



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO  
CURSO DE MUSEOLOGIA

Raquel Peixoto Sarmiento Costa

**O Potencial de Musealização do Conteúdo de Um Livro**

Um estudo de caso de *A Arte de Tim Burton*

Brasília, DF  
2020

Raquel Peixoto Sarmento Costa

**O Potencial de Musealização do Conteúdo de Um Livro**

Um estudo de caso de *A Arte de Tim Burton*

Monografia apresentada como requisito básico para obtenção do título de bacharel em Museologia pela Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília.

Orientador(a): Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Lúcia de Abreu Gomes

Brasília, DF  
2020

**FOLHA DE APROVAÇÃO****O Potencial de Musealização do Conteúdo de um livro: um estudo de caso de A Arte de Tim Burton****Aluno: Raquel Peixoto Sarmiento Costa**

Monografia submetida ao corpo docente do Curso de Graduação em Museologia, da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília – UnB, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharelado em Museologia.

**Banca Examinadora:**

Aprovada por:

**Ana Lúcia de Abreu Gomes - Orientadora****Professor da Universidade de Brasília (UnB)****Doutora em História Cultural - UnB****Luciana Magalhães Portela - Membro****Professora da Universidade de Brasília****Doutora em Antropologia - UnB****Monique Batista Magaldi****Professor da Universidade de Brasília (UnB)****Doutora em Ciência da Informação - UnB**

Brasília, DF  
2020

Em 11/12/2020.



Documento assinado eletronicamente por **Luciana Magalhães Portela, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 01/02/2021, às 11:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lucia de Abreu Gomes, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 01/02/2021, às 22:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Monique Batista Magaldi, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 02/02/2021, às 15:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.unb.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **6078051** e o código CRC **88505B2D**.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente, com os dados  
fornecidos pelo(a) autor(a)

Peixoto Sarmiento Costa, Raquel  
PCosta, O Potencial de Musealização do Conteúdo de Um Livro, Um  
Raquel Estudo de Caso de A Arte de Tim Burton / Raquel Peixoto  
Peixoto Sarmiento Costa; orientador Ana Lúcia de Abreu Gomes. --  
o Brasília, 2020.  
Sarmiento 55 p.  
op

Monografia (Graduação - Museologia ) -- Universidade de  
Brasília, 2020.

1. Musealização. 2. Exposição . 3. Tim Burton. 4. Cinema.  
5. Museu. I. de Abreu Gomes, Ana Lúcia, orient. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a minha família pelo apoio ao longo de toda a minha jornada acadêmica, em especial meus pais, que sempre fizeram de tudo para que eu tivesse o melhor ensino possível, e que sempre me falaram que a maior herança que poderiam me deixar são os meus estudos. Graças a eles cheguei até aqui.

À Universidade de Brasília por proporcionar essa graduação em museologia, que não é muito comum nas universidades brasileiras. E por nos dar a oportunidade não apenas de aprender, mas de viver uma experiência única ao longo de toda a graduação.

Aos meus amigos que apesar de não saberem o que é museologia, sempre estavam dispostos a me ouvir falar sobre o assunto e aprender.

À professora Ana Lucia Abreu por me guiar nessa jornada de conclusão de curso, por me ajudar sempre que me senti perdida ao longo desse caminho e por me mostrar que memória e patrimônio estão sempre presentes em nossa vida.

A meus amigos museólogos, Jorge Wilker e Maria Júlia Fulgêncio, que foram os melhores parceiros de estudos e que compartilharam, junto comigo, os altos e baixos desse caminho.

## RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo analisar o potencial de musealização do conteúdo imaterial de um livro. Através do estudo de caso da exposição A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos de A Arte de Tim Burton, que ocorreu em 2019 no Centro Cultural Banco do Brasil de Brasília. Observando como o processo criativo de Tim Burton chega aos famosos personagens cinematográficos, e agora, as galerias de museus ao redor do mundo. Construindo uma ponte entre as exposições e os filmes através do conceito de musealização, que não se prende as paredes dos museus, mas que navega por outras áreas. E como ambas constroem suas narrativas.

**Palavras-chave:** Tim Burton. Musealização. Exposição. Cinema. Museu.

## **ABSTRACT**

This work aims to analyze the potential of musealization of the immaterial content of a book. Through the case study of the exhibition *The Dark Beauty of the Monsters : 10 Years of The Art of Tim Burton*, which took place in 2019 at the Banco do Brasil Cultural Center in Brasília. Watching how Tim Burton's creative process reaches famous cinematic characters, and now, the galleries of museums around the world. Building a connection between exhibitions and films through the concept of musealization, which is not attached to the walls of museums, but which navigates to other areas. And how both build their narratives.

**Keywords:** Tim Burton. Musealization. Exhibition. Movie Theater. Museum

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Beetlejuice e outros desenhos .....	19
Figura 2 Frankenweenie.....	19
Figura 3 Capa The Art Of Tim Burton .....	21
Figura 4 Índice.....	23
Figura 5 Peixe .....	23
Figura 6 Flyer da Exposição.....	28
Figura 7 Sala Love .....	28
Figura 8 Sala Pessoas .....	29
Figura 9 Sala Lugares Estranhos e Outras Coisas.....	29
Figura 10 Sala Muito Tempo Livre.....	30
Figura 11 Alice no País das Maravilhas .....	38
Figura 12 Coringa.....	38
Figura 13 The Art Of Tim Burton .....	39
Figura 14 Edward Mão de Tesoura .....	43
Figura 15 Sala Monstros Incompreendidos .....	43
Figura 16 A Noiva Cadáver .....	44
Figura 17 A Noiva Cadáver part.2 .....	44
Figura 18 Sala Estranhos, Amigos e Inimigos.....	46

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Capítulos do livro <i>The art Of Tim Burton</i> .....	21
---	----

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIACOES

CCBB Centro Cultural Banco do Brasil

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>OBJETO DE PESQUISA .....</b>	<b>12</b>
<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>13</b>
<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>14</b>
<b>REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>14</b>
<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO 1 .....</b>	<b>18</b>
1.1 TIM BURTON.....	18
1.2 A ARTE DE TIM BURTON.....	19
<b>CAPÍTULO 2 .....</b>	<b>31</b>
2.1 O LIVRO.....	33
2.2 O CINEMA.....	40
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>50</b>
<b>LISTA DE FILMES .....</b>	<b>52</b>

## INTRODUÇÃO

Eu tive o privilégio de crescer frequentando salas de cinema e museus, e desde que aprendi a ler, aos 5 anos, tenho o hábito de leitura. Com isso pretendo juntar nessa monografia essas três paixões que tenho desde criança.

Ao visitar a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros* no CCBB Brasília, e descobrir que toda ela foi baseada em um livro, percebi que existia toda uma tipologia de exposições que nascem a partir de livros, e me ocorreu que esse poderia ser um tema a ser estudado. O potencial de musealização de livro e como o cinema também pode fazer parte disso, já que a exposição é baseada no Livro *A Arte de Tim Burton*, que é um artista conhecido por seus filmes de sucesso. E boa parte do processo criativo do artista começa com desenhos de personagens.

Os personagens de Tim Burton acabaram por sair do papel e ganharam histórias nas telas de cinema, ao redor do mundo. E foram de certa forma musealizados com a ajuda desses filmes, e como ganharam novos significados com essas histórias. Além de ilustrações em um papel, eles se tornaram muito maiores. E por isso, a meu ver, merecem ser estudados como objetos passíveis de musealização. Foram escolhidas duas produções cinematográficas para serem analisadas aqui, a partir desse contexto museológico, são eles “Edward Mãos de Tesoura” e “A Noiva Cadáver”.

É importante lembrar que Tim Burton não possui um estilo comum de desenho e personagens, o artista adora abordar o estranho e peculiar em suas obras, seja no visual de seus personagens ou na narrativa dada a eles. E por esse motivo, talvez, faça tanto sucesso. Certamente chama a minha atenção, já que desde pequena acompanho suas histórias nos cinemas.

Em 2019, Brasília recebeu a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 anos da arte de Tim Burton*, cuja proposta é imergir o visitante no universo do livro *A Arte de Tim Burton*, obra lançada há dez anos e que compila uma série de ilustrações do artista e conta um pouco da sua história. Cada capítulo do livro se tornou uma galeria, muitas delas são interativas e tem a intenção de fazer o público

se sentir dentro de cada capítulo do livro. O fato de toda a expografia ter sido pensada a partir de um livro, me chamou atenção

Então nesse trabalho serão abordados temas dos quais me interesse há muito, quais sejam o cinema, museu e livros, utilizando as obras de um dos meus diretores favoritos como objetos de estudo.

Para dar início a essa discussão me debruçarei sobre a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros; 10 anos da arte de Tim Burton*. Analisando a relação da Museologia com a criação de exposições a partir de livros. E em seguida será feita a análise de musealização desse livro e de alguns dos personagens de Tim Burton.

Cinema e museus podem ser espaços em que identificamos aproximações. E quando a literatura também se junta a essa mistura, o resultado pode ser promissor. São inúmeras as produções cinematográficas que se baseiam em livros, e não é incomum o cinema aparecer nas salas dos museus, e quanto à literatura, ela esta presente em ambos de forma muito hegemônica e bela.

O que esse trabalho busca analisar são as aproximações que ambas as instituições, cinema e museu, podem apresentar com a Museologia. Já sabemos que a Museologia não está presa aos museus, ela é uma área de estudo que vai além da concepção de que só estudamos museus e seus acervos. Então, especialmente o conceito – musealização – pode também ser vista em outras áreas.

Espero que os leitores desse trabalho também se sintam envolvidos por esse campo de pesquisa tão singular que é a Museologia e a sua capacidade de se fundir em vários lugares, deixando tudo mais interessante e diverso. Uma área tão plural que nos permite, nos museólogos, estudarmos os mais diversos assuntos, sem nunca fugir da nossa origem, que é a habilidade de preservar a memória, o patrimônio e contar histórias.

## **OBJETO DE PESQUISA**

O potencial de musealização de livros e catálogos em situação de exposição.

Estudo de caso: o catálogo/livro *A Arte de Tim Burton*.

## JUSTIFICATIVA

Fazendo uma breve pesquisa, consegui constatar que exposições que se originam de livros são bem comuns e recorrentes no meio museológico. Só em junho de 2019, em Brasília, aconteceram três ao mesmo tempo, duas na Caixa Cultural e uma no CCBB. Porém apesar dessa tipologia de exposição ser bastante frequente, reflexões acadêmicas sobre elas não parecem ser recorrentes. É incomum achar um trabalho de pesquisa que se debruce sobre essa temática. E a depender do livro, ou do artista, essas exposições atraem grandes públicos. Por exemplo, a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 anos da Arte de Tim Burton*, que nos finais de semana formava filas de uma hora de espera para visitaç o, em cada uma das duas galerias que foram reservadas para a exposiç o no CCBB Bras lia.

No cinema   muito comum   adaptaç o de livros para filmes, grandes sucessos de bilheteria foram baseados em livros, como as sagas Harry Potter e Senhor dos An is. Na televis o essas adaptaç es tamb m s o recorrentes, s ries como *Game of Thrones* e *Dexter*, que foram grandes sucessos de audi ncia foram, igualmente, baseadas em livros. A adaptaç o de livros em diferentes suportes culturais   bem comum. No entanto se fala muito pouco, ou quase nada, sobre as exposiç es que fazem isso.

