatro de luzes, fotografia, cinema, a animação e o stop motion, que por sua materialidade, é um belo processo de dar vida à matéria inanimada. Tim Burton, com sua estética e temática sombria, não poderia ser melhor para representar e unir com o processo de animação, a criação de um pós vida e suas criaturas, como representado no filme *A noiva cadáver* 2005, um conto de fadas aparentemente sombrio que mostra uma bela historia de amor contada e cantada com a ajuda de seus simpáticos mortos vivos.

Palavras-chave: Cinema, Mitologia, Animação, Mundo dos Mortos

ABSTRACT

Throughout the evolution of human thought, there was a need for a symbolic representation of religious elements. The art guided this construction, taking into account that the object (the dead) ideal set up for the afterlife is something purely imaginary and relative to the dogmatism of those who represent it. This object was created and modified always framed in the idea of duality of good and evil, light and darkness, life and death. The search for understanding and indoctrination of the discourse on the afterlife led man to create gods that represented this duality, and give the man a sense and reflection to their land deeds, believing that regardless of religion, every act would lead to a result after his death and the creation of a material world afterlife facilitated the understanding of their responsibilities in life. The human being, always attracted by the unknown, seen in the evolution of the representation process of imagination, endless possibilities for art. First with the classic painting and later with theater lights, photography, film, animation and stop motion, which in its materiality, is a beautiful process of giving life to inanimate matter. Tim Burton, with his aesthetic and thematic dark, could not be better to represent and unite with the animation process, the creation of an afterlife and its creatures, as depicted in the movie Corpse Bride 2005, a macabre fairy tale to show a beautiful love story told and sung with the help of your undead.

Keywords: Cinema, Mythology, Animation, World of the Dead

SUMÁRIO

1 Introdução.....	09
2 A semiótica na construção do discurso.....	12
3 O mundo dos mortos e suas criaturas	
3.1 Mitologia e religião.....	15
3.2 O mal e a sombra, a personalidade do vilão.....	17
3.3 A arte dos mortos na historia do homem.....	18
4 O Cinema, a Animação e o Stop Moion	
4.1 história da Animação e o Stop Motion.....	23
4.2 Cinema e técnicas de captação.....	28
5 <i>A Noiva Cadáver 2005</i>	
5.1 A estética sombria de Tim Burton.....	30
5.2 A análise do filme <i>Noiva Cadáver 2005</i>	
5.2.1 O mundo dos vivos.....	32
5.2.2 Mundo dos mortos: A chegada de Victor.....	37
5.2.3 Mundo dos vivos : O antagonista e a sombra.....	38
5.2.4 A fuga de Victor para o mundo dos vivos.....	39
5.2.5 O casamento de Victor e Emily e a união do mundo dos vivos e dos mortos.....	41
5.2.6 O ritual de morte de Victor e a intervenção do antagonista.....	43
6 Conclusões finais.....	45
Referências.....	46

Introdução

O filme *Noiva Cadáver* (2005), um conto de fadas dirigido por Tim Burton, mostra uma interação entre duas idéias de pensamento religioso e a forma que eles se misturam para gerar a inserção dos mortos no mundo dos vivos.

O trabalho desenvolvido para criar essa interação, é montado a partir do Stop Motion, técnica de animação. O mundo dos vivos, que recebeu uma aparência mórbida e triste e o mundo dos mortos, estruturado com luzes vibrantes e personagens alegres. Durante o filme a interação entre os personagens cria relações entre os dois mundos depois que o personagem por acidente se casa com Emily, a noiva cadáver, e vai para o mundo dos mortos.

Está interação das criaturas miticas, com os vivos ocorre nos discursos criados desde os tempos primitivos do homem, inicialmente com desenhos como a arte egípcia e ao decorrer da evolução da sociedade que foi se adequando ao potencial tecnológico da época, a escrita, o desenho e a pintura sempre ajudaram na criação do discurso mítico sobre a o mundo dos mortos e criaturas que interagem com os vivos. A utilização da fotografia facilitou essa interação do homem e criatura através dos filmes, tanto distanciando, de forma a causar medo, como criando elementos que aproximam a relação social desses dois mundos.

O estilo de animação de Tim Burton cria um campo semântico aproveitável pela sua própria temática, o filme possui uma estética associada a um tema sombrio que facilita a transição entre a vida e morte, em apoio aos recursos de produção como luz e sombra, paleta de cores e tons.

Os conceitos utilizados na mídia sobre seres humanóides mas que não correspondem a seres humanos, os zumbis, vampiros, e reanimados carregam uma significação variada sobre o conceito de vida, já que a morte não representa o ponto final da existência do ser, esta nova interação é trabalhada no cinema e a estética do diretor constrói esse conceito, com o uso do Stop Motion tanto para misturar dois discursos diferentes como para propriamente dar vida ao inanimado com a técnica utilizada.

Este trabalho tem como objetivo a análise do filme *A Noiva Cadáver 2005*, que une o mundo dos vivos e o mundo dos mortos levando em consideração a evolução discursiva sobre o mundo dos mortos no ocidente e mostrar como o estilo do diretor foi aplicado na técnica de animação para criar os personagens do filme.

O fato que criaturas não humanas são representadas no cinema, muitas delas tem o objetivo de causar medo e terror no espectador. Tim Burton e seu estilo sombrio criam um discurso que possibilita uma interação entre os dois mundos, dando assim, uma potencial estrutura para construção da história do filme.

Em primeiro momento, é mostrado como é construído o discurso e sua assimilação através do processo da semiótica explicado por Eco (1973) e Fiorin(2006). Para a assimilação do discurso criado, Steinberg (1966) explica sobre a utilidade dos estereótipos para maior assimilação da história pelo espectador.

Em seguida Bolton (2004) explica sobre a complexa estrutura do mundo dos mortos para os gregos e os contratos criados na interação entre os dois mundos. Apesar do mundo de Hades não ter semelhança direta com o mundo dos mortos trabalhado no filme, possui elementos similares e que seguem uma série de normas e regras.

Após o aparecimento do pensamento cristão citado por Sanford (1988) o mundo dos mortos se modificou e deu espaço para o aparecimento da imagem personificada do mal, Satã. Sanford (1988) também cita sobre o conceito de sombra, elemento psicológico contido em cada indivíduo, que explica a personalidade do vilão do filme.

Amorós (1980) e Strickland (1999) relatam sobre as representações artísticas sobre o pós vida durante a história, levando em consideração o pensamento mitológico egípcio, e posteriormente apenas as representações ocidentais sobre o pós vida.

Para a análise do filme *Noiva Cadáver 2005*, foi necessário a conceituação do processo de produção do discurso através do cinema, em particular a animação, técnica escolhida pelo diretor Tim Burton. Amaral (2007) descreve sobre o processo de transferência das emoções para o boneco e sua posterior captura por um processo mecânico e Shaw (2004) sobre a método de

criação e produção do stop motion. O livro de Shaw (2004) foi traduzido para português do Brasil para as citações neste trabalho.

Em seguida foi citado um pouco das características do diretor Tim Burton, para isso, foi assistido o material extra do filme *Noiva Cadáver – 2005* em apoio às informações do site IMDB sobre o filme.

O filme *Noiva Cadáver* foi assistido em inglês com legendas em português do Brasil e analisado com base no discurso criado para os dois mundos. Primeiramente será mostrado o processo de criação do discurso, em seguida a conceituação mítica sobre o mundo dos mortos, a conceituação do mal, a representação artística dos mortos, a visão artística do diretor Tim Burton e concluindo a análise do filme *Noiva Cadáver (2005)*.

2. A semiótica na construção do discurso

O discurso é criado como uma estrutura com vários elementos simbólicos. Eco (1997) define o signo como um elemento do processo de comunicação que seja conhecido pelo transmissor e receptor da mensagem de forma que estes são essenciais para que a mensagem funcione. A mensagem equivale ao Signo e este está contido na organização do discurso cultural. Não apenas palavras, mas objetos, mercadorias, idéias, valores, sentimentos, gestos e comportamentos podem ser simbolizados e receber uma carga de informação simbólica. A semiótica, o processo de inserir um significado culturalmente aceito no objeto, se torna a forma científica da antropologia cultural.

Durante o processo de criação do signo é preciso unir ao objeto uma série de significados sendo estes, os facilitadores da idéia que se espera ter deste objeto, o homem é um animal simbólico e seu processo de inteligência funciona através dos signos, onde visto nos antepassados do próprio homem (Australopitecos), a utilização de pedras como ferramentas, e para esta ser uma ferramenta o primitivo havia necessidade de simbolizá-la como uma ferramenta. Da mesma forma que Eco (1997) define o método de significação dos objetos, o homem também cria objetos simbólicos que possam ser usados no discurso. O mito é sustentado numa construção simbólica e esta, só funciona se sua simbologia adequar ao receptor como os outros discursos.

