

Estética Burtoniana: uma análise fílmica através do Estranho mundo de Jack Skellington

*Burtonian aesthetics: a film analysis through
The nightmare before Christmas*

Eduarda Gomes de MORAIS¹
Wellington Sousa LIMA JUNIOR²
Eduardo Gabriel ARRUDA³
Mariana Quirino FECHINE⁴

Resumo

O longa-metragem *O Estranho Mundo de Jack* - distribuído inicialmente pela Touchstone Pictures e depois relançado pela Walt Disney no ano de 2006 -, produzido e coproduzido por Tim Burton, dirigido por Henry Selick, lançado no ano de 1993 é um dos principais sucessos crítico e financeiro do gênero. Este artigo busca analisar a construção narrativa da animação levando em conta as características peculiares de Tim Burton, pertinentes a estética inigualável do mesmo, fazendo uma comparação entre os temas abordados em outros filmes do cineasta.

Palavras-chave: Contos de fadas. Gótico. Jack Skellington. Tim Burton

Abstract

The movie *Nightmare Before Christmas* - initially distributed by Touchstone Pictures and then relaunched by Walt Disney in 2006 - produced and co produced by Tim Burton, directed by Henry Selick, released in 1993 is one of the main successes, critical and financial, of the genre. This article aim to analyze the narrative construction of the animation taking into account the peculiar characteristics of Tim Burton, pertinent to the unequalled aesthetics of the same, making a comparison between the themes addressed in other films of the filmmaker.

Keywords: Fairy tales. Gothic. Jack Skellington. Tim Burton

¹ Graduando do Curso de Bacharelado em Arte e Mídia da UFCG. E-mail: eduardagmorais@gmail.com

² Graduando do Curso de Bacharelado em Arte e Mídia da UFCG.
E-mail: wellingtonsousa.jr@gmail.com

³ Graduando do Curso de Bacharelado em Arte e Mídia da UFCG. E-mail: edwardogabriell@gmail.com

⁴ Professora Mestre do Curso de Arte e Mídia da UFCG. E-mail: marianafechine@gmail.com

Introdução

O longa metragem *O Estranho Mundo de Jack* [(*The Nightmare Before Christmas*) (1h16m)] é uma animação estadunidense que contém características dos gêneros fantasia sombria/comédia/musical, estreado em 29 de outubro de 1993, foi dirigido por Henry Selick e produzido por Tim Burton. Conta a história de Jack Skellington, o rei do *Halloween*, que se confronta ao experimentar um novo mundo, cheio de alegria e festas, na Cidade do Natal. Assim como na maioria de seus filmes Tim Burton cria seu mundo particular, dando vida aos seres macabros, fúnebres, mórbidos e estranhos.

Mesmo com elementos que remetem ao macabro, é perceptível algumas estruturas referentes aos contos de fada, Azevedo (2014) diz que “Burton sempre se interessou pelos contos de fadas, o tema sobrenatural que eles carregam, a magia, até mesmo o fundo moral que eles abordam”. Os mesmos podem ser considerados um tipo de contos de fadas invertido, cujo o feio nem sempre é sinônimo de mal.

O presente artigo objetiva analisar a construção do filme com base na estética desenvolvida pelo cineasta, comparando as abordagens temáticas contidas em outros filmes do mesmo.

Animação através dos anos

Os métodos utilizados para a produção de animações nem sempre foi como conhecemos hoje. A história da animação começa mais precisamente na cidade de Roma no ano 1645, quando Athanasius Kircher inventou a lanterna mágica, que “Tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, um equipamento simples que possibilitava a projeção de *slides* pintados em lâminas de vidro” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.30). Esse aparelho despertou o interesse de cientistas, que viram a possibilidade de usá-lo como uma forma de entretenimento. O cientista Pieter van Musschenbroek, utilizando um experimento similar ao de Kircher porém com imagens sequenciais, realizou a primeira exibição animada, no ano de 1736.

Com a publicação do artigo *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects* em 1824, Peter Mark Roget descobriu que as imagens são retidas pelo olho humano durante uma certa fração de segundos, podendo combinar imagens vistas em sequência se forem exibidas rapidamente, com essas informações começaram a surgir brinquedos em que o princípio da animação era utilizado, como por exemplo o taumatoscópio (1825), fenaquistoscópio (1828-1832), estroboscópio (1828-1832), *daedalum* (1834), *kineograph/flipbook* (1868), entre outros que foram surgindo através do tempo.