No caso da exposiç o *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 anos da Arte de Tim Burton*, temos um caso curioso. Pois Burton   conhecido pelos seus filmes, e o livro que deu origem a essa exposiç o compila v rios trabalhos do autor, alguns que inclusive foram para o cinema. Ent o nesse caso os desenhos do artista j  foram adaptados para mais de um suporte.

Sempre tive muito interesse por livros, desde os nove anos de idade tenho h bito de leitura. Sempre gostei de ver os livros que lia serem transformados em filmes ou s ries de televis o. E ao descobrir que a exposiç o *A Beleza Sombrias dos Monstros: 10 anos de a Arte de Tim Burton*, fiquei intrigada com a possibilidade de transformar um livro, n o apenas em filmes ou series, mas em exposiç es tamb m. Acho uma forma bel ssima de juntar minha  rea de estudo, a Museologia, com um dos meus hobbies. Por isso quis estudar essa tipologia de exposiç es, e como elas podem ser fen menos museol gicos.

E ao perceber que apesar de comuns, essa tipologia não é estudada, percebi que há também uma necessidade de estudo no meio museológico. Se elas são tão recorrentes porque não há muitos trabalhos sobre?

Reconhecendo que existe uma lacuna na Museologia a respeito desse assunto, o meu interesse por estudá-lo tornou-se ainda maior. Por esse motivo minha pesquisa será sobre o potencial de musealização de livros. Usando a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 anos da Arte de Tim Burton*, como um estudo de caso, e análise de seus filmes mais conhecidos como suporte de musealização de seus personagens, que saíram da ponta de sua caneta para os museus e telas de cinema.

## **OBJETIVOS**

Objetivo geral

Analisar o processo de musealização de livros e personagens.

Objetivos específicos

1. Apresentar a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 anos da arte de Tim Burton*
2. Analisar a musealização de personagens e livros através de suportes cinematográficos e museais.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Para embasar o meu projeto dentro da teoria museológica usarei dois termos que são vistos e discutidos muitas vezes ao longo do curso. Os conceitos de musealização e musealidade. Esses são conceitos discutidos de forma exaustiva pelos autores da Museologia, e boa parte das vezes há divergências a respeito. No entanto como meu trabalho diz respeito ao potencial de musealização e musealidade de um livro, *A Arte de Tim Burton*, precisei escolher um autor que traz um conceito de musealização que se encaixe melhor nessa minha concepção do que seria o potencial de musealização de um livro. Stranski, em 1979, definiu a musealidade como o valor documental de um objeto. No caso de um livro seu valor documental não estaria necessariamente ou somente em sua dimensão física, mas em seu conteúdo, como é o caso de livros que servem de base para exposições. No meu estudo de caso que é a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 anos da Arte de Tim Burton*, que é baseada no livro *A Arte de Tim Burton*. Não foi o livro físico que foi exposto. Mas sim,

[Type text]

seu conteúdo. Optei por utilizar o conceito de musealidade, pois ele trabalha de forma mais aberta a forma como o objeto torna-se objeto de museu. José Paulo Brahm vai utilizar a concepção de Pierre Nora para dizer que a musealidade é uma forma de preservação da memória.

Veremos que a atribuição de valores e a recolha de objetos está vinculada ao conceito de musealidade, que redonda no deslocamento de olhares sobre as coisas que nos cercam (a cultura material), conferindo-os novos estratos de sentido e significado e cujo objetivo final seria a preservação de memórias. (Brahm, 2017, p. 66).

Brahm (2017) diz que a musealidade é o deslocamento de olhares do telespectador sobre a cultura material, que confere novos sentidos para o objeto cujo objetivo seria preservar a memória. Esse conceito se encaixa muito bem quando se fala da potencialidade de musealidade do livro *A Arte de Tim Burton*. Porque ao se tornar uma exposição, o que foi preservado ali, não foi o livro em sua forma física. Mas sim, suas ideias e artes devido a sua relevância para a compreensão do desenvolvimento do trabalho de Tim Burton. Acreditamos que a preocupação é a preservação da memória. Brahm (2017) ainda diz que a musealidade é uma luta contra o esquecimento, a exposição que está sendo estudada nesse trabalho foi montada 10 anos após a publicação do livro, como uma forma de não deixar esse trabalho ser esquecido e de homenageá-lo.

[...] em nosso entendimento a musealidade seria a imaginação, a percepção e as memórias do sujeito em relação à cultura material que o motiva a selecionar determinada referência cultural, atribuindo-lhes valores dos mais diversos, para fins de preservação e difusão. Em suma, podemos arriscar em dizer, aqui, que é a musealidade que orientará se determinada referência cultural será lembrada ou esquecida. (Brahm, 2017, p.78)

Já no conceito de musealização esse trabalho parte da noção de que a musealização ocorre quando um objeto é tirado de seu papel de origem para ser estudo a partir de uma nova função.

Do mesmo modo, concordando parcialmente com a noção de musealização proposta por Stránský, bem como influenciados pelo modelo elaborado por van Mensch, certos autores francófonos iriam enfatizar a separação dos objetos musealizados de seu contexto de "origem" para serem "estudados como documentos representativos da realidade que constituíam" (MAIRESSE, 2011, p.253 apud BRULON, 2018, p.197)

Então como a musealização pode ser interpretada como uma nova função a um objeto, sem necessariamente tirá-lo de sua função original, partindo desse

[Type text]

princípio pretendo fazer um estudo da musealização dos personagens de Tim Burton através de seus filmes. Já que muitas de suas produções cinematográfica começaram a partir de seus desenhos, de personagens bizarros que acabaram ocupando as telas da sétima arte.

## **METODOLOGIA**

A minha pesquisa está ligada ao eixo de teoria e prática museológica. Trata-se de avaliar o potencial de musealidade e musealização de um livro, em específico o livro *A arte de Tim Burton*, que se transformou em uma exposição no CCBB de Brasília, em 2019. Para isso, eu fiz uma visita à exposição e elaborei um texto descritivo sobre ela. Na visita foi observado cada detalhe de cada uma das galerias, e cada um dos textos explicativos sobre ela. A visita foi realizada sob um olhar técnico e atento para avaliar como ocorreu a adaptação de cada um dos capítulos do livro, para uma galeria. Pois cada capítulo se transformou em uma galeria, e a maioria delas é interativa. Com o objetivo de fazer com que o visitante se sentisse dentro das páginas do livro, e entendesse um pouco melhor a arte de Tim Burton.

Outro método que será utilizado é a revisão de literatura, para que seja possível fazer um levantamento mais profundo sobre essas exposições que nascem a partir de livros e como a Museologia lida com elas. E como *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos da Arte de Tim Burton*, entra nessa categoria de exposições.

E a partir do referencial teórico que trabalhei cada um desses conceitos museológicos, como musealidade e musealização, e como a Museologia lida com cada um deles. E a partir desses conceitos vou construir o meu argumento a partir do objeto de pesquisa que foi o potencial de musealização do livro *A Arte de Tim Burton*, e de seus personagens.

Será feita uma análise documental do livro *A Arte de Tim Burton*. Pois a partir dele que nasceu a exposição *A Beleza Sombria do Monstros: 10 anos da Arte de Tim Burton*. Com a intenção de comemorar os dez anos da publicação do livro. Essa exposição foi a que me despertou o interesse por essa tipologia de exposições pensadas a partir de um livro.

A minha monografia, portanto, foi construída a partir de uma revisão de literatura, observação da exposição que será utilizada como estudo de caso, e análise documental do livro *A Arte de Tim Burton*, e dos filmes “Edward Mãos de tesoura”, “O Estranho Mundo de Jack” e “A Noiva Cadáver”.

Dessa forma, organizamos nossa pesquisa em dois capítulos. No primeiro, apresentamos o artista Tim Burton, e a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos da Arte de Tim Burton*. Com uma descrição da exposição e alguns dados que foram coletados e com imagens. A análise documental do livro *A Arte de Tim Burton* também foi apresentada, já que é o objeto de partida da exposição e ao longo do processo ganha novas funções, como a de documento expográfico e catálogo.

No segundo capítulo fizemos uma análise de como a museologia e os espaços museais lidam com o potencial de musealização de um livro, mas não em seu aspecto físicos, e sim, de seu conteúdo, do imaterial que com a ajuda de tecnologias se torna objeto de museu. E como os filmes participaram no processo de musealização dos personagens de Tim Burton, levando em consideração que a musealização não é presa ao museu, mas sim pode ocorrer no cinema também. Analisando os filmes “Edward Mãos de tesoura”, e “A Noiva Cadáver”.

## CAPÍTULO 1

### 1.1 Tim Burton

Timothy William Burton, mais conhecido como Tim Burton, nasceu em 25 de agosto de 1958, na cidade de Burbank, estado da Califórnia, Estados Unidos. É um cineasta norte-americano que ganhou notoriedade através de seus filmes com visuais góticos<sup>1</sup> e excêntricos, criando assim, uma identidade visual muito própria que entre seus fãs é conhecida como burtonesco.<sup>2</sup>

Burton começou a expressar seus talentos artísticos através de desenhos, ainda na infância. Naquele contexto, gostava de desenhar monstros. Em 1976, entrou para a *California Institute of the Arts*, que fica em Los Angeles, Estados Unidos. Foi contratado pela *Walt Disney Company*, em 1979, como estagiário no setor de animação (Wood, 2016)

Começou sua carreira no audiovisual com curtas de animação em *stop motion* (técnica que utiliza uma sequência de fotografias para criar a impressão de movimento), já nos Estúdios Disney. Após lançar o curta de animação “Frankenweenie”, que conta a história de um menino que ressuscita seu cachorro morto, saiu do estúdio porque seu estilo foi considerado muito sombrio para os padrões da empresa (Wood, 2016). Em 2012 essa animação tornou-se um longa.

Seu primeiro grande sucesso cinematográfico foi o longa “Beetlejuice - Os Fantasmas se Divertem”, lançado em 1988. Foi aí que Tim Burton começou a ficar conhecido pelo visual macabro de seus filmes. O diretor também lançou os filmes “Batman” (1989) e “Edward Mãos de Tesoura” (1990), que ainda são dois dos seus filmes mais bem avaliados pela crítica. Em 2006, recebeu sua primeira indicação ao Oscar, na categoria Melhor Longa de Animação, por “A Noiva Cadáver”, a segunda indicação aconteceu em 2013, na mesma categoria, pelo filme “Frankenweenie”.

E ao ficar conhecido por seus filmes com visuais macabros e diferentes Burton ganhou uma legião de fãs ao redor do mundo. Por causa dessa admiração pelo estilo peculiar de seus desenhos e personagens, duas pessoas próximas a Burton

---

<sup>1</sup> O estilo de Tim Burton é visto como gótico por causa da estética sombria de suas obras, e seus filmes com aspectos marcantes de contraste entre o preto e o branco, também como a presença da morte como um tema recorrente em suas histórias.

