

Alceu Silva Neto, Priscila Arantes *

Design cenográfico em museus: o caso Tim Burton¹

*

Alceu Paulo da Silva Neto é mestrando pela Universidade Anhembi Morumbi. Graduado em Comunicação Social-Cinema pela Universidade Federal Fluminense e em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Paulista. Chefe de criação na empresa Tribeca Design e produtor de cenografia. Desenvolve pesquisa no entrelaçamento entre exposição e cenografia.

<alceupsneto@hotmail.com >
ORCID: 0000-0002-7099-8721

Resumo O cinema engloba, desde seus primórdios, a cenografia, ou design cenográfico, como dispositivo auxiliar na construção da narrativa fílmica. Já os museus desenvolveram aproximações diversas com a cenografia, de acordo com a sua tipologia. No caso do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, MIS-SP, que abriga um acervo eminentemente audiovisual, tal ferramenta é utilizada, muitas vezes, como forma de atrair o público, transformando suas exposições em espetáculos. Partindo deste pressuposto este artigo é formado por três partes. A primeira, compreende apontamentos das relações entre o cinema e a cenografia. A segunda, elenca as afinidades do design cenográfico em museus. A parte final, formata o estudo de caso da mostra sobre o cineasta Tim Burton, compreendendo a utilização da cenografia no ambiente museal. As referências serão emprestadas de Urssi (2006), Cohen (2015), Gonçalves (2004) e outros.

Palavras chave Exposição, Museu, Cenografia, MIS.

Priscila Almeida Cunha Arantes é diretora artística e curadora do Paço das Artes desde 2007. Realizou pós-doutorado na Pennsylvania State University (EUA) e UNICAMP, é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e formada em Filosofia pela USP/SP. Pesquisadora produtividade pesquisa do CNPQ, é líder do grupo de Estudos do CNPQ: Design, Arte e Memória: perspectivas Contemporâneas. É crítica de arte, curadora e professora do Departamento de Artes da PUC-SP (Pontifícia Universidade Católica de SP) e docente do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi.

<priscila.a.c.arantes@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-0500-0849

Scenographic design in museums: the Tim Burton exhibition

Abstract *Since its beginnings, cinema has included scenography, or scenographic design, as an auxiliary device in the construction of the film narrative. Museums, on the other hand, have developed different approaches to scenography, according to their typology. In the case of the Museu da Imagem e do Som of São Paulo, MIS-SP, which houses an eminently audiovisual collection, the scenography is often used as a factor to attract the public, transforming its exhibitions into shows. Assuming this, the present article is made up of three parts. The first comprises notes on the relationship between cinema and scenography. The second lists the affinities of scenographic design in museums. The final part, formats the case study of the exhibition about the filmmaker Tim Burton, comprising the use of scenography in the museum environment. The references will be borrowed from Urssi (2006), Cohen (2015), Gonçalves (2004) and others*

Keywords Exhibition, Museum, Scenography, MIS.

Diseño escenográfico en museos: el caso de Tim Burton

Resumen *Desde su inicio, el cine ha incluido la escenografía, o diseño escenográfico, como dispositivo auxiliar en la construcción de la narrativa cinematográfica. Los museos, por su parte, han desarrollado diferentes aproximaciones con la escenografía, según su tipología. En el caso del Museu da Imagem e do Som de São Paulo, MIS-SP, que alberga una colección eminentemente audiovisual, la escenografía se utiliza a menudo como una forma de atraer al público, transformando sus exposiciones en espectáculos. Basado en esta suposición, este artículo consta de tres partes. El primero incluye notas sobre la relación entre cine y escenografía. El segundo enumera las afinidades del diseño escenográfico en los museos. La parte final da formato al caso de estudio de la exposición sobre el cineasta Tim Burton, que comprende el uso de la escenografía en el ambiente del museo. Las referencias serán tomadas de Urssi (2006), Cohen (2015), Gonçalves (2004) y otros*

Palabras clave Exposición, Museo, Escenografía, MIS..