O primeiro desenho animado de fato só foi produzido em 1906. *Humorous Phases of Funny Faces*, feito pelo ilustrador James Stuart Blackton foi “o primeiro filme a ser realizado em *stop motion* e, além disso, a ser feito *frame a frame*. ” (CRUZ, 2006, p.27).

Em 1908, o ilustrador francês Emile Cohl lança *Fantasmagorie*, adaptação de um de seus quadrinhos, é considerado o primeiro curta-metragem produzido inteiramente em animação. “O desenho foi o primeiro a contar uma história e também o pioneiro a não mostrar, em ação ao vivo, a mão do artista criando os traços animados” (SABADIN, p.187, 2000).

O primeiro grande marco da história da animação foi *Gertie the Dinosaur*, lançado em 1914, produzido pelo artista americano Winsor McCay. “Gertie fez tanto sucesso e provou ser tão popular que gerou falsificações” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.59).

Para tentar contornar os desafios no meio começaram a surgir os estúdios de animação com o intuito de produzir as animações de maneira mais rápida, barata e em larga escala.

Entre 1910 e 1940, os Estados Unidos foram o cenário do excepcional desenvolvimento técnico e artístico da animação. Diante da necessidade de produção a curto prazo e a baixos custos, surgem os estúdios de animação, que, até a década de 1920, cumpriram a função de industrializar o setor. Um dos primeiros estúdios totalmente voltados à animação foi o Barré-Nolan Studio, criado em Nova Iorque, em 1914, pelo pintor e cartunista franco-canadense, Raoul Barré, com a colaboração de Bill Nolan (CRUZ, 2006, p.29).

Na corrida em busca do desenvolvimento da animação, surgem duas grandes descobertas. A primeira feita pelo animador Earl Hurd que desenvolveu, em 1914, a técnica de desenho sobre acetato, o que contribui para a industrialização, de fato, da indústria da animação.

Os resultados finais de um desenho, também modificaram bastante, pois a qualidade de transparência do acetato, fizeram com que o desenhista não precisasse mais desenhar várias vezes o mesmo cenário sob o personagem, como era feito em papel, uma vez era suficiente, podendo aumentar a beleza e riqueza em detalhes nos cenários (VICENTE, 2003, p.10).

Outra descoberta importante foi feita em 1915 pelos irmãos Max e Dave Fleischer, trata-se da roscopia, uma técnica que ajudava a obter movimentos mais realistas.

No início da década de 1920, “havia uma demanda por produções de massa e consequente necessidade de uniformização da animação, que ajudasse o público na compreensão das histórias” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.74), nesse momento surge O gato Félix criado por Otto Messmer em 1919, que foi sucesso absoluto desde o ano de sua criação até 1930. Felix serviu de inspiração para outros estúdios, inclusive a *Disney*, na criação dos personagens Oswald, o coelho e Mickey Mouse.

Walt Disney ganhou maior destaque no cenário da animação no final dos anos 1930 e início dos anos 1940. Os estúdios Disney foi o responsável por criar e estabelecer os princípios da animação.

Disney alterou completamente a animação que se fazia antes dele, mas ninguém, depois disso, sequer se aproximou de feito semelhante – mesmo após o advento da prodigiosa tecnologia da computação gráfica. Porque sua revolução veio integrada, desenvolvendo-se simultaneamente nos três seguimentos básicos: inovação técnica, conceitos artísticos (com um estilo bem definido) e estratégia de produção (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.120).

Nos anos 1940 houve uma maior abertura para outros estúdios de animação que buscavam novos caminhos estéticos diferentes do estilo Disney. Surge então através do estúdio dos irmãos Fleisher, personagens como Betty Boop e o marinheiro Popeye. Animadores de estúdios como Warner Bros e MGM utilizaram os mesmos princípios

criados por Disney, porém de uma forma inusitada, assim criando “personagens comicamente aloprados que marcaram definitivamente a história da animação, a exemplo de Pernalonga, Patolino, Frajola, Piu-Piu, Papa-Léguas, Coiote, Pepe Le Pew, Diabo da Tasmânia, Tom e Jerry etc” (LUCENA JÚNIOR, 2005, p.125).