<sup>2</sup> Nomenclatura dada por fãs, derivada do sobrenome do cineasta, Burton.  
[Type text]

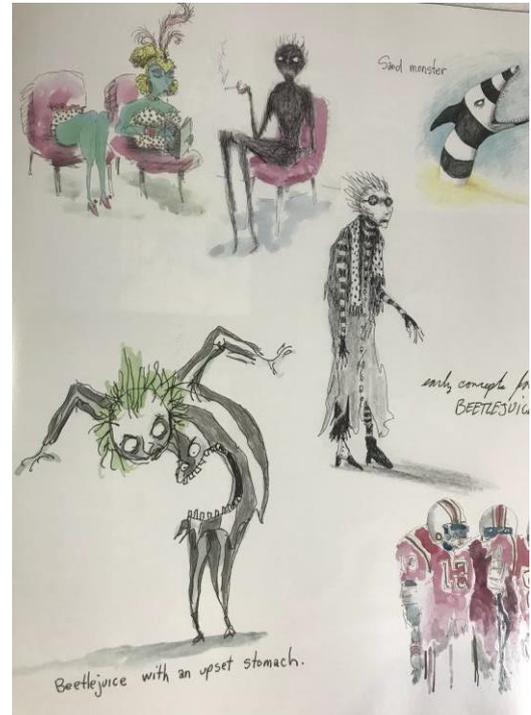
tiveram a ideia de fazer um livro que compilasse os desenhos do artista, muitos deles nunca chegaram a ser apresentados aos seus fãs, como conta o próprio Tim Burton em uma breve apresentação no início do livro “A Arte de Tim Burton”.

Figura 1 Frankenweenie



Fonte: Livro *The Art of Tim Burton*

Figura 2 Beetlejuice e outros desenhos



Fonte: Livro *The Art of Tim Burton*

## 1.2 A Arte de Tim Burton

O livro *A Arte de Tim Burton* contém ilustrações de Tim Burton, texto de Leah Gallo, desing de Holly C. Kempf e edição conjunta com Derek Frey. Foi lançado em 2009 pela editora *Steeles Publishing*. No início do livro há um breve texto escrito pelo próprio Tim Burton contando sobre como surgiu a ideia de lançar o livro e sobre como foi criado conteúdo que ilustra as mais de 400 páginas da publicação. O artista explica que muitas das ilustrações presentes no livro não foram feitas para o público e que outras foram para projetos específicos, e ao longo dos anos alguns amigos sempre disseram que ele deveria publicar esses trabalhos.

*Most of what appears in this book was never intended to be seen by anyone: some of it was for specific projects, some of it just for me. Over the years, friends and collaborators suggested that maybe I should do a book. And I did absolutely nothing about it. It wasn't until Derek Frey, Leah Gallo and Holly Kempf became involved that this book became a*

[Type text]

*reality (the former is my long time assistant, that latter two were the creators of a sweeney Todd film book). They sorted through forty years of "stuff": notebooks, scraps of paper, napkins, to shape what lies between these covers. For whatever it's worth, I hope you like it. (Burton, 2009, p.1)<sup>3</sup>*

*The Art of Tim Burton* é dividido em 13 capítulos, cada um deles apresentando as inspirações do artista e sua visão sobre temas como amor, capítulo 10, animais, capítulo 4 e lugares ao redor do mundo, capítulo 9. E assim é construída a narrativa do livro, que começa com as influências de filmes assistidos na infância e como foram importantes para o desenvolvimento da identidade visual, hoje em dia, tão marcante de Tim Burton. Identidade essa que começou como desenhos em caderno e guardanapos, algo que o artista ainda faz, e foi parar nas telas de cinema, e agora, em exposições museais.

Ao longo das páginas, o livro apresenta ao leitor um pouco do universo de Burton e como funciona seu processo de criação, que pode começar em um simples guardanapo ou em um bloquinho que o cineasta já carrega consigo no bolso para todos os lugares, pois a inspiração pode surgir a qualquer momento. O capítulo sete do livro, intitulado *Too Much Free Time*, apresenta essa característica, de Tim Burton de desenhar em qualquer lugar e qualquer situação, esteja ele em uma reunião desconfortável, em seu tempo livre ou quando deveria estar trabalhando, ele desenha (Gallo,2009). Burton se expressa através de seus desenhos, qualquer cena do dia a dia dele, pode tornar-se inspiração para um desenho, por exemplo ao observar um casal de mãos dadas ele pode traduzir essa imagem para o papel como um casal segurando várias mãos (Gallo,2009). E essa é uma parte importante de seu processo criativo. Afinal, uma grande ideia pode surgir a qualquer momento.

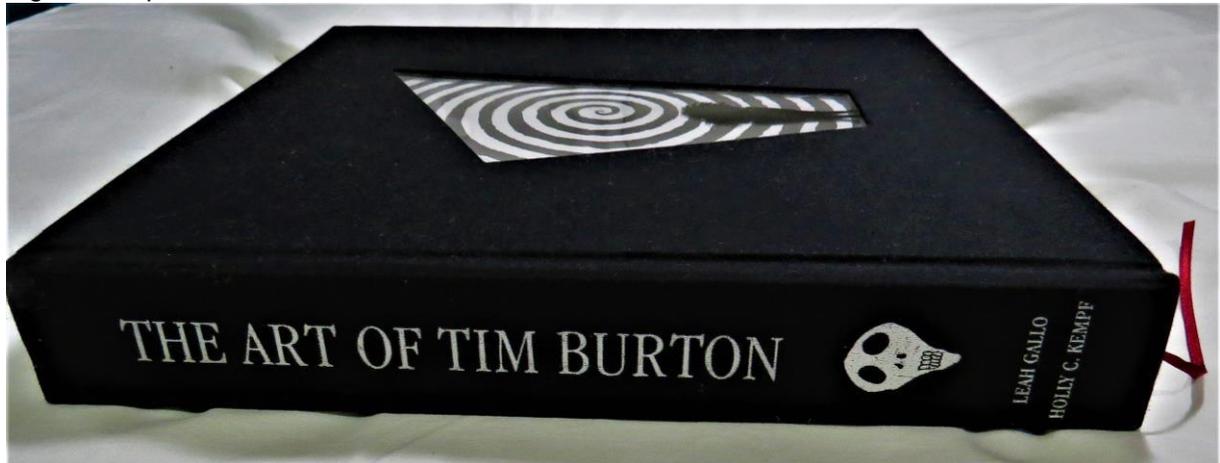
O livro *A Arte de Tim Burton* é uma bela homenagem ao trabalho de Burton e sua forma peculiar de representar o mundo, e de expressar através de seus desenhos que, por várias vezes, ganharam vida nas telas de cinema. Seu estilo diferente e único lhe rendeu admiradores e tornou-se tão popular, que Tim Burton é

---

<sup>3</sup> A maior parte do que aparece nesse livro nunca foi pensado para ser visto por ninguém: parte disso foi projetos específicos, e outros apenas para mim. Ao longo dos anos, amigos e colaboradores sugerirão, que talvez, eu devesse fazer um livro. E eu não fiz, absolutamente nada, a respeito. Foi só depois que Derek Frey, Leah Gallo e Holly Kempt se envolverem, que esse livro se tornou realidade (O primeiro é meu assistente de longa data, os dois últimos foram os criadores do livro sobre o filme "Sweeney Todd"). Eles separaram quarenta anos de "coisas": caderno, pedaços de papel e guardanapos, para dar forma ao que está entre essas páginas. Seja lá o que for, espero que goste. (Tradução nossa)

considerado uma figura importante da cultura pop, e sua arte não se limitou apenas às telas de cinema, também foi para em museus e páginas de livros.

Figura 3 Capa *The Art of Tim Burton*



Fonte: A autora

Introdução: <i>Boy from the Burbank Lagoon</i>	Na introdução é apresentada uma breve biografia de Tim Burton.  E a história de como o livro foi criado
Capítulo 1: <i>Misunderstood Monsters</i>	Esse capítulo é sobre a relação do artista com monstros. Que são figuras muito presentes em seus filmes.
Capítulo 2: <i>Alien-Nation</i>	Sobre os desenhos de alienígenas que são muito recorrentes nas obras de Burton, que tem um apreço especial sobre as possíveis criaturas que abrigam outros planetas (Gallo, 2016)
Capítulo 3: <i>People</i>	Capítulo sobre a relação do artista com seus desenhos de figuras humanas, que costumam ser peculiares e com traços exagerados.
Capítulo 4: <i>Animals</i>	Assim como seus desenhos de pessoas, os de animais também tem traços peculiares, e são representados como criaturas inteligentes e afetuosas (Gallo, 2016)
Capítulo 5:	Esse é um capítulo sobre o estilo diferente de Tim Burton, de desenhar. Seus

[Type text]

<i>What is It?</i>	desenhos têm formas estranhas e misturas inesperadas como uma criatura com um corpo de peixe e um rosto quase que humano, e outras criaturas das quais nem é possível identificar exatamente o que são
Capítulo 6: <i>Clows, Puppets &amp; Ventriloquist Dummies</i>	Segundo Leah Gallo, Burton sempre achou que palhaços eram criaturas estranhas e macabras, e que as pessoas escondidas por trás de uma máscara ou por uma insanidade tem uma liberdade perigosa. E que não por acaso, que chegou a fazer um filme com o personagem Coringa <sup>4</sup> .
Capítulo 7: <i>Too Much Free Time</i>	Capítulo dedicado aos desenhos feitos por Tim Burton, o tempo todo. O artista tem o hábito de desenhar em qualquer lugar, a qualquer hora.
Capítulo 8: <i>Freaks, Friends &amp; Foes</i>	Com um grande apressado pelo estranho, muitos dos personagens de Burton tem essas características esquisitas, mas apesar da estranheza eles são cheios de empatia e amor.
Capítulo 9: <i>Around The World</i>	Tim Burton é uma artista muito visual, segundo Leah Gallo. E por isso viajar e conhecer lugares novos acaba sendo uma grande fonte de inspiração. E é esse capítulo é sobre isso.
Capítulo 10: <i>Love</i>	O amor é algo que aparece bastante em suas histórias. Por isso um capítulo dedicado a como Burton retrata esse sentimento em seus personagens.
Capítulo 11: <i>Happy Horrodays</i>	Aqui é apresentada a relações com os feriados, mas especificamente, o Natal e o <i>Halloween</i> <sup>5</sup> . Que são os favoritos de Tim Burton. Ambos os feriados são representados no filme “O Estranho Mundo de Jack”, de 1993.
Capítulo 12: <i>Strange Places &amp; Other Things</i>	Esse capítulo é sobre os lugares fantásticos criados de suas histórias, que assim como

<sup>4</sup> Personagem vilão dos quadrinhos do Super-herói, Batman, que é conhecido por sua insanidade e desejo de criar caos.

<sup>5</sup> Feriado nacional nos Estados Unidos que comemora o Dia das Bruxas.

	seus personagens, são diferentes e peculiares.
Capítulo 13: <i>The End</i>	O final do livro é dedicado à visão que Burton tem sobre a morte, e como ela pode render boas histórias.