Segundo Fiorin (2006), o discurso é feito através da pré construção ideológica, e trabalhado com uma linguagem permeada de elementos pré estabelecidos, sendo este, construído por elementos sociais, o discursos veio do meio social e termina no meio social, sua criação, utilização e meios, dependem da intenção da mudança ideológica contida nesse e que após ser absorvido socialmente irá gerar o novo questionamento da realidade.

Segundo Steinberg (1966), a criação da imagem ideológica está diretamente ligada com as bagagem de informação que o receptor possui e as limitações semânticas entre culturas o que difere a comunicação eficaz e as barreiras que diferenciam os estereótipos. O início da escolha das informações no momento de criação de um discurso começa no ponto que existe uma limitação para o entendimento desta, logo, são utilizados apenas informações e idéias que são entendidas e aceitas por um numero maior de pessoas, para que assim, o discurso atinja um maior número de pessoas e tenha mais eficácia. Para que a significação no discurso funcione, é importante possuir conexão com a linguagem e a realidade. O conhecimento prévio sobre o simbolismo, cria a relação de entendimento da mensagem e ao mesmo tempo constrói um conceito estereotipado para esta ser entendida. Este conceito é construído através da informação cultural necessária para seu entendimento. Steinberg (1966) também explica que os que criam o significado, os semantistas, assinam que os fatos não são sempre o que parecem ser mas que sempre trazem uma grande carga de opiniões.

Segundo Steinberg (1966), a formação dos estereótipos sempre foi utilizada pelo cinema de forma que se utilizando idéias mais fáceis entendidas por quem as absorve, mais eficacias elas têm. Toda a história do cinema possui engenhada em seus produtos, a linguagem estereotipada que hora facilita o entendimento da mensagem passada. Houve um grande crescimento na produção cinematográfica americana devido à Primeira Guerra Mundial, onde os filmes estereotipavam o inimigo do bem comum, o inferiorizava e tentavam passar uma idéia de que o inimigo americano era fraco e vencível. A criação destes estereótipos foram intencionalmente criados e se torna a mais sutil e penetrante forma de influência social. Esta capacidade de dizer tudo sobre o mundo mesmo antes de conhecermos e dar ao imaginário capacidade de formar uma idéia pré concebida sem que possuamos realmente a experiência de conhecimento, está na ingenuidade em que o estereotipo é empregado e a não ser que se possua um estudo prévio para esclarecimento e conhecimento, o estereótipo funcionará sustentado na nossa vivencia e filosofia de vida.

Neste ponto de vista, Fiorin (2006) comenta sobre a guerra, que apesar de possuir uma carga de intenção negativa, este valor se modifica através de mudança de ideologia social, e os atos de guerra são festejados e justificados estando estes contidos em outro momento, uma posição mais binária da construção do inimigo de guerra que precisa ser eliminado para a felicidade geral.

Segundo Steinberg (1966) A potencialidade que o cinema possui diferente da escrita, com sua união de imagem e som para transmitir a intenção da mensagem foi essencial para a sociedade transmitir o discurso de forma eficiente. Steinberg comenta sobre estudos feitos em 1938, no Instituto de Análise da Propaganda, que enumerou vários estereótipos de juízos de valores dúbios de cinema que são vistos e utilizados até hoje pela sociedade e dentre estes estão a boa vida sendo a vida do ambicioso com a ênfase que dá ao luxo, as formosas residências e as belos automóveis aos trajes a rigor e elegância e a suavidade.

3. O Mundo dos Mortos e suas criaturas

3.1. Mito e Religião: o Mundo dos Mortos

Segundo Sanford (1988) os gregos não personificavam o mal porque não existia um deus responsável por tudo. Cada divindade possuía seu lado bom e mau, sendo Hades, apenas o soberano do mundo dos mortos.

O mundo subterrâneo era o lugar para onde as almas iam depois da morte. Ele tinha muitas divisões, algumas boas, outras nem tanto. A morte era tão complexa quanto à vida no mundo antigo. (BOLTON, 2004, p.105).

Segundo Bolton (2004), o Mundo Subterrâneo Antigo ou Grego, era guardado por Hades. Hades visitou o mundo dos vivos ao que se sabe apenas uma vez, onde viu e se apaixonou por Perséfone, filha de Zeus e Deméter. Sua beleza o fez levá-la para seu mundo e transformá-la em sua esposa. Zeus, deus do mundo dos vivos pouco interferia nas leis de Hades devido ao seu pouco contato com o Mundo Subterrâneo. Mesmo assim, Hades ofereceu sementes de romã para Perséfone enquanto ela estava no mundo subterrâneo para tentar forçar a permanência com ela. O que a impossibilitou de voltar para o mundo dos vivos já que por regra, quem comesse algum alimento nas dependências do Mundo Subterrâneo não poderia voltar ao Mundo do Vivos.

Zeus fez um acordo com Hades. Durante três meses do ano, no inverno, Perséfone ficaria com Hades e os outros meses com sua mãe Deméter, Deusa dos alimentos. Perséfone, se tornou esposa de Hades e depois rainha do mundo subterrâneo, desempenhou muito bem suas tarefas como esposa e rainha e correspondeu ao amor de Hades. Segundo Bolton (2004), alguns mitos situam o Mundo Subterrâneo no limite extremo do mundo dos vivos, pouco depois da linha do oceano e outros mitos situam o Mundo Subterrâneo abaixo da terra e que muitos rios o cercam, como Cocito, o rio da lamentação, Lete, o rio do Esquecimento e Styx, o rio do ódio. Para se chegar no Mundo Subterrâneo era necessário utilizar os serviços de Caronte, um barqueiro que faria o transporte da alma até o Mundo dos Mortos, pelo valor de uma moeda. Caso a pessoa possuisse a moeda, chegava aos portões do mundo dos mortos

onde o cachorro de Hades aguardava as novas almas e atacava apenas os que queriam fugir ou os vivos que queria entrar no Mundo dos Mortos. Após passar por Cérbero, a alma encontrava Juízes que decidiam para onde a alma iria. Dentre os três “blocos” a alma poderia ir para os Campos Elíseos, um paraíso que era habitado por heróis e abençoados onde as pessoas curtiam a “vida” com música e jogos e os campos eram sempre verdes e iluminadas pelo sol brilhante. Os campos Asfordel, uma espécie de Limbo, onde a maior parte das almas eram mandadas, lá faziam as mesmas atividades que desempenhavam no mundo dos vivos, quase mecanicamente por não cultivar a memória, um lugar de descanso para os seres mais comuns. E o Tártaro, local que eram mandados as almas “ruins”. Lá sofreriam punição por ações cometidas no mundo dos vivos. Dentre estas ações Bolton (2004) comenta alguns mitos reguladores do mundo humano que levariam a alma para o Tártaro como matar por adultério, tomar toda a riqueza de alguém, trair, estuprar a própria filha, cometer fraude e persuadir os outros a fazer o mesmo. A idéia de Pós vida ruim era ligado a atos de crueldade e injustiça durante vida terrena.

Algumas pessoas cometem o engano de relacionar o Mundo Subterrâneo com Hades. Hades é o nome do deus , não do lugar. O mundo Subterrâneo é conhecido por vários nomes: A Terra dos Mortos, Região de Baixo, A Morada de Hades, Infernos, para citar alguns. (BOLTON, 2004, p.107)

Segundo Bolton (2004) a relação entre os dois mundos durante a morte de alguém na Terra dos Vivos, com ida até o mundo subterrâneo por um mortal para realizar algum trabalho ou a vinda de alguém de lá para resolver alguma pendência no mundo dos vivos. O inescrupuloso Sísifo enganou a Morte e conseguiu voltar para a terra dos vivos, onde envelheceu. Quando morreu e voltou para o mundo dos mortos, foi punido e mandado para o Tártaro. Os ritos na terras do vivos, são inspirados em uma intenção de facilitar a ida das almas para o Mundo Subterrâneo, como feito pela pessoas que se importavam com a pessoa que morreu, colocar uma moeda em sua boca para a alma pagar o barqueiro. Rituais que confiavam o conhecimento do Mundo dos Mortos, como mapa dos rios que não deveriam ser bebidos, eram feitos com na tentativa de mandar a pessoa aos Campos Elíseos.