Introdução

A cenografia, ou design cenográfico como entende-se neste artigo, é algo que existe desde a Grécia Antiga. Para Mantovani (1989, p.14) ela existe desde que o teatro existe, variando o seu significado dependendo da proposta do espetáculo.

Na atualidade, no entanto, percebe-se que a cenografia extrapola o campo do teatro comungando com outras áreas, passando a coabitar com a arquitetura, exposições, artes visuais e novas mídias (ROSSINI, 2012, p.162).

No campo das exposições e dos museus, por exemplo, a cenografia² é entendida como uma subcategoria do design e da arquitetura, “mas uma arquitetura que embute a técnica da narração, narrativa e composição dramática” (THOMASSEN, 2017, p.18).

Já no caso do cinema³, grosso modo, o design cenográfico está relacionado aos elementos que permitem a criação de uma imagem bi ou tridimensional (POLIERI, 1990, p.9 apud BAPTISTA, 2008, p.113).

O presente artigo está dividido em três seções. A primeira tece elos sobre a aproximação entre o cinema e a cenografia, compondo o desenvolvimento do vínculo ao longo das décadas. A segunda parte, compreende a presença da cenografia em diferentes tipologias de museus. Para tanto, serão apresentados breves apontamentos sobre a evolução e aderência do uso do design cenográfico em museus.

A última seção, materializa o estudo de caso a respeito da mostra *O Mundo de Tim Burton* que age como exemplo prático para o encadeamento da tríade cinema — cenografia — museu, e o desenlace na espetacularização da mostra e atração de público.

A cenografia e o cinema

A primeira exibição pública de um produto fílmico foi realizada nos últimos anos do século XIX. A criação do cinema foi resultado de uma série de adventos tecnológicos. O desenvolvimento da fotografia, estudos sobre uma possível persistência retiniana, a criação da tira de celuloide e do sistema de projeção possibilitaram o aperfeiçoamento da técnica até garantir a exibição pública do registro de imagens em movimento de *A chegada do trem a uma estação*, 1895. O evento foi realizado através do cinematógrafo de Auguste e Louis Lumière em Paris. Dentre os nomes envolvidos no processo de desenvolvimento do cinema, além dos irmãos Lumière, podem ser citados Thomas Edison, Laurie Dickson, Muybridge, Reynaud e outros.

Desde seus primórdios, o cinema esteve ligado ao teatro. Georges Méliès, ilusionista profissional de palco, iniciou suas experiências no cinema no ano de 1896, logo após ter contato com a invenção dos irmãos Lumière. Seus filmes, tanto em questões narrativas quanto cenográficas, expuseram a influência da teatralidade em sua formação. Criador dos efeitos especiais, considerava que o verdadeiro protagonista de seus filmes eram os “truques” neles apresentados.

Nesse tipo de filme (filmes de fantasia, voos de imaginação, artísticos, diabólicos, filmes fantásticos ou mágicos), a coisa mais importante reside na engenhosidade e no inesperado dos truques, na natureza pitoresca das decorações artísticas, no leiaute artístico dos personagens e também no “gancho” principal e no *grand finale*. Ao contrário do que geralmente é feito, meu procedimento para construir esse curta metragem consistia em chegar com os detalhes antes do todo; todo sendo nada mais que o “cenário” (MÉLIÈS, 1932 apud GAUDREULT, 1987, p.114).

A cenografia dos filmes de Méliès empregava a pintura para a representação do relevo e da profundidade. Os projetos eram realizados em tons de cinza e as películas, caso fosse necessário, eram coloridas à mão (OLIVEIRA, 2012, s.p.) e o diretor não se utilizava da luz elétrica para iluminar seus filmes. O cineasta francês também foi tema de uma exposição no Museu da Imagem e do Som de São Paulo – MIS-SP, no ano de 2012.