Figura 4 Índice - Livro *The Art of Tim Burton*

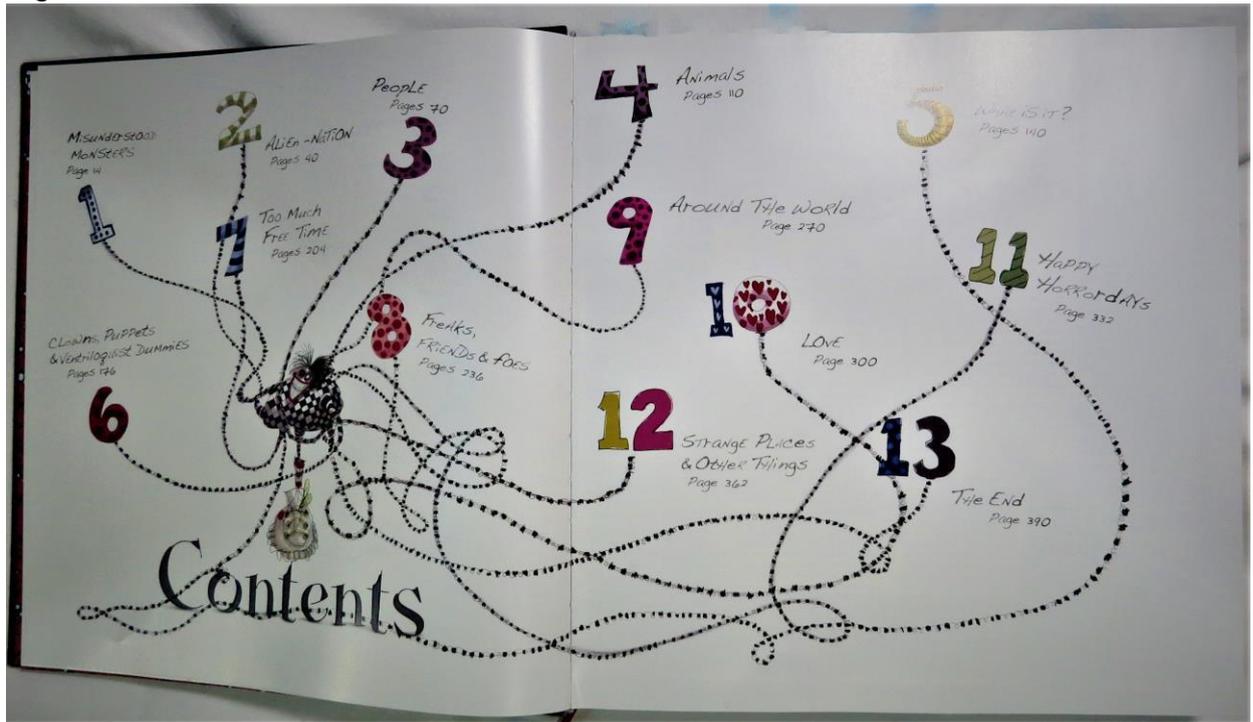


Foto: A autora

Figura 5 Peixe



Fonte: Livro *The Art Of Tim Burton*/ foto: Elaborada pela autora

[Type text]

### *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos de A Arte de Tim Burton*

No dia 28 de maio de 2019, o Centro Cultural Banco do Brasil – Brasília, abriu a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos de A Arte de Tim Burton*, e ficou em cartaz até o dia 11 de agosto de 2019.

A Exposição foi montada especialmente para o CCBB Brasília contando com a aprovação da Tim Burton Productions, produtora do artista, e com a aprovação de Burton, que visitou a exposição pessoalmente antes da abertura para o público.

Sua realização foi uma comemoração aos dez anos de publicação do livro, que inclusive estava à venda no Centro Cultural durante todo o período em que a exposição ficou em cartaz.

“A Beleza Sombria dos Monstros” foi montada de forma imersiva, como se o visitante estivesse dentro de cada um dos capítulos do livro *A Arte de Tim Burton*.

A exposição foi dividida em 14 módulos que correspondem aos 13 capítulos do livro mais a Introdução. Foram utilizadas duas grandes galerias do CCBB, a um e a dois. Na primeira ficaram a introdução e os capítulos de um ao sete, e na segunda os capítulos de oito ao treze. A exposição, bem interativa, tinha como objetivo imergir o público nas páginas do livro. Observa-se que não era permitido tirar fotos, com a exceção de uma das salas. Quando questionados a respeito do motivo da proibição, um dos guias afirmou ser por causa de direitos autorais, sem mais informações sobre o assunto. Mas talvez a impossibilidade de tirar fotos, tenha funcionando também como uma forma de manter o visitante dentro daquele mundo em que a exposição procura envolver aqueles que a visitavam.

A primeira galeria se chamava *O garoto do lago Burbank*. A ambientação foi feita a partir de uma sala escura em que são projetadas algumas ilustrações de monstros em tecidos pendurados ao longo da sala, o visitante passa entre eles até chegar a uma caixa no meio da sala, dentro dela são apresentadas algumas ilustrações de Tim Burton de quando ele começou a demonstrar interesse pelo “estranho”, pelo inusitado.

Depois, o visitante é levado, para o segundo capítulo, *Monstros Incompreendidos*, uma sala com paredes roxas que apresentam as primeiras pequenas histórias criadas pelo artista. Nas paredes há desenhos em sequência que

formam uma história e uma projeção de sombra que mostra um dos personagens mais famosos de Burton, o Edward Mãos de Tesoura<sup>6</sup>.

A terceira galeria foi denominada *Nação Alien*, a sala é um corredor escuro com molduras redondas na parede em que para ver as ilustrações é preciso colocar óculos 3D. Depois chega-se a uma sala com um grande painel com vários desenhos de *aliens*. A cor da sala vai mudando: são três cores diferentes, verde, vermelho e amarelo, e conforme elas vão mudando as ilustrações no painel também mudam. Essa galeria mostra o primeiro contato com a tecnologia 3D. Recurso muito utilizado nos filmes de Tim Burton.

A galeria *Pessoas* apresenta – como o nome sugere – os desenhos de pessoas, que são representadas pelo artista sempre com formas bizarras e pitorescas, que são traços bem marcantes de Burton. A sala é vermelha e possui um teto em madeira. Ao longo dela há binóculos que saem do teto e são listrados em branco e vermelho, ao olhar por meio deles o visitante se depara com várias ilustrações de pessoas, e conforme gira o binóculos mais imagens vão aparecendo, e ao focar em alguma, ela amplia, para se seja possível observar cada detalhe do desenho.

Na próxima galeria, intitulada *Animais*, há uma parede com emantada branca e várias formas em preto para que o visitante monte seus animais com formas estranhas. Esses bichos com formatos bizarros são outra característica dos traços do artista.

A galeria de número 5 se chama *O que é isso?* Nela são apresentadas as influências cinematográficas que inspiraram Burton. É uma sala preta com uma parede em que são projetadas cenas de filmes de alienígenas, de terror e obras do expressionismo alemão, que serviram de inspiração para a criação de seu trabalho. Nas laterais da sala há um monitor que ao girar uma manivela apresenta vários cartazes de filmes que compuseram essa influência cinematográfica.

A próxima sala recebeu o nome de *Palhaços, Fantoques e Ventríloquos Bobos*. Nela há um grande sofá redondo localizado no meio e alguns pufes nas laterais, onde as pessoas se deitam para assistir às projeções, no teto, de palhaços e

---

<sup>6</sup> Filme dirigido por Tim Burton, lançado em 1990. Na história o personagem principal possui tesouras no lugar das mãos.

criaturas de circo, que mostram o interesse de Tim Burton pelo visual dos circos e a da arte circense.

A última sala da primeira galeria explora o capítulo chamado *Muito Tempo Livre*. Nela há duas mesas grandes com bancos, em que há vários materiais para desenho, o visitante pode fazer um desenho e colocar nas paredes. E na lateral tem uma cartolina bem grande onde também se pode desenhar. Essa sala mostra que Burton está sempre desenhando e criando, muitas vezes até em guardanapos.

A segunda galeria começa com a sala: *Estranhos, Amigos e Inimigos*. Essa parte contém uma tela no canto da sala em que foi apresentado um curta de animação que mostra um pouco sobre como os personagens com visual estranho, constroem suas relações humanas. O curta conta a história de uma criança e seus medos. Em seguida havia um corredor de espelhos com alguns dos personagens mais conhecidos do artista.

Em seguida, o visitante entrava na sala *Ao Redor do Mundo*. Era uma sala azul com binóculos, que dessa vez estão dispostos no chão, e ao olhar é possível ver ilustrações de diversas cidades do mundo. Conforme se mexia no binóculo, os cenários iam se alterando, mostrando que por Tim Burton ser um artista muito visual, os cenários ao redor do mundo também foram uma fonte de inspiração.

A galeria seguinte intitulava-se *Love*. Ela contava um pouco da relação do artista com o amor. É uma sala vermelha com vários girassóis e alguns desenhos de casais que foram criados por Burton. Há também na parede uma roleta: quando seu botão é acionado um novo desenho aparece na tela. Nesse modulo é apresentado como o amor é visto pelo artista e que até dentro de um universo pitoresco, é algo perigoso, mas que vale a pena. Essa perspectiva foi representada de diversas formas, como o amor do criador pela criatura em “Edward Mãos de Tesoura”, ou de uma morta por um vivo em “A Noiva Cadáver”.

Na sala *Feliz Dia do Terror* as pessoas eram convidadas a vestir máscaras com visual estranho dos personagens. Essa era a única sala em que era permitido tirar fotos. O local tinha uma iluminação escura e em tons de azul. Nela foi apresentada a relação com o dia das bruxas e suas tradições de fantasias e monstros. Essa relação foi apresentada no filme “O Estranho Mundo de Jack”, que conta a história de Jack, o

Rei das Abóboras, e responsável pelo Dia das Bruxas, que acaba visitando o mundo do Natal e decide sequestrar o Papai Noel.

A galeria *Lugares Estranhos e Outras Coisas* utilizou a tecnologia de realidade virtual para apresentar desenhos de lugares imaginados por Burton. A sala possui várias cadeiras em que o visitante podia sentar e receber um controle e um óculos de realidade virtual, que ao ser colocado, permitia visualizar uma sala azul com várias portas. O controle servia para abrir as portas, mirando nelas e apertando o botão. Quando elas se abriam, cada uma possui uma ilustração diferente desses lugares que foram desenhados pelo artista.

O último capítulo é chamado de *O Fim*. Essa galeria era toda preta com partes brancas e na parede são projetadas animações que falam sobre a morte. Como se sabe, alguns desenhos do artista abordam esse assunto. Muitos de seus filmes abordam a questão da morte. Para ele esse é um assunto de muito apelo criativo, pois a morte gera várias possibilidades, desde um submundo festivo, como em “A Noiva Cadáver, até um cavaleiro que morreu decepado e começou a deixar um rastro de corpos em um pequeno vilarejo, em “A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça”.

A exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 anos da Arte de Tim Burton* é uma experiência imersiva no livro que foi lançado há dez anos. Cada sala busca passar a sensação, para o visitante, de que ele está dentro das páginas dos livros, e do mundo peculiar criado por Tim Burton. Isso se fez possível, muito pelo uso da tecnologia. Óculos de realidade virtual são uma excelente forma de conseguir colocar o visitante dentro do universo apresentado, assim como o uso de hologramas e jogos que trazem uma proximidade ao público que visita a exposição. O contato com essas tecnologias é algo que tem sido muito explorado por vários museus. Pois ela torna possível expor obras que ultrapassam os limites físicos. Um bom exemplo de uso dessas tecnologias é o do Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo. Afinal, como expor um acervo que é imaterial, como a língua portuguesa? Assim como como vários outros setores, o setor museal também se beneficiou dos avanços tecnológicos do último século.