3.2 O mal e a sombra: a alma do vilão.

Segundo Sanford (1988), o contrato é algo criado para adaptar a sociedade à nossa sombra, nosso elemento contido e não exteriorizado socialmente por um interesse omisso contido na sombra. Para evitar danos na relação entre pessoas o contrato existe para preservar ambas as partes. A parte má do ser humano existe em cada um de nós e esta é associada ao mal e condução das intenções do diabo sobre o indivíduo, se analisado pela visão judaico-cristã que levamos em consideração na sociedade ocidental atual. A aproximação da consciência está ligada com o mau quando nossa história é contada por bons momentos, mas também por maus e que nos fazem evoluir e crescer, transpondo os obstáculos do mau. O bem ou mal podem ser vistos por três perspectivas diferentes. A primeira sendo o ponto de vista egocêntrico, onde o que é mau para alguém não é necessariamente para nós, como relata Sanford (1988) sobre a destruição de sua plantação por uma praga, visto que para ele a praga era algo ruim, para a praga, a plantação consumida era algo bom e tentativa de sua eliminação era algo ruim. O segundo ponto provém do sentimento humano causado por uma ação externa e o terceiro é a visão divina que para o homem algo bom não é necessariamente bom na visão divina. Os problemas da relação com o pensamento divino estão ligados com a criação no indivíduo de uma *sombra*, ou sentimento reprimido.

O termo “sombra”, como conceito psicológico, refere-se ao lado obscuro, ameaçador e indesejado da nossa personalidade. Nossa tendência no desenvolvimento de uma personalidade consciente, é buscarmos incorporar uma imagem daquilo que gostaríamos de ser. As qualidades que pertenceriam a essa personalidade consciente, mas que não estão de acordo com a pessoa que queremos ser, são rejeitadas e vêm a constituir a *sombra*. (SANFORD, 1988, p.64)

Segundo Sanford (1988), o que é construído no padrão ideal de um comportamento social e o que ficará contido na sombra é relativo a nossa cultura de acordo com as necessidades da sociedade e com os padrões morais judaico-cristãos. Assim a sociedade dita que não devemos cometer assassinato, furto, ou agir destrutivamente sem que aja uma punição adequada ao ato

cometido. Geralmente a sombra expressa fantasias relativas, ao dinheiro, sexo e poder e ainda sim é possível de se extravasar esta sombra, se existir oportunidade na coletividade, como exemplo não pagar contas e cometer delitos sem que sejamos descobertos. A sombra é um elemento tão forte que a sociedade criou uma estrutura de contratos financeiros para afastá-la. Sociedades anteriores como os indígenas utilizavam o contrato verbal entre a relação dos indivíduos enquanto nossa sociedade despersonaliza as pessoas e utilizamos os seres humanos como objetos e não como indivíduos. De certo modo, a sombra não necessariamente é algo sempre negativo, quando que, se usado ao bem, pode ser algo positivo, como exemplo um indivíduo que convive com pessoas inescrupulosas no trabalho, se não possuir uma sombra e um modo de pensar também inescrupuloso, pode ser passado para traz por seus sócios. Sendo assim, a sombra é parte integral do indivíduo e indiretamente da sociedade, levando em conta que as histórias são contadas considerando os desafios e partes ruins pelo que passamos para superar e assim criar o sucesso, sem o mal, não existiria o sucesso do bem. O antagonista dá o argumento para que o protagonista construa sua história de sucesso.

3.3 A arte dos Mortos pela história.

Segundo Debray (1993) a reprodução artística mortuária é ligada com a idéia da imortalidade da alma, sendo esta reprodução dependente de cada civilização e cada período da humanidade. A construção do representativo terreno é mais relativo ao pensamento da existência da alma pós vida vendo em exemplo que a arte egípcia possui sua arte voltada para o interior das pirâmides, para o interior da alma do morto enquanto a arte grega é voltada ao exterior, interpretando diretamente os vivos e seus feitos quanto vivo. Assim, a imagem veio e fez-se no além túmulo, como um reflexo da idéia que precisa-se ter do que já se foi e precisa ser doutrinado a parecer como gostaríamos que fosse e não como algo que já se foi. Resumindo, a imagem está para mais do que explicar mostrar para os que ainda estão vivos sobre o que já se foi e que sentimento este passa ao ser visto (em meio aos vivos).

Foi, talvez, diante da morte que o homem teve, pela primeira vez, a idéia do sobrenatural e quis esperar para além do que via. A morte foi o primeiro mistério. (DEBRAY, 1993, p.29)

Segundo Amorós (1980), uma das características da religião antiga não-ocidental era a integração com o pós vida, a morte sendo parte integra da vida e responsável pela construção do ciclo da alma e ressurreição. Enquanto o pensamento ocidental se baseia prioritariamente em uma religião exterior e a confiança num pensamento materialista científico onde o ser perde a vida quando para de pensar. O pensamento ocidental sobre o pós vida é visto negativamente na perspectiva como elemento da constituição de vida, criando assim o medo e a fuga desta situação. Pode-se notar a diferença de pensamento religioso ocidental e não-ocidental e parcialmente conceituar esse pensamento ocidental.

Para a tradição tibetana, bem como para a muitas outras tradições, o “modo” é viver a própria vida com pleno conhecimento da morte, e a “meta” é morrer conscientemente. Esta maneira de entender a relação existente entre a vida e a morte põe em relevo a atitude negativa perante a aventura da morte que os ocidentais sustentam com a tanta firmeza nos últimos tempos. (AMORÓS,1980, p.30)

Strickland (1999) cita representações sobre símbolos criados para representar os mortos, ritos de passagem, e deuses. Os egípcios incluíam nos seus projetos,sobre este assunto, imagens mortuárias como nas pirâmides, que possuíam câmaras destinadas aos faraós. Anubis ou “Anup” inspira as leis atribuídas aos mortos e ao submundo. As representações sobre o pós vida egípcio não era por acaso, já que essa civilização cultuava a idéia da imortalidade para seus soberanos.

No antigo Egito, como citado por Debray (1993), a arte mortuária era mais vívida que a arte dos vivos e é reconhecido pelos arqueólogos como mais viva. Uma arte mais festiva e colorida que as representações das artes dos templos. A arte dos túmulos levavam a idéia de vida consigo, sendo pássaros, flautistas ou dançarinas do túmulos etruscos de Tarquínia. Ou até a arte erótica que frisava os leitos romanos. Conduzindo em conjunto a cultura, os

maiores e mais animados banquetes aconteciam no fim dos enterros, assim como o carnaval é comemorado perto da Quaresma.

Segundo Sanford (1988 p.26), na religião egípcia também existe o deus Set, deus personificado do mau, que trava uma briga eterna com Osiris, deus do bem. Apesar do primitivismo da estrutura mitológica dos egípcios, Sanford (1988) considera essa forma de pensamento mais elaborada que o pensamento atual materialista, já que possuía uma base aplicada de maldade em vez da falta de crença da existência de deuses e demônios de nossa visão atual.

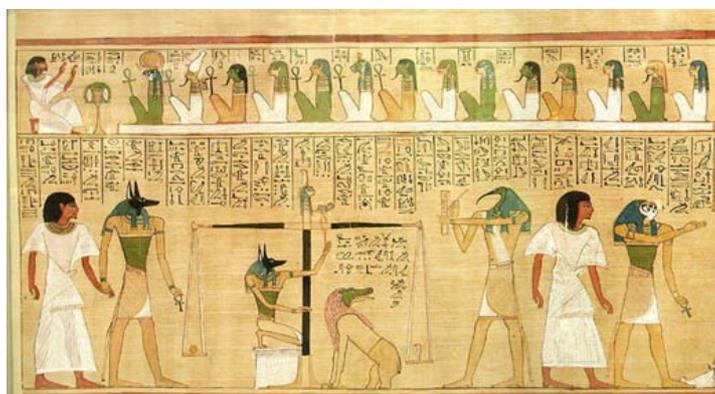


Imagem 01 - Papiro de Hunefer, retirado do Livro dos Mortos egípcio
Além da morte, Pagina 48

Na imagem 01, *Papiro de Hunefer* do *Livro dos Mortos* egípcio de aproximadamente 1350 a.C. descrita por Amorós (1980), é mostrado a sala de julgamento, um rito de passagem onde o que morria seria julgado. Anúbis, o ser com cabeça de cachorro conduz o morto Hunefer à sala do Juízo onde está uma grande balança. Em um dos lados é posto o coração de Hunefer e no outro a pena da verdade da deusa Maat. Sob o fiel, está Amemet, o devorador de almas um monstro que come o coração dos injustos. Thot, o de cabeça de íbis, registra o veredicto e a direita, Hórus conduz Hunefer que passou imune ao veredicto.