Da mesma maneira que o artista importou do teatro as noções cênicas, é através de sua obra que o cinema deixa de somente “encenar e enquadrar (quando se dava ao trabalho de encenar, pois o cinema nasceu documental), como se fosse um teatro móvel” (MARCONDES, 2011, p.2). Com as primitivas experimentações nas técnicas de corte e montagem, a possibilidade de movimentação da câmera e a noção da profundidade de campo, a sétima arte começou a esboçar uma linguagem própria e adequada às recentes técnicas (ibid.).

No final da primeira década do século XX a câmera começou a ganhar movimento e o cinema foi se distanciando do teatro filmado. O filme italiano *Cabiria*, de Giovanni Pastrone, 1914, iniciou a introdução de cenários tridimensionais, possibilitando que o cinema explorasse a profundidade dos espaços criados (VARGAS, 2013, p.189).

Com as produções da vanguarda expressionista alemã, iniciadas no cinema por volta de 1910, os cenários passaram a ser considerados “visões sugeridas pela dramaturgia” (URSSI, 2006, p.51). A cenografia expressionista possuía quatro pilares formais: “a deformação do cenário, a contenção dos movimentos, as máscaras de maquiagem nas personagens e o contraste entre luz e sombra” (MARCONDES, 2011, p.4). O cinema permitia que os profissionais experimentassem o que não era possível no palco teatral.

A cenografia no filme *O Gabinete do doutor Caligari* (Figura 1), dirigido por Robert Wiene, de 1920, por exemplo, reflete o estado mental dos personagens. A falta de regularidade nos planos e linhas somada à aplicação de perspectiva falsa, refletem na percepção do espectador e na sua relação com a cena, causando desconforto e inquietude (SILVA, 2006, p.8). Tais aspectos demonstram o alinhamento entre a cenografia e a narrativa.

A sensibilidade das películas da época ainda não permitia um contraste somente através da iluminação, logo, era empregada a pintura decorativa como forma de simular as sombras, muitas vezes fantasiosas e dramatizadas, no cenário. Este recurso também era empregado na maquiagem e no figurino.



Fig 1. Captura de frame do filme O Gabinete do Dr. Caligari, 1920

Fonte <https://www.archdaily.com.br/br/01-87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari>.

Sergei Eisenstein, cineasta da vanguarda russa, desenvolvedor dos princípios da montagem, também migrou do teatro para o cinema (URSSI, 2006, p.59). Trabalhou como cenógrafo teatral, importando seu conhecimento do palco para as telas. Para o diretor, o "cenário apropriado" para suas obras não esgotaria o verdadeiro "local de ação", ele formataria o primeiro e segundo plano, de acordo com a distância da câmera, produzindo profundidade entre ambos (BORDWELL, 2001, p.26-27).

A cenografia do filme *Metrópolis*, Fritz Lang, de 1927, representou uma aproximação do cinema com a arquitetura e, conseqüentemente, com o estilo da, então contemporânea, escola alemã Bauhaus. "*Metrópolis* representa o apogeu do expressionismo de dimensão arquitetônica, assim como *O gabinete do doutor Caligari* o foi em sua vertente pictórica" (ESTRADA, 2005, p.23 apud VARGAS, 2013, p.192).

Para o filme de Lang, um modelo, ou maquete, de seis metros foi construído em escala (OLIVEIRA, 2012, s.p.), possibilitando a realização das filmagens da "sociedade do futuro". A diferença da escala entre o cenário e os atores fez com que fosse necessário o emprego de jogos de espelhos, técnica do ilusionismo. Assim, a utilização da maquete não ocasionaria perda de proporcionalidade, a técnica foi batizada de processo Schüfftan (ibid.).

É no teatro que nasce verdadeiramente o estúdio, do qual é essencialmente a reprodução. É bem assim e aqui que se desenvolve o código, em torno da noção de Stimmung (atmosfera) luminosa, englobando os expressionistas propriamente ditos ([Paul] Leni, Wegener, Wiene) e cineastas tal como Murnau, Lang e [Georg Wilhelm] Pabst, que darão ao código suas letras de nobreza internacionais se exilando em Hollywood em função do Nazismo (D'ALLONNES, 1991, p.37 apud OLIVEIRA, 2021, s.p.).