Figura 6 Flyer da Exposição



Fonte: CCBB Brasília/ Foto: Elaborada pela autora

Figura 7 Sala Love



Fonte: site GPS Lifetime

[Type text]

Figura 8 *Sala Pessoas*



Fonte: Site GPS Lifetime

Figura 9 *Sala Lugares Estranhos e Outras Coisas*



Fonte: Site GPS Lifetime  
[Type text]

Figura 10 Sala Muito Tempo Livre



Fonte: Site GPS Lifetime

## Capítulo 2

O conceito de musealização pode ser entendido como uma ressignificação que torna um objeto, um objeto de museu. Porém, os desdobramentos desse conceito não são tão simples assim. A musealização é um processo que não está necessariamente atrelado a um museu. Esse processo pode ser determinado como um ato social de construções de valores e transformação de realidades por meio da comunicação museológica (BRULON, 2018, p.191)

Como nesse trabalho foi analisado o potencial de musealização de um livro, através de um estudo de caso, o objeto a ser musealizado, não foi o livro físico, como acontece com muita frequência, mas aqui o objeto a se tornar *musealia*, objeto de museu, será o conteúdo do livro. E com isso acarreta também um ressignificado do próprio livro físico.

É muito comum livros fazerem parte do acervo de museus, dos mais variados temas. Esses são objetos que constantemente passam pelo processo de musealização, comumente em museus e bibliotecas. Porém, o que se é musealizado são os livros físicos, eles passam por todo um processo para que seus aspectos físicos sejam preservados, nesse tipo de musealização há uma preocupação com o local de armazenamento, temperatura, umidade e outros fatores que podem degradar os aspectos do objeto.

No caso da musealização do conteúdo de um livro, o processo de musealizar não se prende as características físicas, no caso de *A Arte de Tim Burton*, o conteúdo que preenche as páginas foi o que passou pelo processo. O conteúdo aqui era foco, o imaterial, e não o livro em sua forma material. E com o uso de tecnologias isso pode ser feito. Outro processo de musealização de livros, que tem acontecido com frequência em museus e bibliotecas, são os processos de digitalização de livros. Ao digitalizar um livro e permitir que o acesso a aquele conteúdo chegue a diversos lugares, ao serem disponibilizados em sites e plataformas, também há nesses casos a musealização de conteúdo, pois é o que mais importa, e o que passa pelo processo de ressignificação. Nesse caso o que é musealizado é algo imaterial, que utiliza de suportes tecnológicos para que o processo de musealizar seja possível.

Segundo Brulon, a musealização está para além dos prédios de museus, assim como a Museologia não está sempre dependente deles, mas que os museus são parte importante dentro dos estudos museológicos. Como esse trabalho se debruça sobre as produções de Tim Burton, por que não levar a musealização para o meio cinematográfico, já que os personagens de Burton começam, quase sempre, com um desenho em uma folha de papel, e acabam nas telas de cinema?

E quando paramos para analisar, o cinema pode ser considerado uma grande fonte de processos de musealização. Falando de filmes que são baseados em livros ou até mesmo em outras histórias, como músicas, que é o caso do filme *Faroeste Caboclo* (2013), uma adaptação da música, de mesmo nome, da banda Legião Urbana. Se um filme baseado em canção não é necessariamente um fenômeno comum, já os filmes baseados em livros, são bastante comuns. Então, as adaptações cinematográficas de obras literárias, podem ser consideradas um processo de musealização? Por que não? Afinal há ali uma ressignificação, uma troca de lugares e suportes. Quando fazemos a leitura de um livro, montamos em nossa imaginação cada aspecto daquela história, e interpretamos à nossa própria maneira. Quanto ao filme existe uma liberdade de interpretação também, por parte dos roteirista, diretores, atores, figurinistas e todos àqueles envolvido no trabalho de produção. A história e seus personagens, que foram lidos e interpretados por diversas pessoas, passam por uma transformação e é musealizada pelo cinema. O livro e o filme são duas narrativas diferentes de uma mesma história. Duas formas distintas de contar uma história. E a prática de produzir filmes adaptados de livros, é quase tão antiga quanto o próprio cinema. Ou seja, a musealização por parte do cinema existe há muitos anos.

É assim como o cinema tem sua licença para adaptar, ou musealizar, o conteúdo de um livro, os museus também possuem esse mesmo poder. A diferença é que na sétima arte esse processo acontece de forma corriqueira. E quando se fala em musealização nos museus, já associamos a objetos físicos, ao material, quando também é possível musealizar o imaterial.

## 2.1 O Livro

[...]Trata-se de pesquisa museológica, portanto, toda a investigação que permite sustentar empírica e conceitualmente a cadeia integrada da musealização. Pesquisa museal, de modo mais específico, seria aquela voltada estritamente para as atividades e funções do museu, que podem ou não se confundir com a musealização, como a entendemos na presente análise. (BRULON, 2018, p.204)

Como o livro *A Arte de Tim Burton*, foi publicado dez anos antes da exposição do CCBB, ele originalmente foi pensado como apenas um livro, como uma forma de apresentar outros trabalhos de Burton, além daqueles já conhecidos. Mas após a exibição de *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos de A Arte de Tim Burton*, ele ganha um novo significado e função, o livro também pode ser visto como um catálogo da exposição, já que todo o conteúdo exibido, está impresso em suas páginas.

O mais comum é que aconteça o caminho oposto, a exposição vem primeiro e na sequência seu catálogo. Mas no caso em análise aqui, o “catálogo” já existia, só que antes ele era visto apenas como um livro. Só após, ganha o status de catálogo também, afinal, nunca deixa de ser um livro. Ele ganha uma nova função sem perder a sua primeira.

Embora o catálogo de uma exposição tenha a função de disseminar seu conteúdo para aqueles que não podem estar presentes em museus e galerias onde essas obras são expostas, no caso de *A Beleza Sombria dos Monstros*, também acontece um pouco do caminho contrário, nesse sentido. Pois o livro *A Arte de Tim Burton* não é de tão fácil acesso tendo sido vendido apenas durante a exposição. Seu conteúdo é todo em inglês e o preço também não é dos mais acessíveis: quem quisesse possuir um exemplar precisava desembolsar a quantia de R\$ 300,00 (trezentos reais). Alguns poucos exemplares podem ser encontrados em vendas *online*, porém também a preços elevados. Já a exposição era de acesso gratuito ao público, garantindo maior acesso.

O amplo e universal acesso às obras, aspecto essencial para que uma comunidade tenha domínio do patrimônio, encontra ainda algumas barreiras porque justamente os espaços expositivos, aqueles cujo papel primordial é o de dar visibilidade à produção artística histórica ou contemporânea, possuem uma baixa frequência de visitantes, sobretudo se comparados a outras atividades (teatro, dança, cinema, música). Isso se deve a alguns contextos sócio demográficos que incidem diretamente sobre a formação de públicos, desenvolvimento de gosto e práticas culturais, e que vão desde escolaridade e renda até à concentração destes espaços expositivos nas regiões centrais ou nobres das cidades. Nesse sentido, a documentação assume os papéis

de perpetuação dessas mostras e exposições e também de difundir o seu conteúdo. (LINS, GESTEIRA, ALVARENGA, 2017, p.4)

Explorando um pouco mais o caminho contrário percorrido pelo livro, podemos observar também a peculiaridade da documentação dessa exposição. Primeiro, *The Art of Tim Burton*, é utilizado como fonte para a exposição, tendo em vista que esta era uma adaptação expográfica do livro, ele já adquire a função de documento aí, no processo de pesquisa, antes da montagem. Segundo, quando a exposição ganha forma, o livro ganha a função de catálogo. Durante todo o processo de pensar como tudo seria feito, ele já deixa de ser apenas um livro, para ser também, item documental.

O documento pode ser compreendido como 'registro de uma informação independente da natureza do suporte que contém'. Pode ser entendido também como parte do acervo ou "conjunto dos documentos de um arquivo", sendo a 'menor unidade arquivística materialmente indivisível' chamada de item documental (PAES, 2015, p. 23 e 26. apud MAGALDI, 2017, p.35)

*The Arte of Tim Burton*, deixou de ser um livro para ser documento, objeto de estudo, catálogo e exposição. Ganhou várias funções ao longo de todo o processo de criação da exposição. A documentação de uma exposição deve compreender os textos curatoriais, o acervo, e a estética da exposição (MAGALDI, 2017), e nesse caso, o livro que foi a base de criação de toda a mostra expográfica, possui esses aspectos. E é dessa forma que ele vai ganhando várias funções.

Os livros publicados por ocasião de uma exposição assumem em geral dois papéis: o de contrapartida e produto. Ambos suscitam algumas ponderações: a contrapartida atende aos interesses próprios dos financiadores – divulgação da marca, associação da imagem da empresa como "patrona" das artes etc. – e o produto corresponde a aquele objeto comprobatório da realização de uma dada mostra temporária. (LINS, GESTEIRA, ALVARENGA, 2017, p.8)

Apesar do livro de Tim Burton não ter sido publicado em ocasião da exposição, mas sim, dez anos antes. A sua função de produto e documento são bem definidas.

A documentação de uma exposição não é tão simples, pois esses são fenômenos efêmeros, principalmente quando falamos do CCBB, que recebe mais de uma exposição de curta duração por ano. E por mais que a exposição passe por várias cidades, ela não é exatamente a mesma, os espaços físicos são diferentes, conseqüentemente haverá diferenças. E no caso de *A Beleza Sombria dos Monstros*:  
[Type text]

*10 Anos de A Arte de Tim Burton*, apenas Brasília foi privilegiada com a exposição (pelo menos até o momento em que esse trabalho foi escrito). Documentar algo assim tem suas peculiaridades, aqui temos um livro que se torna o principal documento.

Quanto ao conteúdo do livro que se tornou objeto de musealização, com o uso de tecnologias, para que a exposição fosse montada de forma a ser uma experiência de imersão nas páginas do livro. Uma das partes mais intrigantes desse processo, foi o fato de que o acervo seria de natureza virtual, em quase todas as salas da exposição, ele foi apresentado com ajuda de tecnologias, seja por projeções no teto, ou na utilização de óculos de realidade virtual.

Como atesta Maranda (2009, p.256-257), enquanto o objeto existir, o processo da musealização será contínuo. O objeto é “usado” repetidas vezes e por atores distintos por meio da comunicação... infinita. E em todos esses momentos ele estará sendo musealizado, em passagem contínua ao que constitui e constituirá o seu valor, por meio de um vir-a-ser eterno que faz dele objeto de museu. Isto porque, como musealia, ele se torna “perpetuamente” uma potência da performance museal (BRULON, 2018, p.200)

Partindo do conceito de que a musealização é um processo constituído por uma resignificação de um objeto, não necessariamente apagando seu significado original, mas sim, acrescentando algo a ele.