Segundo Strickland (1999), o período renascentista do norte ocorreu durante a idade média e possuía a temática sobre religião, espiritualidade e o sobrenatural. E apesar da diferença do estilo da renascença italiana que

envolvia também a mitologia, um dos artista que ganhou popularidade foi Hieronymus Borsh, que trabalhava o estilo surrealista em conjunto com a religiosidade, não foge da idéia de um imaginário do pós vida, como visto na imagem 02, a imagem que Borsh retrata em três partes, o paraíso o purgatório e o inferno, sua obra seria um aviso sobre os perigos dos prazeres carnis.

A pintura moralista de Borsh sugere criativas formas de tortura aplicadas como punição aos pecadores. Imagens grotescas – monstro híbridos, meio humanos, meio animais – habitam suas entranhas, perturbadoras paisagens. Embora os críticos modernos tenham sido incapazes de decifrar um sentimento subjacente, parece claro que Borsh acreditava que a humanidade, seduzida e corrompida pelo mal, deveria sofrer conseqüências catastróficas. (STRICKLAND, 1999, p.41)



Imagem 02 - O jardim das Delicias Terrenas de Hieronymus Borsh 1500,
A história da arte, Da pré-história ao pós-modernismo. pagina 41.

Inferno de Dante, Obra escrita por Dante Alighieri entre 1304 e 1308. Foi difundido pela mídia e recentemente lançou uma animação em anime em conjunto com o jogo “Inferno de Dante”, produzido por Production I.G.



Imagem 03 - *Grim Fandango*, ©Lucas Arts, 1998.

Segundo o site IMDB e Gamespot, a adaptação feita do mundo dos mortos mostrado na imagem 03 mostra o personagem principal de jogo *Grim Fandango* da produtora Lucas Arts. O jogo retrata um pós vida inspirado no Caminho subterrâneo, de Tlaloc, religião Azteca antiga em uma versão estilo mexicana. Manny Calavera, o personagem principal trabalhava como ceifador em um departamento de mortes, um escritório de vendas de vendas Premium (uma travessia por trem avião ou barco) para a travessia da terra dos mortos, após ter sido enganado por seu melhor amigo que fugiu com sua namorada, perde seu dinheiro e busca outras formas de tentar chegar ao outro lado em busca dela. A estruturação do jogo releva sobre a festividade mexicana no *Dia Del Muertos*, dia em que celebra-se aos que já se foram.

Debray (1993) explica sobre o perigo da “morte da morte”. A falta de significação e ritualização e a desvalorização do processo mortuário que estão transformando a imagem mítica em algo sem sentido. O pensamento científico cotidiano retira o valor do imaginário e transfere a imagem da morte para algo do comum, afastando-a do conceito de arte primitiva e inicial do pensamento religioso.

4. O Cinema, a Animação, e o Stop Motion

4.1 História da animação e o Stop Motion

Segundo Coelho (2000), a animação surgiu anteriormente à fotografia e o cinema, utilizado no processo de animação hoje em dia. Os primeiros conceitos de animação surgiram por volta de 1650, quando foi escrito o livro *A grande Arte da Luz e da Sombra*, de Athanasius Kircher. Em 1736, um holandês, Pieter Van Musschenbroek, concretizou o *Teatro Mágico*, apresentação de um teatro feito com imagens que conseguiam pela primeira vez passar a idéia de pessoas que se moviam.

Em 1797, em Paris, Etienne Gaspard Robert de Liège, criou o Fantasmagoria, um teatro que na mesma proposta de Pieter e alguns efeitos especiais como fumaça, espelhos e gaze, criava a ilusão de uma sala repleta de fantasmas dos falecidos na Revolução Francesa. Algo similar à experiência de um Filme de Terror. Esses teatros que utilizavam do imaginário para contar suas histórias, atraíam o público de tal maneira que fizeram sua popularidade e se transformaram em bens culturais.

Em 1882, Émile Reynaud uniu duas invenções, um disco de imagens com um projetor e criou o Teatro Óptico, a projeção de desenhos que eram feitos em tiras de papel com a intenção de contar uma história. Por volta de 1892 e 1900, Émile fez mais de treze mil apresentações para quase meio milhão de pessoas, onde mantinha seu espetáculo, no Museu de Cera de Paris. Após seu grande sucesso, a novidade da época que era o Cinema, tomou a atenção e Émile foi perdendo popularidade mas se tornou conhecido como um pioneiro da animação.

No final do século XIX, já era estudado o processo de animação com fotografias. Eadweard Muybridge realizou um experimento utilizando várias máquinas fotográficas para captar um cavalo em movimento, como mostrado na imagem 04. Esses experimentos foram importantes como vários outros posteriores, porque para se fazer animação que se aproxime mais ao realismo

é preciso estudar todo o processo de movimento natural das pessoas e animais.

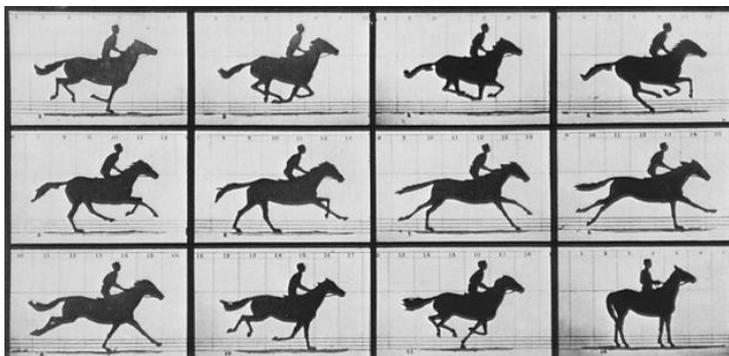


Imagem 04 - Experimento fotográfico de Eadweard Muybridge

Arte da animação, pagina 38

Durante esta época, uma das invenções mais importantes foi uma câmera que tirava de 16 a 24 fotogramas (imagens fotográficas) por segundo, idealizando assim, a filmadora, capaz de produzir para as pessoas um material que poderia ser projetado e dava ilusão de movimento e vida.

O nascimento do cinema, que com sua potencialidade comercial, salas de cinema e equipamentos, deram para animação, mais oportunidade para crescer também. Com a substituição da fotografia continua utilizada no cinema, para captar o movimento de pessoas, foi trabalhada uma manipulação individual das fotografias, que da mesma forma, quando era projetado na velocidade de 24 quadros por segundo. Essa projeção de fotografias manipuladas criava o que chamamos hoje de “desenho animado”.

Por volta de 1897, James Sturat Blackton, em parceria de um mágico e um ilusionista, produziram um filme chamado *O Hotel Mal assombrado (1897)*. No filme o público assistia uma faca se movendo sozinha enquanto cortava um pão em fatias. O que atraiu a atenção das pessoas foi a curiosidade em não saber como aquilo havia sido produzido, que não é nada mais do que é chamado como a técnica do Stop Motion. Os três artistas não são os criadores da técnica, mas utilizaram-se dela para produzir o filme. Posteriormente, produziram outra animação, de uma batalha de navios em miniatura, com o uso de efeitos especiais como água de verdade, pólvora e fumaça de cigarro. O filme *O Hotel Mal Assombrado (1897)* foi assistido por um artista parisiense

chamado Émile Cohl, que inspirado neste, produziu posteriormente um filme chamado, *Fantasmagorie (1908)*. A história era contada por meio de desenhos animados e não por objetos fotografados como o filme de Blackton e devido ao seu dom artístico, Émile Cohl produziu mais de 250 filmes tanto em Desenho Animado como em Stop Motion fotografado. Os personagens criados por Cohl, eram feitos com tamanha qualidade que ele conseguia que a platéia se identificasse com seus personagens e algumas pessoas acreditam que Cohl foi a primeira pessoas a transformar a animação em uma arte.

Walt Disney, artista e empresário, foi um dos primeiros produtores a inserir som na sua animação. Em paralelo ao aparecimento dos Estúdios Disney, surgiram vários outros como Hanna-Barbera e Warner Brothers. A animação sendo apoiada comercialmente cresceu e chegou às casas através da televisão e ganhou deu popularidade com a criação de seus famosos personagens.