A introdução do som e da cor nos filmes incorreram em modificações no cenário. A presença dos microfones, a preocupação com a acústica e a forma como as cores passaram a ser capturadas, exigiram mudanças nos materiais empregados, nos objetos e na forma como a pintura era feita (VARGAS, 2013, p.192-193).

Os filmes do cinema *Noir* norte-americano importaram o estilo do expressionismo alemão e o introduziram na grande indústria ianque do pós-Segunda Guerra. As sombras, as linhas inclinadas e as tendências assimétricas foram utilizadas em filmes como *O Cidadão Kane*, dirigido por Orson Welles, de 1941 (SEHAYEK, 2016). O filme, devido aos ângulos de filmagens, exigiu, pioneiramente, teto nos cenários (VARGAS, 2013, p.192). A obra *Key Largo*, 1948, com direção de John Huston, também é um exemplo deste movimento.

O Neorrealismo Italiano também surgiu em meio à crise do pós-guerra. Os filmes deixaram os luxuosos estúdios no padrão hollywoodiano da *Cinecittà* e, em razão de investimentos escassos, foram levados para as ruas, para cenários reais (ARAÚJO; SOLDAN, 2018, p.109), fomentando a criação de uma nova linguagem, abrindo espaço para o cinema de autor.

A *Nouvelle Vague*, França, inspirada pelo neorrealismo italiano foi o “desejo de filmar a vida, explorá-la na rua, com decoração natural” (BANTIGNY, 2002, p.158). As cenas gravadas em ambiente externo desfizeram as amarras do cinema em relação aos cenários construídos, e o aproximaram da arquitetura ao utilizá-la como pano de fundo (FERNANDES, 2013, p.89).

Em relação à direção de arte, afirma Barsaq (1986), a *nouvelle vague* – associada às histórias de gente comum do neorrealismo italiano, aos documentários bélicos – proporcionou a concepção e construção de cenários menores, de tamanho mais próximo da realidade (VARGAS, 2013, p.194).

O cinema de autor⁴ no Brasil, representado pelo Cinema Novo, também fez uso dos ambientes externos e filmagens em locais já existentes. Esses espaços, denominados de locações, não careciam da construção do ambiente, apenas a adequação do espaço ao roteiro envolvendo a decoração e a iluminação.

O filme de Nelson Pereira dos Santos, *El Justicero*, 1967, por exemplo, teve seu ambiente composto por obras de arte e mobiliário de estilo moderno, adequando as locações à narrativa (BUTRUCE; BOUILLET, 2017, p.61).

Durante os esforços das vanguardas cinematográficas, como as citadas acima, também esteve presente o cinema de estúdio, oferecendo o produto comercial a ser usado como contraponto pelos movimentos marginais. A história da relação do cinema de Hollywood com a cenografia, teve sua “época dourada” entre 1920 e 1950 com cenários monumentais como de *O ladrão de Bagdá* de 1924 (VARGAS, 2013, p.191).

O próprio expressionismo alemão, que se alicerça como um dos mais influentes movimentos na cenografia cinematográfica, sendo grande fonte no estilo de Tim Burton, se apoiava na diferenciação do cinema norte-americano para que pudesse competir com ele (MARCONDES, 2011, p.4).

Seja em Hollywood dos grandes estúdios, importando os expoentes do cinema alemão, no final na década de 1920; ou na Itália com a *Cinecittà* romana, 1930 e 1940, com raízes fascistas em uma volumosa produção de ritmo industrial; no Brasil com os estúdios Vera Cruz e Atlântida, entre 1940 e 1960, caminhava-se em uma aparente hegemonia cenográfica. Uma hegemonia muito próxima ao teatro e sem radical diferenciação nas técnicas e nas linguagens de cenário, comumente objetivando a reprodução de um ambiente dentro do universo controlado de um estúdio.

Ao mesmo tempo em que as técnicas construtivas utilizadas pelo design cenográfico foram se aprimorando com a aplicação de novos materiais, o custo das grandes produções passou a influenciar nas escolhas cenográficas.