Por fim, a comunicação museológica é o processo por meio do qual uma coleção ganha sentido, tornando-a acessível e transmitindo o seu valor científico, cultural e educativo para um público. Para Stránský (1974, p.31), a comunicação é a abordagem museológica da realidade e ela cria, ao mesmo tempo, um laço recíproco com a realidade original que se estabelece em “um plano qualitativamente mais elevado”. Desse modo, a especificidade da comunicação museológica condiciona a especificidade da documentação museológica, que deve potencializar a informação produzida a partir dos objetos de museu. (BRULON, 2018, p.196)

Quando os desenhos de Burton saíram do papel e foram parar nas páginas de um livro, acabaram ganhando um novo significado, não apenas por serem tirados de uma função original, que na maioria das vezes era uma expressão artística dos pensamentos de Tim Burton, mas passaram ser, juntos, uma obra literária, que dez anos depois foi transformada em exposição. A adaptação de livros para os filmes, é muito comum, desde o início do cinema, no entanto, adaptar uma obra para uma exposição não é algo que se vê com a mesma frequência, embora aconteça. Pois assim como o cinema, as galerias de museus também podem ser um suporte de

contação de histórias, que saltam as páginas da literatura, como foi o caso da exposição analisada nesse trabalho.

Desdobrando ainda mais a cadeia definida por esses autores, a brasileira Marília Xavier Cury enumera quatro momentos para a musealização que, segundo ela, trata de um processo de valorização de objetos. No primeiro momento, tem-se a seleção dos objetos que serão integrados a uma coleção ou acervo – nesse caso, musealizar seria a ação de preservar. O segundo momento se dá com a inserção do objeto no contexto museológico, onde musealizar é um processo que vai da aquisição e culmina na comunicação. O terceiro momento consiste na escolha de objetos para compor a exposição, aqui musealizar é criar um conceito, um significado, por meio de objetos. O quarto momento se refere ao próprio processo de comunicação, nesse caso musealizar é desencadear uma comunicação que inicia na “concepção da exposição, montagem, abertura para o público e avaliação” (CURY, 1999, p. 50). Em linhas gerais, a autora sintetiza o termo musealização como processo de aquisição, estudo, documentação e comunicação do patrimônio cultural com ênfase na exposição. (BRULÓN, 2018, p.198)

E quando falamos de cinema e museu, essas duas instituições muitas vezes se misturam, não é incomum filmes entrarem nas salas de museus como protagonistas, e nem aos museus invadirem filmes, quantos filmes já não assistimos com cenas que se passam em museus? Mas recentemente foi anunciado a abertura do museu do Cinema em Los Angeles, Estados Unidos, cidade conhecida por ser um dos principais polos de produção cinematográfica, a famosa Hollywood. O *The Academy Museum of Motion Pictures* tem previsão de abertura para dezembro de 2020, e vai ser dedicado à sétima arte, incluindo até uma sala de cinema. A mistura de exposições e filmes, não é incomum, e costuma ter bons resultados. Então podemos afirmar que o processo de musealização não ocorre apenas no museu, mas também no cinema, e agora observamos o cinema ser musealizado, com a abertura de grandioso museu dedicado a ele. Uma das primeiras exposições anunciadas, é em homenagem a obra de Hayao Miyazaki, cineasta japonês, um dos fundadores do Studio Ghibli<sup>7</sup>, conhecido pelo filme de animação “A Viagem de Chihiro”. Só a título de curiosidade, me ocorreu que Miyazaki e Tim Burton, tem aspectos em comum, nos seus processos criativos: o diretor japonês também começa seus trabalhos com desenhos, mas ao contrário de Burton que utiliza de base seus desenhos para criar personagens interpretados por atores reais, ou em caso das suas animações servem de base para a criação dos bonecos utilizados nas filmagens. Hayao Miyazaki faz todo

<sup>7</sup> Estúdio de cinema de animação japonês, conhecido pelos filmes “O Túmulo dos Vagalumes”, “Meu Amigo Totoro” e a “Viagem de Chihiro” (Vencedor do Oscar de melhor longa de animação em 2003).

o trabalho a mão, desenha cena por cena de seus filmes, utilizando a técnica antiga de *stop motion*, técnica que leva muito tempo para ser concluída.

A junção de museu e cinema pode culminar também no processo de musealização, tão analisado nessa monografia. Afinal, os objetos ou as histórias são retirados seu contexto original e ganham outro significado, um filme que tem cenas em um museu, por exemplo. A partir do momento que o museu passa a ser cenário, ele adquire uma outra funcionalidade e significado.

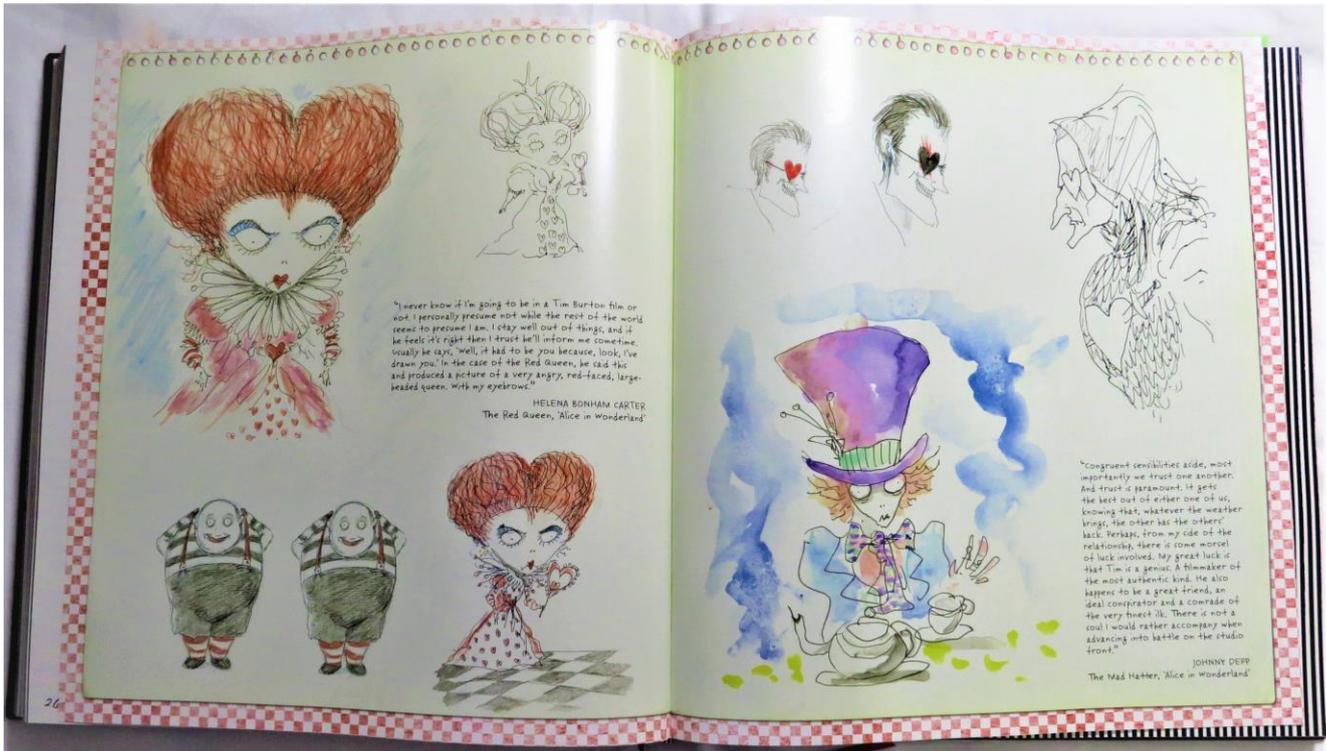
[...] termo musealizar, transformar em musealia, ou objeto de museu, produzir musealidade com o sentido de alterar simbolicamente a realidade, por meio de um processo de atribuição de valores social e ritualmente construídos. (BRULON, 2018, p.203)

O caminho contrário também é possível, um objeto de filme, seja ele físico ou imaterial, ganha um novo sentido ao ser colocado em um museu. Um figurino por exemplo, deixa de ser apenas uma roupa utilizada nas filmagens, por um personagem famoso, se torna objeto de museu ao ser colocado em um acervo, ou até temporariamente em uma exposição. Ou quando é feita releitura de um personagem, usando o exemplo do filme “Alice no País das Maravilhas”, de 2010, dirigido por Tim Burton. A história de Lewis Carroll<sup>8</sup>, já foi adaptada para o cinema mais de uma vez, e toda vez que isso ocorre ela ganha novas leituras e significados. O filme de Burton, por exemplo, tem uma outra visão e narrativa visual e de roteiro da história original e da famosa animação, de mesmo nome, lançada em 1951. Uma mesma história foi musealizada mais de uma vez. Porque esse é um processo que não para no tempo, e nem ocorre apenas uma vez. Outro personagem famoso ganhou sua própria releitura, por Tim Burton, as histórias do Batman e sua luta contra os vilões de Gotham City, foram contadas várias vezes, não apenas no cinema, mas também na televisão em animações.

---

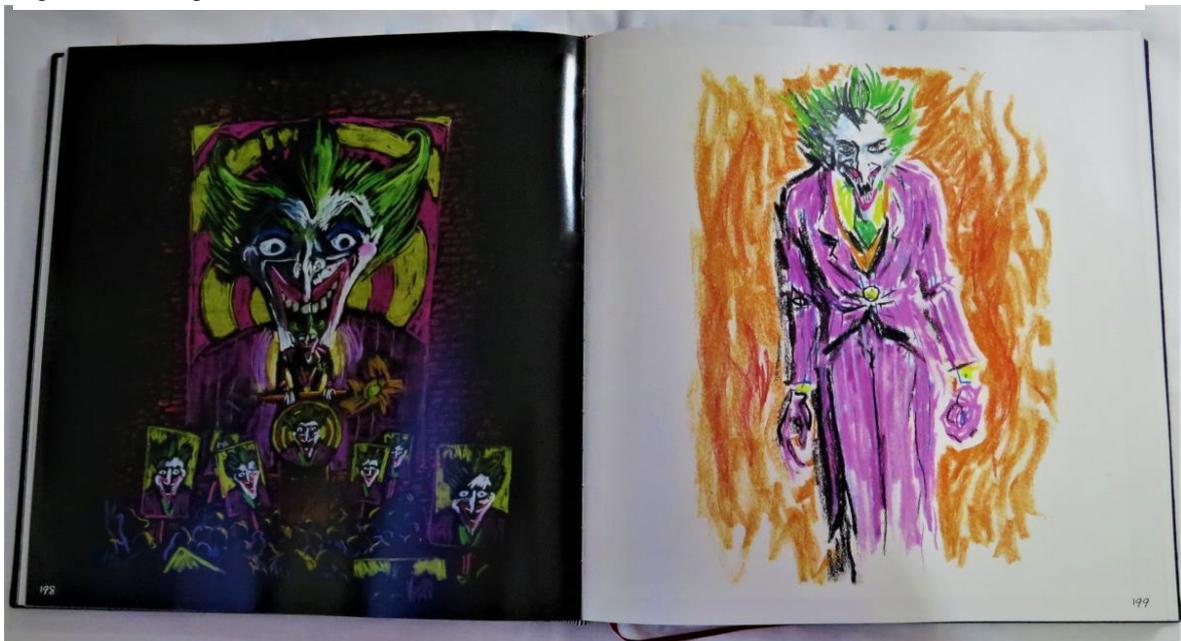
<sup>8</sup> Escritor Britânico do século XIX conhecido por seus livros “Alice no País das Maravilhas” e “Alice Através dos Espelhos”.