No Brasil a animação apareceu por volta de 1917 com um cartunista chamado Álvaro Martins que produziu uma animação chamada *O Kaiser* que mostrava a história de um Kaiser alemão que sonhava em dominar o mundo. Por volta dos anos 70 apareceu no Brasil um equipamento de produção chamado Super-8, um filme de 8mm de largura, bem mais barato e suas técnicas de montagem e edição mais simples, o que possibilitou várias pessoas desenvolverem animação.

Posteriormente, com o uso de computadores, a animação foi evoluindo e se facilitando. O computador e a computação gráfica deram um grande passo na evolução da animação porque possibilitava a máquina criar o movimento intermediário entre duas posições do boneco, enquanto no desenho animado de fotograma e Stop Motion a animação era feita imagem por imagem. O computador também ajudou na inserção de efeitos especiais e construção de personagens como criaturas fantásticas.

A técnica do Stop Motion foi utilizada posteriormente para diversos filmes para conseguir unir personagens de ficção à atores reais. Em 1933, foi feito o primeiro filme do *King Kong*. O pequeno e inofensivo boneco do primata, foi captado e composto por cima das imagens dos atores de verdade o que deu a idéia de um grande monstro feroz. Aos 13 anos, quando assistiu pela primeira vez o filme, Ray Harryhausen se encantou com essa técnica decidiu

aprender e desenvolver trabalhos com esta, o que o fez se tornar um grande mestre desta arte e produziu filmes famosos como *Jasão e os Argonautas (1963)*, filme que inspirou posteriormente Tim Burton.

Desde os primeiros passos da animação, a arte se utilizou da máquina para criar uma ilusão visual ao espectador e assim transmitir o discurso do artista e a alma do personagem.

A palavra Anima em latim, quer dizer alma. Pois aqueles desenhos em movimento pareciam ter alma própria. É por isso que ainda hoje nós chamamos de “desenhos animados”, ou seja, desenhos que parecem ter vida, “desenhos com alma”. (COELHO, 2000, p.15)

Para se fazer uma boa animação é preciso ter domínio de todo o processo inclusive de características emocionais dos personagens, o controle do mundo todo ou por assim dizer todo o cenário, desde a movimentação e expressão dos personagens como efeitos físicos como o efeito da gravidade nos objetos. A animação surge a partir da animação 2d ilustrada, o desenho animado. A complexidade que envolve o produtor do stop motion para se aproximar à realidade, de dar vida ao inanimado e brincar de ser Deus. (SHAW 2004 p.1)



Imagem 05 - *Cameraman's revenge* (1912)

Shaw (2004) cita que , Ladislav Starewicz fez uma experimentação de animar insetos e animais reais com a produção do filmes *Cameraman revenge (1912)* mostrado na imagem 05, *The tale of the Fox(1929-30)* e *The Mascot (1933)*. A animação de bonecos foi utilizada pela produtora europeia Eatern Europe, como representado em um *Sonho de uma noite de verão (1958)*, adaptação da historia de Shakespear feita por um Diretor da Tchecoslováquia.

The Secret adventure of Tom Thumb (2002) demonstra a utilização de um expressionismo humano em união com o expressionismo dos bonecos. A técnica de stop motion em conjunto com uma técnica de usar imagens paradas em uma composição em movimento “Pixelation” se equivale ao processo de construção cinematográfica, feita em 24 quadros por segundo mas utilizada em conjunto ao stop motion, une os personagens vivos, e os objetos inanimados.



Imagem 06 - *The Secret Adventure of Tom Thumb (2002)*

O processo de criação do boneco e o processo de animar e passar o estilo próprio é explicado Amaral (2007) complexidade de transferir a alma do ator para o boneco cria a magia da animação de bonecos. O poder transferir um sentimento de liberdade que satisfaça a ânsia por desejos e elimina a dependência por subsistência. No ocidente o teatro teve sempre como modelo o teatro grego com influencias egípcias.

Como é explicado por Amaral (2007), o conceito de teatro de animação onde o cômico e o grotesco predominam, sendo poucas as manifestações ligadas ao poético e o sutil. O termo “Teatro de Animação” define o foco de atenção para um objeto inanimado, um objeto de matéria inerte. O inanimado convive com o homem, mas sem raciocínio. A manipulação humana através de seu consciente pensante, transforma o objeto e o faz simular o pensar, o sentir, o querer e o deduzir. Durante o processo de dar vida ao objeto é importante ressaltar peculiaridades da materialidade com que o objeto é feito e possui

ligação. Essa manipulação do inanimado na tentativa que chegar ao real, seja ele manipulado poético ou que tenda ao naturalismo, faz a magia por traz da animação. A busca pelo realismo no trabalho da imagem voz e física, cria figuras grotescas, caricaturas e personagens cômicos, Um adulto vendo um boneco como cômico enquanto crianças, mais ingênuas veriam seu significado mais próximo do real.

A evolução da mídia e adequação dos bonecos nesta, está sempre em transição, a cada dia que passa a imagem está se tornando domínio publico e assim é importante pensar em um pensamento mais independente considerando uma nova estética individual utilizável contida na arte do boneco. A evolução tecnológica da máquina facilita o processo de dar vida aos bonecos quando que luzes artificiais, câmeras de vídeo, projetores e cenários, facilitam no processo do espectador captar a alma do boneco, quando que antes no teatro havia uma distancia física maior dificultando esse processo. Os componentes da “maquina” contidos no boneco facilitam sua expressão da intenção humana. Os conceitos simbólicos, como ditos por Jung, arquétipos do inconsciente coletivo da humanidade. O arquétipo é invisível, criado por acúmulos energéticos de conceitos sociais. Este só é reconhecido quando o arquétipo encontra a consciência e cria o símbolo. Sendo assim o símbolo é o encontro o visível e invisível. (AMARAL, 2000)

4.2 Cinema e técnicas de captação.

Rey (1997) define os planos utilizados no cinema para a construção da história a ser contada. Independente do gênero a ser retratado, este é constituído de cenas ou seqüência. Essas seqüências são construídas com *takes* que podem ser consideradas trechos dessas seqüências. Os *takes* são os momentos captados pela câmera determinados pela intenção de captação de cada momento, estes são divididos em *shots ou* planos, que podem ser mais próximos, mais distantes ou em uma posição específica intermediaria, relativa à intenção da mensagem que o diretor quer passar. Resumindo, cada cena é dividida em tomadas (*takes*) e estas, divididas em planos (*shots*).

Os planos são diferentes e divididos de acordo com sua utilidade. O *Close* é a captação de um detalhe onde um elemento ocupa toda a tela, a repetição excessiva do *close* pode causar monotonia, logo, este é usado para mostrar a beleza de atrizes ou encobrir a pobreza do cenário. O *Long-shot*, ou plano geral, inclui os personagens e o cenário, dando a informação de onde a cena acontece e inserindo os personagens no contexto do local. O *travelling* acontece quando a câmera acompanha o personagem e rompe a monotonia porque acompanha o movimento na mesma velocidade em que o personagem se movimenta. O plano médio, ou plano americano foca o personagem da cintura pra cima. A panorâmica é uma captação investigativa que trafega pelo local descrevendo o local da ação que o personagem exerce. (REY, 1997)

5 A Noiva Cadáver (Tim Burton 2005)

5.1 A estética sombria de Tim Burton

Segundo Chambers (2007), o filme *Beetle Juice* (1988) dirigido por Tim Burton, conta a história de Adam e Barbara, um casal que assombra a família que comprou a casa onde moravam quando vivos. Burton utiliza uma estética sombria misturada com um surrealismo aproximado ao desenho animado. A produção deste filme foi feita em uma época de crise econômica e foi necessário poupar recursos e improvisar. Apesar da visível precariedade em alguns efeitos utilizados no filme, o resultado final foi muito bom. *Beetle Juice* se transformou posteriormente em uma série de desenho animado. Um dos filmes sobre a criação do mundo abstrato de Burton é *The Nightmare before Christmas* (1993), que conta a história de Jack Skellington, morador da terra de Halloween. Jack encontra uma floresta onde há árvores que possuem portas que levam até outros feriados. Jack entra na cidade do natal e seqüestra o Papai Noel. Neste filme o estilo de Burton ficou claro, levando em conta que o filme foi feito todo em stop motion, os bonecos foram desenhados a terem o traço de Burton assim como no filme *Noiva cadáver* (2005).



Imagem 07 - *The Nightmare before Christmas* (1993)

Burton desenvolveu sua técnica e seu estilo característico inspirado do estilo gótico contemporâneo, diferente do estilo gótico das catedrais italianas

do século XI, seu estilo está mais ligado à estética sombria, cor preta e pensamentos melancólicos, como os do escritor que o inspirou, Edgar Allan Poe, autor de *O corvo* (1845). Corvos inspiraram Burton na criação do cenário de terror do filme *A Noiva Cadáver 2005*, além de uma tenebrosa temática fúnebre onde acontece o casamento de Victor e Emily.