No final da década de 1960 a televisão foi a grande responsável pela mudança da trajetória da animação, colocando os desenhos animados como objeto de distração para as crianças. O estilo que mais se adequou a TV foi o sistema *Hanna-Barbera*, eles utilizavam movimentos simplificados, poses-chave e outros artifícios que baixaram o custo das produções. Entre o final da década de 1950 e início dos anos 1960 foram criadas as séries televisivas *Zé Colmeia* e sua turma, *Manda-Chuva*, *Os Jetsons*, *Os Flintstones*, que são lembradas até os dias de hoje.

Animação em *stop motion*

O *stop motion* é mais uma das técnicas utilizadas no cinema animado. Como o próprio nome já diz, significa: movimento parado. Um dos precursores do uso dessa técnica foi o mágico e ilusionista George Méliès, que no ano de 1902 resolveu fazer experimentos no filme intitulado *Viagem à Lua* (1902), com apenas 16 minutos, foi considerado um dos filmes pioneiros no mundo do cinema. Desde sua primeira utilização no cinema a técnica do *stop motion* muitos

[...] filmes de curta e longa-metragem foram realizados com materiais dos mais diversos tipos, tais como massa de modelar ou argila (claymation), recortes de papel, bonecos articulados, areia, e até mesmo pessoas (pixilation), além da própria natureza, pela representação de mudanças climáticas e temporais (time-lapse) (TRALDI; ZUANON, 2013, p. 3).

Na animação o *stop motion* foi aplicada pela primeira vez pelo produtor James Stuart Blackton que em 1906 aperfeiçoou a técnica usando um quadro negro, fazendo os desenhos aparecerem e desaparecerem por conta própria. A partir daí o *stop motion* tornou-se uma ferramenta para a produção de muitas animações até os dias de hoje. Atualmente esta técnica é bastante aplicada em filmes dos estúdios Disney, Pixar, entre outros. Nos dias de hoje um dos cineastas mais conhecido pela utilização da técnica “é o

estadunidense Tim Burton. Em 1982, Burton criou *Vincent*, um curta-metragem de terror para crianças todo em *stop motion*. Em 2005 o diretor repete a dose, agora em um longa, com *A Noiva Cadáver* (CIRIACO, 2009).

Dar vida a algo inanimado parece ser uma tarefa difícil, mas não para quem possui criatividade. Aqui a animação é feita *frame a frame*, geralmente são utilizados 24 *frames* por segundo. Depois, todo esse material é organizado de forma linear (ou não, para casos específicos de alguns filmes), e inserido em uma película cinematográfica, onde se cria a ilusão do movimento, e leva-se em consideração diversos aspectos para prender a atenção do espectador, como, a criação de uma boa narrativa, com personagens interessantes, ideias coerentes, trilha sonora, direção de arte, e direção de fotografia, por exemplo, todos estes fatores são de suma importância dentro da criação de um filme animado.

Os materiais mais utilizados são: a massa de modelar, arames e em alguns casos modelos vivos, no cinema são utilizados materiais mais firmes por conta da duração do tempo das gravações. Ou simplesmente é utilizada a computação gráfica em todo o processo de animação, que passa da forma artesanal para a computacional, como foi feito em *Toy Story* (1995), longa-metragem produzido pela Walt Disney. Outros filmes que merecem ressalva são *A Fuga das Galinhas* (2000), *Minhocas, O Filme* (2011), *Anomalisa* (2015), que foi indicado ao Oscar, como melhor filme de animação, no ano de 2016, e *O Estranho Mundo de Jack* (1993), obra que será analisada neste artigo, e que é considerada uma das obras-primas do Tim Burton.