Após quase três décadas do predomínio do cinema de estúdio surgiu o movimento cinematográfico Dogma 95, que popularizou câmeras de filmagem digitais, mais leves e portáteis. Apesar da tecnologia, os filmes do movimento buscavam uma estética simplista e sem a utilização de efeitos especiais, dando um novo folego à estilística das vanguardas.

No movimento havia dez “Votos de Castidade” que a obra deveria seguir para receber o selo do Dogma. Os relacionados à cenografia, pregavam que as filmagens deveriam ser feitas no local real solicitado pelo roteiro, se a cena se passasse em uma igreja, deveria ser filmada em uma igreja real.

Além disso, caso fosse necessário um elemento ou acessório em particular para a cena, deveria ser escolhido um ambiente no qual esse objeto já fosse encontrado. Truques fotográficos e iluminação especial não eram permitidos (SEVERO, 2016, s.p.). O filme de Lars von Trier, *Os Idiotas*, 1998, é um exemplo dessa corrente.

No período vigente, a cenografia virtual, abrangendo as experiências de realidade virtual, vem transformando a prática da cenografia em todo o campo audiovisual. Estimulada pelas vantagens financeiras e infinidade criativa, ela coloca em xeque a autoria da criação desse novo ambiente, arquitetos ou programadores; artistas plásticos ou designers visuais.

A indústria de Hollywood permanece, de certa forma, com hegemonia intacta quando “já não vendia o luxo, a suntuosidade dos cenários e figurinos, mas sim a alta qualidade e diversidade dos efeitos especiais” (VARGAS, 2013, p.196).

Com a não materialidade cibernética, uma grande parcela da cadeia construtiva da cenografia, advinda do teatro, é descartada, como a marcenaria, a pintura artista e aderecistas, para citar alguns exemplos (MAGNAVITA, 2006, p.105).

Com o advento das novas tecnologias computacionais, o saber cenográfico analógico vem sendo “desconstruído” em suas fundamentais formulações e práticas por uma cenografia virtual. [...] Emerge, portanto, um novo saber cenográfico fazendo uso de uma cenografia produzida digitalmente no universo da realidade virtual. (ibid.).

A integração da cenografia com os museus

Atualmente, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), classifica os museus em onze categorias que variam de acordo com o acervo. São elas: antropologia e etnografia, arqueologia, artes visuais, ciências naturais e história natural, ciência e tecnologia, história, imagem e som, virtual, biblioteconômico, documental e, por último, arquivístico (INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS, 2011, p.70).

Ainda assim, os museus do campo audiovisual, categoria que abriga o objeto de estudo deste artigo, têm nomeações tão diversas quanto a produção que encerram. Existem instituições como museus do cinema, do rádio, da imagem em movimento, da televisão, das novas mídias, audiovisuais, da imagem do som e outros.

Esta categoria tem uma história mais recente quando se compara aos museus de arte, cuja origem provém das coleções particulares dos nobres e religiosos, e que se tornaram notáveis durante o Renascimento. O primeiro arquivo dedicado a documentos sonoros data de 1899, na Áustria, e buscava arquivar o material, ainda em desenvolvimento, resultante da gravação e reprodução de sons.

A Filмотeca do Museu Nacional, Rio de Janeiro, idealizada em 1910 por Roquette-Pinto, também participante da primeira transmissão radiofônica do país, foi um importante centro de arquivamento e a primeira experiência de documentação de mídias no Brasil (MENDONÇA, 2012, p.185). A primeira cinemateca do mundo, *Svenska Filmsamfundets Arkiv*, foi fundada em 1936 na Suécia (ibid., p.186).

A Cinemateca Francesa, Paris, considerada expoente da categoria, foi fundada em 1936 visando a preservação e divulgação dos filmes. O Instituto do Filme Alemão foi criado em Frankfurt no ano de 1949. Já o primeiro museu de imagem e do som do Brasil, foi inaugurado em 1965, na cidade do Rio de Janeiro (MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (Rio de Janeiro), 2020). O MIS-SP foi fundado em 1970.