Nos extras do filme *Noiva Cadáver 2005*, Tim Burton explica sobre sua escolha na técnica utilizada para o filme, dizendo que o mundo dos vivos parece mais morto que o mundo dos mortos e a técnica do stop motion foi ideal para unir os dois mundos. Carlos Grangel, criador dos personagens comenta que os personagens são caracterizados de forma que pareçam engraçados e legais de se ver mas que ao mesmo tempo passem também uma idéia de grotesco. Diz também que existe a dificuldade de criar tanto os personagens do mundo dos vivos como o do mundo dos mortos porque eles precisavam ser diferentes mas funcionar bem ao mesmo tempo. Cada personagem tem sua personalidade específica e seu “formato” é influenciado por isso.

O Diretor de arte, Nelson Lowry, explica que a história foi montada de forma a apresentar um musical de conto de fadas. E continua explicando que o conceito foi bem aplicado porque a ambientação da Terra dos mortos. Uma iluminação vibrante que representa falta de elementos restritivos do daqueles que já morreram. Peter Saunders, construtor dos bonecos, refere-se a cidade representada pela Antiga Londres ambiente uma cidade autoritária e fria com conduzida por normas citada em um período vitoriano e sua caracterização de direciona e enfatizar a nuances do estilo daquela época. As expressões faciais foram feitas com um mecanismo eletro mecânico que produz idéia de fala, usado também em comerciais de televisão. John August, escritor das canções, explica que o mundo dos mortos não é delimitado apenas em alguma religião específica, mas sendo um mundo de livre representação.

5.2 Análise do filme Noiva Cadáver 2005

5.2.1 O mundo dos vivos.

O filme inicia com o protagonista observando uma borboleta que ele liberta de uma redoma de vidro e assiste-a voar pela janela mostrado na imagem 08. A impressão é que a pesar dos traços caricaturados utilizados por Tim Burton, Victor possui a estatura de um rapaz normal, devido ao efeito da proximidade de câmera e ausência de elementos comparativos que passe a idéia real do boneco.



Imagem 08 – *Noiva Cadáver* (2005), 59”.

Assim como citado por Coelho (2000) sobre a forma que foi montado o filme do *King Kong* (1933), A ilusão de ótica criado na aproximação da câmera ao fotografar o boneco, dá a impressão de um tamanho muito maior que o normal. Victor aparece do tamanho ilusório de um humano de estatura mediana em vez do tamanho original do boneco que é de alguns centímetros apenas mostrado na imagem 09.



Imagem 09 – *Noiva Cadáver* (2005), Makin of.

A construção de rigidez e formalidade com o organicismo do mundo dos mortos, utiliza uma paleta estilo sépia, levando os tons a idéia de quase preto e branco. Para conceituar o mundo dos mortos e possibilitar um ponto de encontro entre os dois mundos, o mundo dos vivos foi criado a partir da união de estereótipos, como explica Steinberg (1966) sobre o processo de criação de estereótipos que facilitam o entendimento da mensagem. Os bonecos apesar de feitos com um desenho caricaturado, utilizam disso para enfatizar suas personalidades que são desenvolvidas de forma cinematográfica em conjuntos com os efeitos de pós produção, como a colocação da borboleta posteriormente, criam uma aparência não tão limpa quanto computação gráfica mas visualmente agradável. Nesta cena, aparecem personagens do mundo dos vivos, o antagonista, sua expressão de maldade percorre todo o filme por sua ações de interesse financeiro no casamento de Victor.

Uma atmosfera fria, escura e fúnebre, com pouca luz, prédios altos que impossibilitam o sol iluminar mais o ambiente, mostrando um *traveling* suave por todo o cenário inspirado em uma Velha Inglaterra. Um senhor que varre a frente de sua vitrine, em sincronia com vários relógios, que marcam o ritmo do primeiro musical. Mayhew, aparece cortando peixe, ele trabalha para a família de Victor e que sofre de um problema de tosse por fumar. A qualidade do filme aparece também é feita por elementos que enfatizam mais realismo, como grandes cenários, que possibilitam longas cenas de *traveling* e grandes espaços que para a movimentação do personagem.

A chegada na carruagem da família de Victor passa por um longo trajeto de pedra com prédios ao fundo e próximo a dois personagens relevantes do filme, uma senhora com um apoio para andar e uma criança pequena. Como explica Shaw (2004), um elemento importante é a adaptação da física para passar a idéia de peso relativo dos personagens diferente do peso real dos bonecos e objetos, como a como a parada da carruagem na frente da casa de Victor que antecede o primeiro musical.



Imagem 10 – *Noiva Cadáver* (2005),
Primeiro musical, *De acordo com o plano*, 2'32"

A representação da tradicional sociedade Inglesa do período Vitoriano, é feita por dois casais, Os Van Dort, família de Victor, mostrados na imagem 10 e os Everglot, família de Victoria. Essas duas famílias da aristocracia inglesa celebram o casamento entre seus filhos. A canção enfatiza a intenção do casamento pelas duas famílias e a real intenção do Antagonista que circunda a idéia de se casar por ascensão financeira e status. Novamente o grande cenário possibilita passar a sensação de grandiosidade da residência da Everglot que também participando do musical enfatiza o tradicionalismo de um corredor com quadros de vários familiares. Como explica Amaral (2009), a transferência das emoções para o boneco é necessária para se conseguir a conexão do boneco com o público de uma forma emocional como a expressividade de felicidade da família de Victor.

A cena em que Victor se encontra a primeira vez com Victória, mostra a sutileza da qualidade da animação além de enfatizar mais uma vez, características da sociedade tradicional, quando a mãe de Victória encontra os dois juntos conversando e de forma dura faz uma crítica sobre a conduta de estarem sozinhos. Todos se reúnem na igreja para o ensaio do casamento de Victor e Victoria, onde é o ponto principal de união desses valores sociais.



Imagem 11 – *Noiva Cadáver* (2005), 11'13"

A cena do casamento, mostrado a imagem 11, completa o discurso do mundo dos vivos, frio e mórbido. O bispo, velho e tradicionalista, não concorda com as atitudes inadequadas de Victor durante o ritual de casamento e o manda aprende-los de forma correta. As diversas cenas que constroem o discurso do mundo dos vivos estão montadas de forma que deixam a expectativa do que virá ainda maior, porque tudo o que foi dito até o momento é quanto o Mundo dos Vivos é monótono e autoritário. O jeito desastrado de Victor aparece no momento que é pressionado pelo bispo para cumprir o ritual corretamente é contraposto ao talento que tem em tocar piano, o que atraiu o interesse de Victoria e desfez a idéia dela em casar com ele apenas por interesse dos pais.

Este detalhe é importante para o desenvolver da história, tanto para Emily quanto para Barkis, o vilão. Victor amedrontado com tamanha indignação de todos na desastrosa cena durante o ritual, foge da igreja e vai até uma floresta de arvores secas.

O primeiro momento do filme é a união de elementos de discurso explicado por Steinberg (1966) e Fiorin (2006) e a significação inserida no objeto através de um contexto cultural, explicado por Eco (1997). A cena que precede quando Victor vai à floresta também, mas criando um ambiente com clima de filme de terror para ambientar a chegada de Emily, a Noiva Cadáver.



Imagem 12 – *Noiva Cadáver* (2005), 17'13"

Como mostrado na imagem 12, o cenário onde Victor ensaia seus votos inverte seu significado durante a história, de algo assustador para algo lúdico. A cena de terror é composta por Elementos que inspiraram o Diretor Tim Burton, como o escritor, Edgar Allan Poe. Um local pouco iluminado, com arvores altas e desta vez coberto de olhares, mas de corvos, que criam uma atmosfera tensa. Victor coloca o anel em um galho de árvore e em uma cena de terror. A Noiva Cadáver aparece. A iluminação da lua enfatiza sua silhueta. A Noiva conclui o ritual da mesma forma que o casamento do mundo dos vivos e com um beijo, Victor desmaia. Este momento do filme separa a primeira intenção de criação do mundo dos Mortos e dos Vivos e até o momento que os Mortos e Vivos se unem, o filme acontece simultaneamente entre os dois Mundos.