A origem de Tim Burton

Timothy William Burton, mais conhecido como Tim Burton, nasceu em 1958 na cidade de Burbank, CA. Em 1976 ganhou uma bolsa de estudos financiada pela Disney na *California Institute of Arts* (CalArts). “Tirando inspiração da cultura popular, contos de fada e tradições góticas, Burton reinventou o cinema de Hollywood como uma expressão de visão pessoal.”⁵ (BERNSTEIN; REID; JOHNSON, 2011, p.1 trad. nossa)

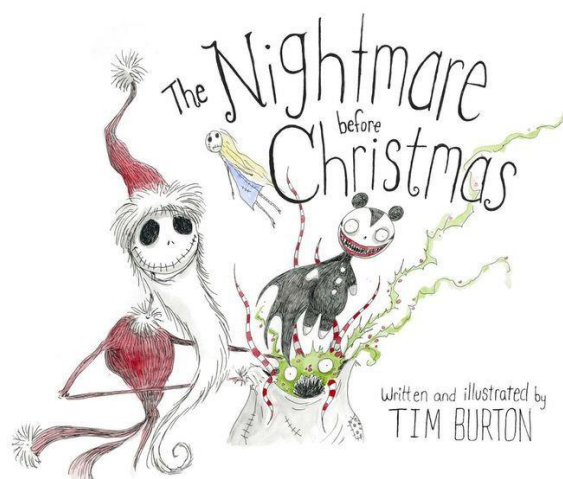
⁵ Texto original: Taking inspiration from popular culture, fairy tales, and gothic traditions, Burton has reinvented Hollywood genre filmmaking as an expression of a personal vision.

Ainda na CalArts Burton desenvolveu o curta-metragem *Stalk of the Celery Monster* (1979), animação bem-sucedida que o fez contratado como animador da Disney. Porém por não se encaixar no estilo Disney, Burton foi mandado para o setor de criação, onde criou conceitos para vários de seus filmes que viriam a ser produzidos futuramente. Durante esse período foi chamado para criar conceitos para *O Caldeirão Mágico* (1985), o qual “Burton diz não ter visto o filme pronto, mas sabe que a companhia não usou absolutamente nenhum conceito que tenha feito” (MELO, 2011, p. 40). Embora não seguisse o estilo da empresa, Burton foi

[...] apoiado financeiramente pela Disney, dirigiu seu primeiro curta metragem de destaque “Vincent” (1982), [...], sendo o menino Vincent uma mistura de sua própria infância - o universo de Edgar Allan Poe e dos filmes de horror - com o ator Vincent Price, figura muito admirada por Burton (AZEVEDO, 2014, p.6)

Outra animação que obteve destaque no início de sua carreira foi *Frankenweenie* (1984), curta metragem baseado no livro *Frankenstein* (1818) da escritora inglesa Mary Shelley. Em 1992, Burton criou o poema *The Nightmare Before Christmas* (*O estranho mundo de Jack*) e o ilustrou, este trabalho veio servir como base para o que seria um de seus maiores sucessos, o longa-metragem de mesmo nome produzido pelo próprio Burton em 1993.

Figura 1 - Ilustrações feitas por Tim Burton para o livro *The Nightmare before Christmas* primeiramente publicado em 1993



Fonte: <<https://goo.gl/hiZGJS>> Acessado em: 13/11/2017

O conto de fadas de Jack

Jack é o mestre do *Halloween*, e realiza bem o que melhor sabe fazer: assustar os moradores da *Cidade do Halloween*. Mas cansado de fazer a mesma coisa todos os anos, ele descobre, em meio à floresta, uma passagem que o leva a um mundo totalmente desconhecido. Ao adentrarem no portal da Cidade do Natal, Jack e seu cãozinho fantasma, Zero, se deparam com crianças felizes brincando na neve, duendes fabricando presentes, preparando-se para o natal. Tudo isto deixa-o encantado. Essa visita desperta em Jack a ideia de quebrar a mesmice que tanto o perseguiu.

Figuras 2 e 3 - Árvores da “floresta das datas comemorativas”.



Fonte: *The Nightmare Before Christmas*

Sally, que é mantida presa pelo seu criador Dr. Finklestein - referência a história de *Frankenstein*-, se apaixona pelo jeito sombrio e aventureiro de Jack, mas ele não percebe o interesse da moça. Sally aparenta a imagem das mocinhas de contos de fadas, vulnerável e frágil, mas progressivamente demonstra ser agressiva e independente. Embora seja um dos monstros, ela é a única na Cidade do *Halloween* que entende o desejo de Jack de libertar-se da monotonia.