Apesar da escassa bibliografia a respeito da interação dos museus de audiovisual com a cenografia, é possível, através de um processo investigativo das exposições sediadas por essas instituições, apontar que nas duas últimas décadas existiu um exercício de aproximação entre os cenários dos próprios filmes e o projeto expositivo.

Ao se traçar um paralelo com outras categorias, tem-se o espaço expositivo do museu de arte mais “sagrado” do que em outras tipologias, mantendo a realidade, o contexto, a função ou a ligação histórica distante do objeto (MAURE, 1995, p.166).

Já centros de ciências, instituições irmãs dos museus de ciências, flexibilizaram o espaço expositivo das exposições e apostaram na interação como forma de transmitir o conhecimento científico (SILVA NETO; ARANTES, 2019, p.58-59). Nesta categoria de museus “a cenografia vem auxiliar o design expográfico para tornar mais clara e interessante a transmissão de conhecimento” (ibid., 2019, p.70). Notando-se, assim, uma radical divergência de posicionamento quando se compara com os museus de arte.

A Cinemateca Francesa recebeu em 2006 uma exposição sobre o cineasta espanhol Pedro Almodóvar (CINEMATECA FRANCESA, 2020, on-line), que trazia um projeto expositivo explicitamente inspirado na direção de arte e cenografia dos filmes do diretor. O mesmo aconteceu com a exposição sobre Sacha Guitry, 2007; Georges Méliès em 2008; *Tournages, Paris-Berlin-Hollywood*, 2010; Stanley Kubrick em 2011; Tim Burton, 2012; seguindo-se de outras.

O Museu do Filme Alemão desenvolveu em 2004 a exposição sobre Stanley Kubrick, que passou pela Cinemateca Francesa em 2011 e pelo MIS-SP em 2013. Além disso, o próprio acervo exposto permanentemente do museu recebeu um tratamento expositivo diferenciado, que adota a cor preta e iluminação dramatizada, demonstrando uma abertura da instituição para intervenções cenográficas.

Já o MIS-SP, desde 2012, produz exposições contendo elementos cenográficos relacionados ao respectivo tema audiovisual. Como exemplo, é possível elencar *Georges Méliès, o mágico do cinema* em 2012; *Stanley Kubrick*, 2013; *David Bowie*, 2014; *Castelo Rá-tim-bum - A Exposição* em 2014 e *O Mundo de Tim Burton* em 2016.

A exposição O Mundo de Tim Burton

Tim Burton é um diretor norte-americano nascido no final da década de 1950. Dono de um estilo peculiar, aplica em seus filmes elementos plásticos e enredos que tornam inapropriada a sua classificação em determinado gênero de cinema. Dentro dos grandes estúdios da indústria de Hollywood o artista exprime suas concepções pessoais que possibilitam a identificação de seu gesto autoral.

A exposição sobre Burton foi inaugurada em 2009 e desenvolvida pelo MoMA, um museu de arte com descendência modernista e “bauhausiana”. Apesar da assepsia habitual do caráter expositivo do museu, a mostra sobre o cineasta foi caracterizada em consonância com o estilo excêntrico da produção cinematográfica do diretor (MOMA, 2009).

Porém, o uso da cenografia se restringe, basicamente, à entrada da exposição (Figura 2). O restante demonstra apenas uma aproximação entre o estilo e a expografia. O projeto de comunicação visual, ou design gráfico, da mostra está totalmente inserido na plástica do cineasta.

Em 2012, a exposição foi montada em Paris (Figura 3), com um projeto expositivo próprio, recuperando alguns elementos da montagem do MoMA e com notada presença de uma maior quantidade de itens cenográficos (CINEMATECA FRANCESA, 2012, on-line). Além da característica entrada, o tapete vermelho se estendia por vários dos ambientes internos. O uso das cores nas paredes continuou a relação com o tema e a iluminação recebeu um tratamento teatral, dramatizando-a.