Figura 11 Alice no País das Maravilhas



Fonte: Livro *The Arte of Tim Burton*/ Foto: A Autora

Figura 12Coringa



Fonte: Livro *The Arte of Tim Burton*/ Foto: A autora

[Type text]

Figura 13 *The Art of Tim Burton*



Fonte: A autora

## 2.2 O Cinema

Mas e o cinema? Já que os desenhos de Burton também ganharam novos significados com suas representações cinematográficas, e como esse trabalho se debruça sobre um conceito de musealização que ultrapassa os limites do museu, é possível enxergar que esses desenhos também passaram por esse processo ao serem retratados em filmes, ao ganhar histórias e desenvolvimentos que não teriam, se tivessem ficado apenas no papel. Ao chegarem aos cinemas, eles alcançam um número ainda maior de público, que uma exposição por exemplo, pois ultrapassam limites geográficos, ainda mais na era digital, onde é possível assistir um filme em qualquer lugar. Mas o ponto é, ao ser colocada à disposição de um público tão grande, várias interpretações podem ser feitas e os ressignificados são infinitos. E como os filmes de Tim Burton são parte importante de uma cultura pop, seus personagens estão constantemente sendo representados em lugares que vão além da sétima arte. Por exemplo, outras exposições que já foram realizadas a respeito do trabalho do artista. Em 2016, no Museu da Imagem e do Som de São Paulo, ocorreu a exposição *O Mundo de Tim Burton*, essa mesma exposição já tinha passado pelo MOMA de Nova Iorque, e por Praga e Tóquio, antes de chegar ao Brasil.

Quando se fala em musealização como um fenômeno que vai além do museu, será que podemos contar com esse processo nos filmes?

Musealizar é mudar algo de lugar; às vezes no sentido físico, mas sempre no sentido simbólico. É recolocar, ou dispor para revalorizar. Reordenar, sem a perda de sentidos, mas visando a aquisição de informação ou a sua potencialidade. Processo este que escapa aos limites do museu. Ainda que entendido como instituição social ilimitada, o que há de ilimitado nos museus não é a sua forma ou institucionalização, mas a sua ação, produtora da performance museal, um tipo de delírio das coisas da realidade – nos termos do poeta Manoel de Barros – que na Museologia se convencionou chamar de “musealização”. (BRULON, 2018, p.190)

Se musealizar, segundo Brulon, é mudar algo de lugar, para revalorizar, então a partir do momento em que os personagens de Tim Burton saem do papel, e passam para as telas, ganhando assim, desenvolvimento e histórias próprias, acreditamos que seja possível chamar esse processo de musealização.

Analisando alguns de seus filmes, e com o conhecimento prévio de que seus personagens primeiro ganham forma em desenhos feitos a mão, nem todos eles

[Type text]

ganham filmes e desenvolvimento, mas aqueles que se tornam conhecidos, ganham novos significados, principalmente quando entram em contato com o público, pois a partir do momento que um artista apresenta a sua arte aos outros, ela está propensa a diversas interpretações.

A partir da apropriação de tal conceito, esse autor passa a considerar que “o objeto da museologia deve ser, assim, centrado naquilo que motiva a musealização, naquilo que condiciona a musealidade e a não-musealidade das coisas” (STRÁNSKÝ, 1995, p.19). Porém, reconhece: “é somente por meio de métodos específicos da museologia que é possível descobrir aquilo que faz de um objeto comum um objeto de museu” (Ibidem, p.20). A musealização, para Stránský, foi definida como “a aquisição da qualidade museal” (Ibidem, p.28); entendida como um processo, pensado por ele como universal, de atribuição de valor às coisas da realidade, que demandaria que a Museologia reconfigurasse a sua finalidade básica de invenção dos valores, para se propor à investigação dos próprios valores. (BRULON, 2018, p.195)

Em *A Noiva Cadáver*, de 2005, o personagem Victor está prometido em casamento, e decide ir para a floresta sozinho ensaiar seus votos, enquanto os pronuncia, coloca a aliança no que acha ser um galho, mas na verdade é a mão esquelética de uma noiva que há muito tempo foi assassinada no local. Ela então o leva para o mundo dos mortos Então Victor, passa a planejar a sua volta ao mundo dos vivos para se casar com sua verdadeira noiva.

O primeiro ponto a ser observado nesse filme são as cores, o mundo dos vivos é cheio de tons de cinza e personagens com expressões tristes ou mal-humoradas. Já o mundo dos mortos, é cheio de tons de verde e roxo, com personagens animados e números musicais cheio de dança. Apresentando um mundo muito mais divertido. Essa abordagem da morte, como já tido nesse trabalho, faz parte do estilo do artista. Para Burton, a morte é um tema que rende muitas possibilidades (GALLOH, 2010). O visual desse filme é muito conhecido, principalmente o da noiva que está morta, personagem essa que ganhou suas primeiras formas em um desenho.

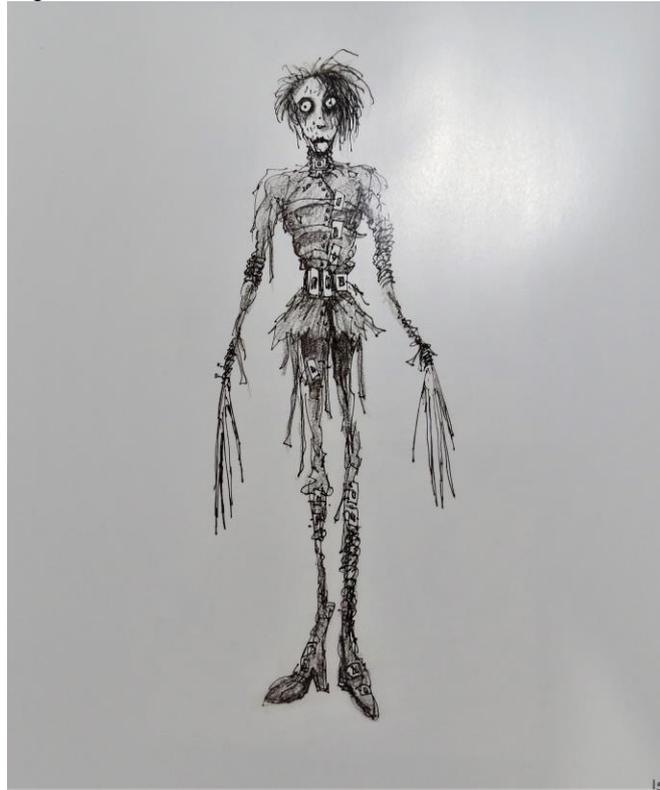
O mesmo acontece em *Edward Mãos de Tesoura*, de 1990. Todo o desenvolvimento da história se deu a partir de desenhos. Em depoimento para o livro *A Arte de Tim Burton*, o ator Johnny Depp, que interpreta o Edward, diz que tudo que ele tinha na primeira vez que foi trabalhar com o diretor, era um pequeno desenho do personagem, que Burton tinha feito.

Esses personagens passaram de desenhos para filmes, depois foram parar em páginas de livros, e acabaram sendo transformados em objetos de museu. Não necessariamente utilizando de um suporte físico, mas apenas suas imagens. Durante todos esses processos, foi acrescentado a eles mais de uma nova função, mais um significado e mais uma leitura.

Para alguns estudiosos como Bruno (2005), o “museal é o fato (relação entre o homem e o objeto em um cenário)”, e “museológico é o fenômeno inserido em uma perspectiva processual”. O “processo de musealização é quando este processo atinge a sociedade e há a reciprocidade em relação às ações museológicas” (apud CURY, 2005, p.25), o que restringe a musealização como uma série de ações sobre os objetos, como “aquisição, pesquisa, conservação, documentação e comunicação” (Ibidem, p.26). Tal aspecto nos confronta com o conceito de objeto utilizado, pois novas possibilidades de musealização são apresentadas aos museus como os patrimônios virtuais, arte-performance e novas tecnologias. (MAGALDI, 2015, p.20)

Utilizando desse pensamento, é possível afirmar que musealizar o conteúdo de um livro é viável. A Museologia está muito habituada com a musealização de livros físicos, mas com os avanços tecnológicos tornou-se possível realizar esse processo em conteúdos imateriais, aquilo que se encontra nas páginas desses livros, sem necessariamente expor o livro físico. Como foi possível observar em *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos de A Arte de Tim Burton*.

Figura 14 *Edward Mão de Tesoura*



Fonte: Livro *The Art of Tim Burton*

Figura 15 *Sala Monstros Incompreendidos*



Fonte: Site GPS Lifetime

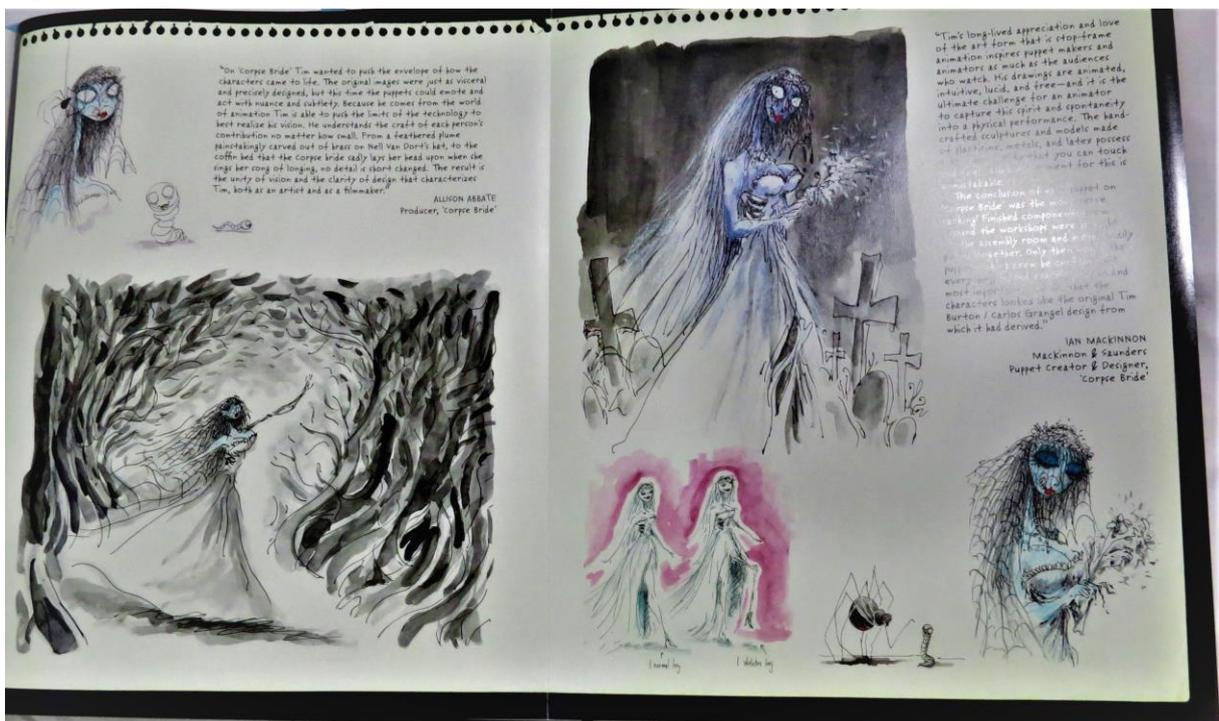
[Type text]

Figura 16 A Noiva Cadáver



Fonte: Livro *The Art of Tim Burton*

Figura 17 A Noiva Cadáver part.2



Fonte: Livro *The Art of Tim Burton*

[Type text]

## Considerações Finais

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. E assim essa rede se desfaz hoje por todos os lados, depois de ter sido tecida, há milênios, em torno das mais antigas formas de trabalho manual (BENJAMIN, 1994, p.205)

Assim como no cinema, em que um filme transporta seu público para um universo fantástico e incomum à realidade do dia a dia, ao entrar em uma sala de cinema, sentar-se na poltrona, sentir o cheiro de carpete velho e pipoca, é como se entrássemos em um mundo completamente isolado de tudo o que acontece do outro lado daquela grandes portas. Ou até mesmo ao assistir um filme em casa, nos sentamos no local mais confortável possível e entramos em um transe passageiro, quando por momentos, esquecemos onde estamos e nos vemos envolvidos por aquela história contada em uma tela. O mesmo ocorre quando entramos em um museu, aquele lugar, de imediato, nós leva pra outro mundo, um lugar onde todo o resto fica do lado de fora, exposições, sejam elas tecnológicas, ou as tradicionais quadros na parede, tem o poder de transportar o público para um lugar diferente, através de uma narrativa. Talvez esse seja o principal ponto em comum entre uma exposição e um filme, a narrativa.