Figura 4 - Sally e Dr. Finklestein



Fonte: *The Nightmare Before Christmas*

Com a ideia fixa na cabeça, Jack mobiliza todos da cidade para comemorar o natal de acordo com que ele mesmo interpretou. Todos começam com os preparativos: colocando cabeças de pessoas mortas em caixas de presente, fazendo chapéus com couro de rato, brinquedos com casco de tartaruga, morcegos e aranhas.

Jack conta com ajuda de três crianças para sequestrar o *Papai Cruel* (Papai Noel). As crianças acabam entregando o Papai Noel para o Oogie Boogie. Enquanto Papai Noel é levado para a Cidade do *Halloween*, Jack viaja para o Mundo Real. Lá ele começa a distribuir seus presentes horrendos, e assustar as crianças, acabando com o natal perfeito. Logo a polícia é acionada pelos moradores da pequena cidade, e conseguem bombardear Jack. À medida que os canhões atiram, Jack, diz "Eles estão comemorando! Estão nos agradecendo por fazer um bom trabalho." (SELICK, 1993, 17'58'').

Ao perceber que fez tudo errado, Jack se arrepende e tenta consertar o natal. Burton apud He diz que "Só porque ele está acabando com o Natal que todos conhecem, ele não está fazendo isso de propósito. Todo mundo percebe seus feitos como algo horrível e negativo, mas ele não."⁶ (s.d, p.6, trad. nossa)

Papai Noel e Sally foram capturados por Oogie Boogie, e Jack chega para salvá-los. Aqui volta a aparecer a característica de contos de fadas, onde o mocinho, Jack, salva a sua donzela e vence o mal. O bom velhinho retorna para a sua cidade e começa a

⁶ Texto original: Just because he's fucking up Christmas, he's not doing it on purpose. Everybody's perceiving him as something horrible and negative, and he's not.

consertar o que Jack fez de errado. Trazendo a paz e a felicidade de volta para a Cidade do Natal.

Jack então resolve permanecer em seu lugar, e volta a ser o estranho que sempre foi. E percebe o quanto Sally se desdobrou para poder alertá-lo sobre as consequências de seus atos. Os dois começam a se entender e a partir daí começam a se envolver romanticamente.

No longa de Tim Burton, o espectador acaba sendo fisgado pelo carisma do personagem principal, apesar de sua aparência esquelética e visual pouco convidativo.

Essas criaturas monstruosas foram criadas com dois objetivos aparentemente opostos: assustar e divertir (ou assustar enquanto entretém). Salvo, em raras exceções, quando monstros benevolentes são criados para ensinar ou instruir, dar bons exemplos e ajudar a acabar com o preconceito de que o feio é mau e o belo é bom (MELO, 2011, p.2).

O estilo burtoniano

O estilo e estética do cineasta remete ao estilo do gótico, embora tenha dito que não é amante da literatura, teve contato com esse universo através de filmes como *Dracula* (1897), *Nosferatu* (1922), entre outros.

O gótico surgiu como movimento artístico na Idade Média no século VI, mas foi esquecido com a entrada no Renascimento

No entanto, com o movimento romântico do século XIX os valores do classicismo foram afrontados e cederam espaço para uma “reabilitação” da Idade Média e de seu imaginário. Os artistas dessa corrente tornaram-se também responsáveis pelo surgimento da gothic novel, literatura normalmente ambientada em castelos sombrios e ambientes tenebrosos (VILLELA et. al., 2006, p. 22)

Além das características da literatura gótica, os personagens bizarros, o universo de Burton sofre grande influência de Edgar Allan Poe, trazendo temas como a morte. Um exemplo é a animação *A Noiva Cadáver*, que traz como personagem principal Emily, uma jovem que foi assassinada no dia do casamento, para Poe (1846) “a morte

de uma bela mulher é, inquestionavelmente, o tema mais poético do mundo”⁷ (p.5, trad. nossa).

Em *O Estranho Mundo de Jack* este tema não é retratado diretamente, mas se observarmos o personagem Jack Skellington, tanto sua postura, quanto aparência e vestimentas remetem a imagem que a cultura popular tem como sendo a imagem da morte.