Fig 2. Fotografia da entrada da exposição Tim Burton no MoMA, 2009
Fonte <http://www.touchofclass.com.br/index.php/2014/09/18/exposicao-de-tim-burton-vem-ao-mis-com-presenca-do-diretor/>



Fig 3. Fotografia da exposição Tim Burton na Cinemateca Francesa, 2012
Fonte <https://www.cinematheque.fr/cycle/tim-burton-156.html>.

Fig 4. Fotografia da entrada exposição Tim Burton no MIS-SP, 2016
Fonte <https://www.flickr.com/photos/tjr700/23700836438>.



Em 2016 a exposição chegou a São Paulo, certificando a proposta vigente no museu de trazer exposições *blockbusters* em sua programação. A organização física da mostra foi baseada em emoções: Terror/Humor, Felicidade, Angustia/Melancolia e Encantamento. Além das áreas especiais: Polaroids e Projetos não realizados e Filmografia.

A paleta de cores da mostra foi baseada na identidade visual dos filmes do diretor, predominando o preto, o branco, o vermelho, o roxo e o azul. O padrão listrado também foi amplamente empregado, influência do filme *Beetlejuice - Os Fantasmas de Diversão*, de 1988.

Além de objetos, protótipos e esboços referentes aos filmes, estavam presentes, desenhos, pinturas, aquarelas, esculturas e fotografias com autoria de Tim Burton. Revelando ao público uma faceta não tão conhecida do artista, porém de estilo inconfundível. Não era permitido fotografar ou filmar dentro da exposição.

O início da “viagem” pela mostra é semelhante às outras edições, o visitante é “engolido” pelo monstro ao adentrar pelo tapete vermelho (Figura 4). O desenho é de autoria do próprio Burton para a primeira edição (*O MUNDO DE TIM BURTON*, 2006). Porém, na mostra brasileira, adicionou-se uma espiral motorizada giratória, como pode-se observar na Figura 4. A espiral é marca do diretor e está presente em várias produções.

Assim, adentra-se pela garganta (Figura 5) rumo à “cabeça” do artista. O espaço se localizava nas escadas de acesso ao segundo andar do museu. Nele as paredes foram forradas com tecido vermelho e apliques em três dimensões, como se fossem tentáculos se espalhando pelo local. Nas paredes foi exposto material gráfico com pôsteres de filmes que influenciaram o diretor em sua formação. As figuras foram complementadas por projeção mapeada com uma animação. Esse novo ambiente foi criado pelo MIS-SP.



Fig 5. Fotografia da exposição Tim Burton, escadas de acesso, 2016
Fonte <http://www.caseludico.com.br/portfolio/tim-burton/>.

O terceiro setor da exposição, Terror/Horror, se localizava no segundo andar do edifício. Logo após as escadas, havia uma instalação mecânica (Figura 6) com caveiras espetadas em finas hastes, referentes à animação *O Estranho Mundo de Jack*, de 1993. Através do movimento giratório da peça, as caveiras, com diferentes expressões faciais, adquiriam movimento. Foram aplicados os princípios da animação em *stopmotion*, semelhantes aos instrumentos ancestrais do cinema como o zootróscópio e o praxinoscópio.