O que é uma exposição, senão uma forma de contar uma história? Uma das primeiras coisas que um aluno de museologia aprende ao montar uma exposição, é que é preciso haver uma narrativa expográfica, não basta apenas colocar o acervo dentro de uma galeria. É necessário que se pense em uma forma de contar para o visitante a importância do que está sendo exposto, e pensar em cada parte da exposição e do acervo, como eles conversam entre si, e como juntos, contam uma história.

A exemplo da exposição analisada nesse trabalho, *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos de A Arte de Tim Burton*. A ideia era colocar as páginas de um livro dentro de salas de exposições. Nesse caso o uso de tecnologias foi essencial, pois não havia um acervo necessariamente, material para ser exposto. E ainda assim, a

[Type text]

história contada estava muito clara. Em cada uma das galerias se aprendia um pouco sobre Tim Burton e seu processo criativo, levando o visitante a entender como ela chegou aos trabalhos que hoje são tão conhecidos, desde suas influências de infância até os fatos do dia a dia que se tornam agora, fonte de inspiração.

A tecnologia tem sido uma grande aliada dos museus, nos últimos anos. Quando o acervo não é limitado a aspectos físicos, ela cria uma forma de apresentar essa arte para o público, e quando não se pode visitar pessoalmente, ela faz uma ponte. Durante a pandemia de corona vírus, que tomou o mundo nesse ano, os museus se viram impossibilitados de abrir as portas e receber seus visitantes, com o auxílio da tecnologia vários dos grandes museus do mundo criaram tour virtuais e disponibilizaram seus acervo de forma digital em suas plataforma. Assim como o resto do mundo, os museus, essas instituições tão antigas, apesar de serem erroneamente chamados de lugar de coisa velha, estão acompanhando as mudanças tecnológicas e fazendo uso delas.

Figura 18 *Sala Estranhos, Amigos e Inimigos*



Fonte: site GPS Lifetime

Voltando à narrativa, até a exposição mais “clássica” necessita de uma. Como a exposição *Mestres do Renascimento*, que ocorreu em 2013, no CCBB de Brasília. A exposição tinha presente, obras de artistas consagrados e conhecidos o mundo todo, como Leonardo da Vinci e Botticelli, as obras estavam expostas em paredes, e não havia uso de recursos tecnológicos de última geração, como hologramas e óculos de realidade virtual. Mas ainda assim, havia uma narrativa e uma história a ser contada. Aprendemos na escola sobre a era renascentista e seus grandes artistas, já estamos familiarizados com o tema, porém olhar para essas obras pessoalmente traz a sensação de realidade, é como vivenciar a história, ou ter a certeza de que ela não está apenas nos livros didáticos. E por mais que já tenhamos visto aquela narrativa, repetidas vezes, ela se torna especial e ressignificada com a experiência.

A exposição de Tim Burton também constrói uma nova narrativa para aquelas histórias que já são conhecidas pelos admiradores do artista. Personagens que já fizeram sucesso nos cinemas, ganham uma nova dimensão nas galerias da exposição, uma nova perspectiva é apresentada. Enfim, com o uso de tecnologias modernas, ou não, a capacidade de construir narrativas está atrelada às exposições, seja ela qual for.

Não se percebeu devidamente até agora que a relação ingênua entre o ouvinte e o narrador é dominada pelo interesse em conservar o que foi narrado (Benjamin, 1994, 210).

Algo muito semelhante com o que acontece com as produções cinematográficas, filmes são construídos em cima de uma narrativa, esse é um dos pontos mais importantes. E lembrando que o cinema tem muitas produções baseadas em livros. A semelhança com as exposições se torna ainda maior, sobretudo, quando se apresenta a exposição *A Beleza Sombria dos Monstros: 10 Anos de A Arte de Tim Burton*. Que como apresentada nesse trabalho, foi uma exposição que musealiza o conteúdo do livro. Prática muito comum no cinema. Ao adaptar um livro para um filme, a história e os personagens literários ganham novas formas e significados.

O presente texto demonstra como os diversos caminhos teóricos da Museologia contemporânea levam essa disciplina a assumir a musealização, ato social de construção de valores e transformação de realidades por meio da comunicação museológica, como o seu principal objeto de investigação. (BRULON, 2018, p 191)

Então é possível apresentar a musealização como um fenômeno que não está preso ao museu, apesar de estarem entrelaçados. O processo que define a musealização de algo pode ser observado em mais de uma área, como por exemplo nos filmes. E o potencial de musealização é de um objeto, ou de um personagem é muito mais amplo, quando se debruçamos a sob o assunto.

O primeiro desses neologismos, a musealidade, proposta inicialmente por Stránský, tem a pretensão de cobrir quase todas as qualidades não-materiais do objeto de museu ou do patrimônio cultural em seu sentido amplo. Como proposição aparentemente potente para abrir caminho a conhecimentos especificamente museológicos, a noção de musealidade, e o ato de atribuição de valor específico aos objetos de museu, levam o próprio Stránský a se enveredar pela definição necessária da “musealização”, como processo social criador da qualidade à qual ele almejava se referir. Assim, para Stránský (1995. p.19), o museu, antes pretendido como suposto objeto da Museologia, “nos ajuda a realizar a apropriação específica da realidade, que resulta do processo de musealização”. Tal deslocamento reflexivo, de um instrumento para a sua finalidade, ou de um produto para o processo ou a passagem, é o principal traço que nos permite defender atualmente a Museologia como uma disciplina, ou “ciência”, social e humana. (BRULON, 2018, p 191)

Esse trabalho, por fim, se debruçou sob a perspectiva de Brulon de que a musealização, tem em cada caso, um contexto, um indivíduo e uma sociedade que são determinantes para o processo de musealização, que atribui valor às coisas. No caso, existiu uma situação específica que determinou o conteúdo do livro A Arte de Tim Burton, como algo merecer de um ganho de valor e significância, dentro do contexto museológico. E segundo Stránský o papel do museólogo não é atribuir o valor, mas compreender o porquê o valor é adquirido. Então, o valor pode ser dado por outras disciplinas. “A seleção em si mesma, isto é, a retirada de um objeto de uma situação original, seria dependente do reconhecimento de seu “valor museal” (STRÁNSKÝ, 1974 apud. BRULON, 2018, p.196). Sem necessariamente modificar os objetos e tira-lo fisicamente de seu lugar de origem, a musealização é um processo mais significativo do que esses aspectos físicos.

Ainda que nem sempre pressuponha a mudança física do objeto musealizado, e certamente não dependendo da sua “extração” para o contexto do museu, o ritual implementado requer certas atitudes práticas que são constitutivas do processo social anteriormente descrito: as partes do todo são identificadas e meticulosamente catalogadas; os objetos aos quais se almeja atribuir valor podem ser realocados ou ao menos reorganizados visando a sua conservação, por um lado, ou a sua maior “exposição” por outro; a realidade musealizada passa a ser objeto de observação, o que leva a alterações simbólicas ou físicas no meio em que ocorrem essas ações.(BRULON, 2018, p.202)

Não são fáceis os aspectos técnicos da museologia, e ainda por ser uma ciência relativamente nova, há muita mudança e discussão a respeito de suas bases teóricas. Mas por outro lado há também uma maior liberdade de pensamento e estudo, as possibilidades de caminhos são diversas. E seus conceitos são mutáveis.

## REFERÊNCIAS

BRULON, Bruno. **Passagens da Museologia: a musealização como caminho.** Museologia e Patrimônio, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, 2018, p. 189-210.

MAGALDI, Monique Batista. **A Documentação sobre exposições em Museus de Arte: A Musealização dos Processos, a História da Exposição e a Museografia.** Universidade de Brasília, 2017.

WOOD, Paul A. **O Estranho Mundo de Tim Burton.** 2ª edição. São Paulo: Editora LeYa, 2016.

GALLO, Leah; KEMPF, Holly C. **The Art of Tim Burton.** Los Angeles: Steeles Publishing, 2009.

BRAHM, José Paulo Sifert. **A Musealidade no Museu Gruppelli, Pelotas/RS: Entre o Visível e o Invisível.** 2017. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Pelotas, Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas.

LINS, Ivana Aparecida Borges; GESTEIRA, Lucas Lins; ALVARENGA, Rodrigo Andrade. **O Livro Como Instrumento de Registro Histórico de Exposições de Arte Contemporânea.** 201. Artigo – 5º Seminário de Informação em Arte. Redart.RJ.

Tim Burton no CCBB: Por dentro da amostra que abre nessa terça; **site GPS Lifetime**,2019: Disponível em <  
<https://gpslifetime.com.br/conteudo/entretenimento/arte/80/tim-burton-no-ccbb-por-dentro-da-mostra-que-abre-nesta-terca-28>>. Acesso em: 26/11/2020

Site: **Academy Museum**,2020: Disponível em < <https://www.academymuseum.org/en/>>. Acesso em: 03/12/2020

Site: **Adorocinema**, 2020: Disponível em < <http://www.adorocinema.com/>> Acesso em: 03/12/2020

BENJAMIN, Walter. **O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo: Brasiliense,1994, p. 197-221.

## Lista de Filmes

**Edwards Mãos de Tesoura.** Direção de Tim Burton. Estados Unidos: 20th Century Studios, 1990.

**O Estranho Mundo de Jack.** Direção de Henry Selick/Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1993.

**A Noiva Cadáver.** Direção de Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros. Entertainment, Laika, 2005.

**Frankenweenie.** Direção de Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2012.

**Beetlejuice – Os Fantasmas se Divertem.** Direção de Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros. Entertainment, The Geffen Film Company, 1988.

**Batman.** Direção de Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros. Entertainment, Guber-Peters Company, PolyGram Filmed Entertainment, 1989.

**Faroeste Caboclo.** Direção de René Sampaio. Brasil: Globo Filmes, Gávea filmes, Europa Filmes, 2013.

**A Viagem de Chihiro.** Direção de Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2003

**Alice no País das Maravilhas.** Direção de Tim Burton. Estado Unidos: Walt Disney Pictures, 2010

**Alice no País da Maravilhas.** Direção de Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Clyde Geronomi. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1951