O filme *Noiva Cadáver* (2005) utiliza desses elementos para contar um conto de fadas sombrio, uma história que deveria ser aparentemente bela mas com elementos mórbidos e sombrios. A dualidade discursiva acontece durante todo o filme tanto para a ambientação, como para os personagens, como para suas personalidades. O Mundo dos Vivos possui uma visão estereotipada da sociedade inglesa vitoriana e ainda mais enfatizada pelos estilos dos personagens, o local do ritual que leva Victor ao Mundo dos Mortos, que enfatiza características de medo e terror e posteriormente um lugar calmo e bonito onde Emily dança. O vilão com sua intenção reprimida age de forma a agradar a família de Victória para se casar com ela e posteriormente de forma real em querer matar Victor, a personalidade de Emily ao sair do Mundo dos Mortos pela primeira vez mas com um monstro amedrontador e posteriormente delicada e feminina e a personalidade dos personagens do Mundo dos Mortos

quando tem o contato com o Mundo dos Vivos, agindo como criaturas malignas em vez de criaturas sociáveis.

5.2.2 Mundo dos Mortos: A chegada de Victor



Imagem 13 – *Noiva Cadáver* (2005), 19'55"

Assim como Fiorin (2006) explica como a mudança de discurso que atende a vontade e a própria intenção de uso, o filme *Noiva Cadáver - 2005* traz um discurso de felicidade na morte e a chegada de novas pessoas no mundo dos mortos. não questionando o motivo da morte como alegria mas a libertação da obrigatoriedade das regras do mundo do vivos, principalmente mostrado no filme por hábitos de consumo, como beber e fumar, como mostrado na imagem 13.

Como explicado por Debray (1993), a festividade pode estar bem mais ligada a morte que a própria vida, a ambientação do submundo começa com a chegada em um ambiente oposto ao clima de terror anterior à sua chegada. Elementos como bebida, musica, jogos e diversão são identificados no mundo dos mortos, Um Garçon que só possui sua cabeça recepciona Victor junto com outros personagens Figura napoleônica representando o exercito e soldados. Detalhe do pianista da banda remete o pianista de jazz Ray Charles que durante sua carreira utilizava óculos escuros. No discurso trabalhado no filme *Noiva Cadáver* (2005), o mundo dos mortos é uma cidade Subterrânea abaixo da cidade do mundo dos vivos. Todos aparentam tranqüilidade e festejam a chegada de Victor com o tocar de um sino chamando para a festividade do recém chegado segundo musical. O segundo musical é montado com

elementos visuais abstratos. As cores utilizadas para ambientar o Mundo dos Mortos são vibrantes. Verde e roxo são as cores principais. No musical Victor conhece o motivo da chegada de Emily no Mundo dos Mortos e a sombra escondida pelo causador de sua chegada. Emily morre por sua ingenuidade em acreditar em Barkis, mas que por esta característica adquire uma imagem boa e inocente inclusive em querer se casar com Victor, que por assim justificado por ela, estava a espera de um noivo enquanto esta no mundo dos mortos. Por assim dizer a causa da chegada de Victor no mundo dos mortos é concretizar a intenção de Emily em conseguir um marido. O contrato entre os dois mundos sempre foi representado para criar uma delimitação como citado por Bolton (2004).

5.2.3 Mundo dos Vivos : O antagonista e a sombra



Imagem 14 – *Noiva Cadáver* (2005), 24' 57"

Como citado por Sanford (1988) a sombra é mostrada pela personalidade do vilão que faz utiliza de uma postura de um indivíduo mais confiável a Victoria mas com uma sombra omitida. A associação da sombra ou personagem encoberto por uma atitude falsa como o elemento que antecede o pior é definido por Sanford (1988). Barkis, tenta se mostrar sendo melhor que Victor como pretendente a se casar com Victoria, como visto na imagem 14. A desconstrução do mal mitológico, para um novo discurso do mal como elemento social, trabalhado no filme *Noiva Cadáver*, transfere a personificação do mal para Barkis, que durante toda a narrativa mostra sua pretensão no

casamento em contraste com a inocência dos pais de Victoria e verem sua real personalidade escondida pela sua postura. Novamente o estereótipo citado por Steinberg (1966) é usado para transmitir tanto ao espectador como para família de Victoria, a imagem aparentemente boa de Barkis mas com suas maléficas intenções escondidas. A intenção de Barkis está escondida por sua personalidade falsa e no seu ato imoral com Emily. Da mesma forma que Sanford (1988) explica que o mal existe e compõe a história de cada indivíduo, Barkis é essencial para a construção da história da noiva cadáver, já que foi o motivo da ida de Emily para o mundo dos mortos e o novo interessado em tomar Victoria de Victor.

5.2.4 A fuga de Victor para o Mundo dos Vivos.

Inocentemente em tentar agradar Victor com um presente de casamento, dá a ele uma caixa com ossos. Os ossos se montam e aparece o antigo cachorro de Victor, o animal é presenteado também no início do filme em um quadro no quarto de Victor em sua casa do Mundo dos Vivos. Victor a pesar da felicidade em rever o seu antigo animal de estimação, pensa em um plano para fugir do Mundo dos Mortos e convence Emily, a levá-lo de volta com a justificativa de conhecer seus pais.



Imagem 15 – *Noiva Cadáver* (2005), 27' 35"

A ambientação do mundo dos mortos não é feita como um cemitério, mas como uma cidade inteira, um trabalho com luz e sombra mostra a silhueta das edificações que são iluminadas e organizadas como uma cidade como

mostrado na imagem 15. Elementos como postes de luz, bancos de praça, uma praça central, o bar e a casa de Elder, um esqueleto aparentemente velho que conhece sobre os mortos e possui muitos livros onde fica. Novamente o corvo é usado como um elemento do ritual de passagem mas na casa de Elder, a única vez no filme que existe um contato físico de um corvo com alguém. De forma satirizada, Elder prepara uma bebida com os ingredientes escritos em um livro empoeirado e bebe, diferente do esperado que seria usar a bebida no ritual de passagem. Como todos estavam já no mundo dos mortos, os elementos usados para o ritual é um ovo de corvo e um livro antigo. Emily e Victor voltam para o Mundo dos Vivos e o ambiente da floresta que no primeiro momento foi usado para passar a idéia de terror agora é um local tranquilo onde Emily se encanta com a imagem da lua que ilumina a cena. Ela graciosamente dança como se estivesse viva mas bruscamente cai porque sua perna saiu e ficou presa em uma raiz. Ela, antes que Victor veja, recoloca a perna no lugar e age como se nada tivesse acontecido. Emily a pesar de estar morta e possuir elementos que justificam isso como seus ossos expostos, possui ações graciosas, leves, femininas e delicadas, acentuando sua imagem oposta a de morta. Como citado por Bolton (2004), as tentativas de fuga do mundo dos mortos não são bem sucedidas após o contrato estar fechado. A visita de Victor a Victoria foi descoberto por Emily, que age com um comportamento de noiva fiel, ficando do lado de Victor e perguntando quem era Victoria. Victoria espantada com Emily pergunta para Victor quem é ela e Emily retruca dizendo que é sua mulher e mostra a aliança de casamento. Emily enfurecida leva Victor de volta ao mundo dos mortos. A quebra do contrato que Victor tenta fazer é citada por Sanford (1988), Emily utiliza de uma das regras do mundo dos mortos para evitar essa quebra e levar Victor à força de volta.

5.2.5 O casamento de Victor e Emily e a união do mundo dos Vivos e dos Mortos.



Imagem 16 – *Noiva Cadáver* (2005), 59' 40"

Victor se desculpa por ter desiludido Emily toca uma música no piano com ela. O braço de Emily sobe sozinho pelo ombro de Victor e ele não transmite mais estranhamento por sua peculiaridade mórbida. Após tocarem a musica é anunciado um recém chegado no mundo do mortos, Mayhew. Ele comenta com Victor sobre sua nova condição, desta vez respirando bem e não mais sofrendo de nenhum problema respiratório, como em vida. A aparência de Mayhew descreve bem sobre a imagem mortuária citada por Dubray (1993), os mortos sem se assemelham aos vivos no filme *Noiva Cadáver* (2005). Após Victor o ver, descobre que Victória irá se casar com outra pessoa, por isso, toma a decisão de se casar com Emily e aceitar o contrato de parar seu coração para entregá-lo a Emily. Após sua decisão, todos do mundo dos mortos querem festejar. Começa o quarto musical. Os mortos preparam um grande bolo mostrado na figura 16, e sobem para o mundo dos vivos. O fato do Mundo dos Vivos é mostrado em um local acima do Mundo dos Mortos quando Victor fala que a festa de casamento ira "lá pra cima". É mostrado o grande bolo de casamento e em seguida o bolo de casamento da festa de Victória e Barkis, que é medíocre. Como citado pro Debray (1993) a festividade do casamento de Victor e Emily é visto de forma maior que do casamento de Barkis e Victória, citado por Sanford (1988) e o contrato de interesse. No mundo dos vivos o casamento é comemorado de forma triste e monótona, enfatizado que é apenas uma formalidade.