Figura 5 - Emily, a noiva cadáver



Fonte: *The Corpse Bride*

Figura 6 - Jack Skellington, a representação da morte



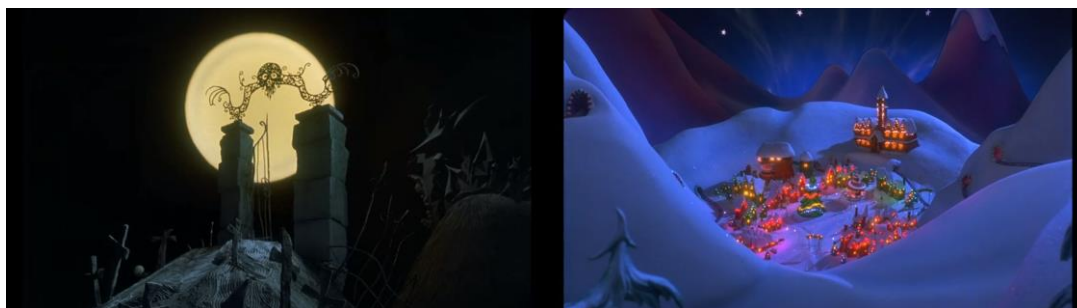
Fonte: *The Nightmare Before Christmas*

⁷ Texto original: the death then of a beautiful woman is unquestionably the most poetical topic in the world

Nas obras de Burton podemos geralmente perceber a existência e contraste entre dois mundos. Segundo Muraca (2010), de um lado tem-se a realidade normal, burguesa e do outro lado, o mundo sobrenatural, com criaturas bizarras, pálidas e melancólicas. A segregação entre esses mundos também é notada pela escolha das cores.

Em *O Estranho Mundo de Jack*, a Cidade do *Halloween* embora possua cores, são cores fortes, escuras e cinza em maioria. Já a Cidade do Natal, traz cores mais alegres (coberta pelo branco da neve) e luzes natalinas por todos os lugares. No filme *A Noiva Cadáver*, também é perceptível essa separação por esquema de cores. Emily vive no Mundo dos Mortos, que apresenta ambientes com cores alegres e é mais animado que o Mundo dos Vivos, baseado na Inglaterra da era Vitoriana, é uma cidade cinza e sem vida.

Figuras 7 e 8 - Entrada da Cidade do *Halloween* e a Cidade do Natal



Fonte: *The Nightmare Before Christmas*

Figuras 9 e 10 - o mesmo personagem representado enquanto estava vivo, na Londres vitoriana e depois de morrer, no Mundo dos Mortos



Fonte: *Corpse Bride*

É constante, nos filmes de Burton, a presença de um personagem que faz referência a um dos maiores ícones da cultura pop, o Dr. Victor Frankenstein. Um dos

moradores da Cidade do Halloween é Dr. Finklestein, o criador da boneca de Sally, ele também cria, após a fuga de Sally, uma companheira para ele com a qual divide o próprio cérebro. Em *Frankenweenie*, a figura do famoso cientista é representada pelo jovem Victor Frankenstein, que resolve trazer seu cãozinho Sparky de volta à vida.

Figura 11 - Dr. Finklestein costurando a boneca de pano Sally



Fonte: *The Nightmare Before Christmas*

Figura 12 - O jovem Victor Frankenstein trazendo o cãozinho Sparky de volta à vida



Fonte: *Frankenweenie*

Considerações finais

Tim Burton é um cineasta diferenciado por ter seu estilo único e peculiar, com características do gótico juntamente com os contos de fadas. Ele consegue envolver e cativar o público com representações que são geralmente temidos pelo imaginário, motivo esse que levou, durante certo período, as pessoas a acreditarem que suas animações não eram adequadas para o público infantil.

A magia deste universo repleto de criaturas bizarras atrai admiradores ao redor do mundo. A construção visual das obras de Burton é facilmente reconhecida, seus traços marcantes, o bom-humor e a ironia também fazem parte da sua construção de sua estética, que é tão única que ganhou uma designação, a estética burtoniana.

Embora muito extensa, a filmografia de Burton apresenta sempre as mesmas características um conto de fada invertido, com um anti-herói que por fim se mostra sendo o herói da história e personagens com aparência de vilões são na verdade os mocinhos.