De repente, uma luz verde cobre todo o cenário e os Mortos aparecem. Os vivos se apavoram em ver a aparência grotesca dos mortos e saem da casa. Os pais de Victória ficam na casa, um antepassado Everglot aparece e pergunta onde guarda as bebidas. Após o desespero de todos pela cidade com a chegada dos mortos.



Imagem 17 – *Noiva Cadáver* (2005), 63'14"



Imagem 18 – *Noiva Cadáver* (2005), 63'16"

Com uma mudança de luz repentina, da ambientação onde os mortos estão inseridos em um discurso de criaturas assustadoras, posição de câmera baixo pra cima, luz verde a expressão nos rostos dos personagens quando a criança sai de perto de sua mãe e caminha em direção ao Morto. Sua escolha foi a partir do que já havia visto como a morte recente de seu avô. Após a criança se comunicar com a criatura, é feita uma transição rápida de verde mostrado na imagem 17, cor do mundo dos mortos, para azul, mostrado na imagem 18, a

cor representada do mundo dos vivos, que também ambientou a chegada e Emily no mundo do vivos pela primeira vez. Faz-se em seguida a reunião dos personagens vivos com os mortos, não apenas por familiaridade mas por afinidade como Mayhew que reencontrou o rapaz que trabalhava com ele para família de Victor. Gertrude e seu Marido, Alfred, ele diz que não se importa em ter partido a 15 anos. Após a caminhada para a igreja, é confrontada pelo padre que com voz forte diz para as criaturas não entraram no seu templo sagrado. Sem a nova interpretação do mortos, impede que as criaturas entrem na igreja. Seu impulso para defender o solo sagrado da igreja é cortado quando uma das criaturas pede para ele fazer menos barulho.

5.2.6 O ritual de morte de Victor, a intervenção do antagonista.

O ritual tradicional do casamento de Victor e Emily acontece na igreja dos Vivos. Sanford (1988) e Bolton (2004) explicam sobre contratos e regras. Victor desta vez confiante faz seus votos com Emily, ele pretende cumprir o ritual para concluir seu contrato que é beber o líquido e ceder a vida. Emily vê Victoria e diz que vai abrir mão de seu casamento e nega seu contrato com Victor. Barkis aparece para buscar sua Mulher e todos descobrem a realidade de sua personalidade escondida e o que tinha feito com Emily. O que foi descoberto foi a sombra de Barkis, citado por Sanford (1988), que vai contra as normas sociais, que é roubar e matar. Nota-se a desaprovação social quando todos na igreja que assistem o casamento, ficam surpresos com a informação que Emily sobre Barkis a ter deixado para morrer.

A luta com Victor é feito de forma clássica, com espadas e Barkis tenta bravamente matar Victor para tira-lo de seu caminho. Durante a luta, Elder impossibilita dos outros mortos de ajudarem Victor utilizando do argumento que eles não podem interferir nas regras do mundo dos vivos. Emily usa uma vantagem que possui de não ter mais sua vitalidade e se usa para proteger Victor de uma espada que Barkis daria. Ela retira a espada de

suas entranhas e expulsa Barkis que pela ultima vez utiliza sua personalidade para conseguir vantagem sobre a situação. Ele pega o cálice com veneno e sem saber faz um brinde, bebe a poção e morre mostrado na imagem 19.



Imagem 19 – *Noiva Cadáver* (2005), 1h,10min,48s.

Essas regras são trabalhadas durante toda a narrativa pra criar uma guia de regras para o mundo dos mortos. Os elementos utilizados no filme *Noiva cadáver* assim como o mundo dos mortos, mostram regras, próprias criadas para atender a relações sociais das almas tanto na Terra dos Vivos como no Mundo Subterrâneo e as relações entre estes dois mundos, como explicado por Bolton (2004). A ingestão do alimento como um elemento que perpetua a estadia no mundos dos mortos, acontece no filme mas representado por uma bebida. A divisão dos Blocos também não acontece, onde é apresentado no filme um local que pessoas tem funções da terra dos vivos, em acréscimo ao musica e jogos, mostrado na entrada de Victor e o Tártaro punitivo definido por Bolton (2004), mostrado pela relação criada dos mortos com Barkis ao beber o liquido que o matou.

Emily justifica sua libertação pela finalização de sua historia mal resolvida com seu ex marido. A luz da lua é usada para ambientar a ultima cena onde Emily se transforma em borboletas e não mais está presa em sua condição com Barkis. Como um tradicional conto de fadas, o bem vence o mal e neste conto, os mortos fazem a festa.

6 Conclusão

O filme possui uma série de ações divididas entre aproximações e afastamento, o que constrói gradativamente a inserção do espectador no mundo dos mortos mostrando suas características e os mortos no mundo dos vivos. O significado culto as Múmias do Egito ou algum animal fossilizado são totalmente diferentes. Sua utilização depende da cultura e religião em que se baseia.

O cinema trabalhou a ideia do mundo dos mortos a partir de um discurso dogmático religioso e o conceito dos não vivos, em uma livre interpretação literária e mitológica, os seres representados como os não vivos são, relativos ao conceito principalmente passado pelo diretor Tim Burton com a ideia, de que se vamos todos morrer, por que não parar de se preocupar com isso e ser feliz? O discurso literário adaptado ao cinema está em constante modificação para atender a diferentes públicos como o estilo e técnica de seus autores. A construção do discurso no filme *a Noiva Cadáver* é próxima a de outras criaturas utilizadas na mídia mas consegue uma construção diferenciada porque insere os mortos no mundo dos vivos, os vivos no mundo dos mortos e cria uma relação boa entre eles e não apenas cultua os mortos transformando-os e afastando-os de nossa realidade.

Tim Burton no filme *Noiva Cadáver 2005* fez uma desconstrução entre a bela história de um musical de conto de fadas, contados por uma noiva cadáver e seus amigos mortos além de construir um pós vida, repleto de vida e atrativo e transferir o verdadeiro mal, para o mundo dos vivos onde estamos fixos em uma ideia de interesses materiais e sem um sentido de espiritualidade. Não se pode definir a história do filme como um elemento doutrinário ou construído apenas no intuito religioso, este é a união de elementos míticos e culturais mais utilizados na mídia e trabalhados de forma a produzir um produto comercial. A desconstrução do discurso religioso e a interseção discursiva de culturas, facilita essa união e mistura de elementos culturais e ficcionais. Como enfatizado pelo diretor Tim Burton, o stop motion foi o método mais preferido de adequar em um mundo tátil e captável por equipamentos, a forma de se construir o mundo mágico retratado no filme *A Noiva Cadáver 2005*.

Referência

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de animação*. Coita SP: Ateliê Editorial 2007

AMORÓS, Elena. *Além da morte*. Madrid, Ediciones Del prado S.A 1980

BOLTON, Lesley *O livro clássico da mitologia*. Madras Editora Ltda 2004

CHAMBERS, Randall *Tim Burton's Advancement of Dark Gothic Art* 2007

COELHO, Raquel. *A Arte Da Animação*. Formato Editorial 2000

DEBRAY, Régis. *Vida de morte da imagem. Uma história do olhar no ocidente*. Vozes, 1993

ECO, Umberto. *Signo*. Editorial presença Lisboa 1997.

FIORIN, José Lins. *Linguagem e ideologia*. Ática, 2006

JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação. Técnica e estética através da história*. SENAC 2002

REY, Marcos *O roteirista profissional, TV e cinema*. Ática 1997

SANFORD, John A. *Mal, o lado sombrio da realidade*. São Paulo, Edições Paulinas, 1988

SHAW Susannah. *Stop motion: craft skills for model animation* Focal Press, 2004

STEINBERG, Charles S. *Meios de comunicação de massa* Charles S. Editora Cultrix Ltda. São Paulo 1966

STRICKLAND, Carol. *A história da arte, Da pré-história ao pós-modernismo*. Rio de Janeiro, Ediouro Publicações S.A. 1999

<http://www.gamespot.com/pc/adventure/grimfandango/index.htm>, acessado em Setembro de 2010.

<http://www.grim-fandango.com/>, acessado em Outubro de 2010

<http://www.imdb.com/title/tt0177822/> acessado em Outubro de 2010