Referências

AZEVEDO, Milena Aparecida Reink de. **Edward mãos de tesoura: a construção do estranho num filme de Tim Burton.** Juiz de Fora: UFJF, 2014. Disponível em: <<http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/index.php/edward-maos-de-tesoura-a-construcao-do-estranho-num-filme-de-tim-burton/>>. Acesso em: 12 nov 2017.

BERNSTEIN, Rachel; REID, Jennifer; JOHNSON, Kelsey; **Tim Burton: the artist's process.** New York: The Museum of Modern Art. 2011. Disponível em: <<http://www.lacma.org/sites/default/files/TBessay.pdf>>. Acesso em 12 nov 2017.

CIRIACO, Douglas. **O que é stop motion.** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>>. Acesso em: 11 nov 2017.

“*Corpse Bride*”. Direção de Tim Burton; Mike Johnson. Produção de Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros., 2005. (77 min.), son., color. Disponível em: <<https://www.netflix.com/watch/70032593?trackId=13752289&tctx=0,0,9d4127d066a649073169aa225a98b40b51ea2b10:6612f561aac70993b87ae8acad30f42c59c36b0f>>. Acesso em: 14 nov. 2017.

CRUZ, Paula Ribeiro. **Do desenho animado à computação gráfica: a estética da animação à luz das novas tecnologias.** Salvador: UFBA, 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf>>. Acesso em: 11 nov 2017.

FRANKENWEENIE. Direção de Tim Burton. Produção de Tim Burton; Allison Abbate. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2012. (87 min.), son., P&B. Disponível em: <<https://www.netflix.com/watch/70219496?trackId=14170286&tctx=1,5,ec7792ca-39e2-463c-8d5c-e82d40886c23-9040605>>. Acesso em: 14 nov. 2017.

HE, Jenny. **Curator's essay inhabiting Tim Burton's universe.** Disponível em: <<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/timburton/includes/pdf/films.pdf>>. Acesso em: 13 nov 2017.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A arte da animação: técnica e estética através da história.** São Paulo: Editora Senac. 2005.

MELO, Petra Pastl Montarroyos de. **O monstruoso no imaginário fílmico: um estudo sobre o cinema de Tim Burton.** Recife: UFPE, 2011. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/3589/arquivo6526_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 12 nov 2017.

MURACA, Márcio Henrique. **Tim Burton e o *Burtonesque*: a inversão do conto de fadas.** Revista Semioses. Rio de Janeiro, vol. 01, N. 07, ago 2010. Disponível em: <http://apl.unisuam.edu.br/semioses/pdf/n7/n7_art_12.pdf>. Acesso em: 13 nov 2017.

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS. Direção de Henry Selick. Produção de Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1993. (76 min.), son., color. Disponível em: <<https://www.netflix.com/watch/806284?trackId=13752289&tctx=0,0,e27158be-5225-4d6e-a688-2fe9da1d7b13-51988025>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

POE, Edgar Allan. **The philosophy of composition.** 1846. Disponível em: <<http://xroads.virginia.edu/~HYPER/poe/composition.html>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

SABADIN, Celso. **Vocês ainda não ouviram nada:** a barulhenta história do cinema mudo. 2ª Ed. São Paulo: Lemos Editorial, 2000.

TRALDI, Rebeca; ZUANON, Rachel. **Stop motion** - do artesanal ao digital. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. São Paulo, ano 6, 2ª ed. dez 2012/fev 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/viewFile/48185/52023>>. Acesso em: 12 nov 2017.

VICENTE, Patricia Maria Borges. **O desenho animado como sistema modelizante.** São Paulo: PUC, 2003. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/5193392-O-desenho-animado-como-sistema-modelizante-patricia-maria-borges-vicente-puc-sp.html>> Acesso em: 11 nov 2017.

VILLELA, Gustavo. et. al. **Góticos, a vida em preto.** Eclética. Rio de Janeiro: PUC, jul/dez 2006. Disponível em: <<http://puc-riodigital.com.puc-rio.br/media/6%20-%20g%C3%B3ticos,%20a%20vida%20em%20preto.pdf>>. Acesso em: 13 nov 2017.