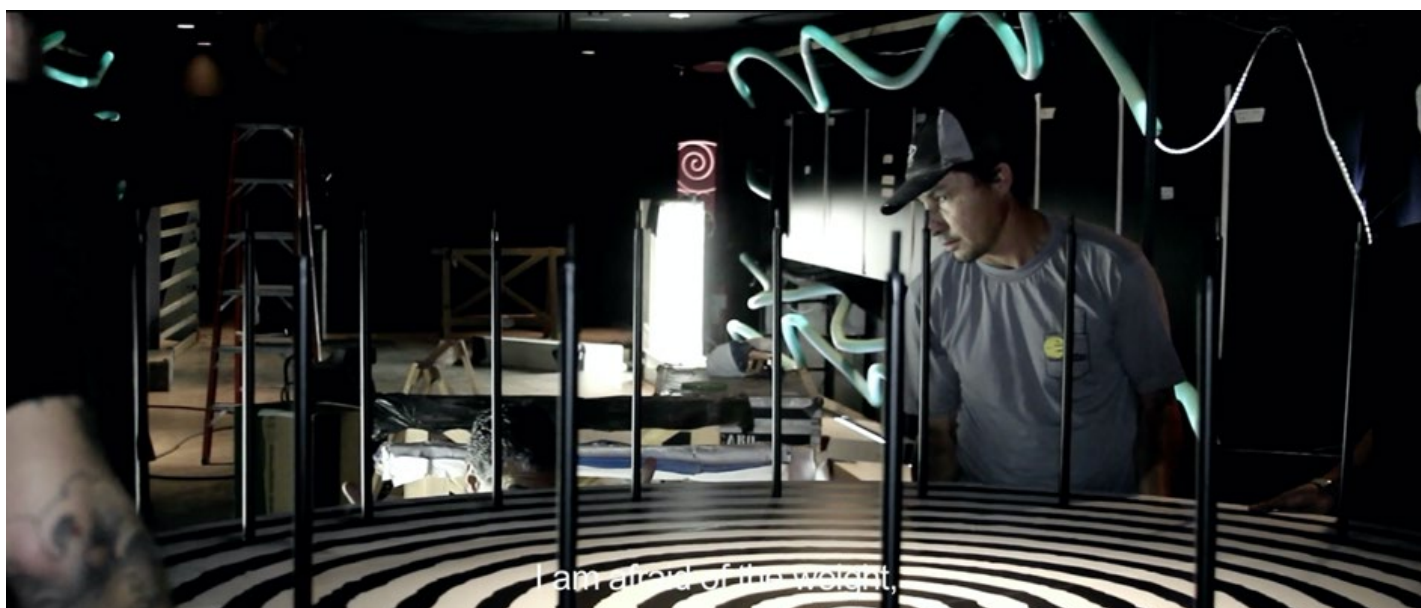


Fig 6. Captura de tela da montagem do simulador de stopmotion

Fonte <https://vimeo.com/170468535>.

O setor seguia com totens expositores na cor branca, que estavam ligados no topo por um tecido tensionado, formando uma sequência de pórticos que, por sua vez, formavam um túnel. Nas edições de Paris e Nova York também estavam presentes tratamentos expositivos semelhantes.

Em todo ambiente, cilindros de polietileno expandido foram iluminados com fitas de LED programáveis e dispostos nas paredes em linhas orgânicas. Eles representavam as sinapses formando as ideias do diretor (*O MUNDO DE TIM BURTON*, 2006). As paredes foram pintadas na cor preta que, aliada à baixa iluminação, permitia um alto-contraste entre os expositores brancos e os adereços tubulares.

O último espaço dessa área era formado por uma passagem, um túnel, em que o visitante era “transportado” para debaixo de uma mesa, onde acontecia a refeição de alguns dos monstros do diretor. Grandes totens retro iluminados continham imagens das pernas dessas criaturas e, através da sonorização, o frequentador podia ouvir os ruídos e grunhidos do festim. O teto do espaço era revestido por uma lona impressa com uma

estampa simulando a parte inferior do móvel. Neste ambiente o piso era quadriculado em preto e branco, em um estilo referente ao filme *Beetle-juice*, e trazia elementos de uma animação nunca lançada, com o nome de *Travessuras e Gostosuras*.

A Sala Redonda do MIS-SP era o ambiente da Felicidade. As cores utilizadas no ambiente eram o violeta e o preto em padrão listrado. No centro do espaço foi posicionado um grande inflável, o *Balloon Boy* (Figura 7), desenhado por Burton para a edição do MoMA e replicado em São Paulo com seis metros. Nesta edição, foi empregada uma inédita projeção mapeada nos olhos do personagem para que, através do movimento destes, fosse criada uma interação com o público.



Fig 7. Fotografia da exposição Tim Burton, Sala Redonda, 2016

Fonte <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2016/02/eu-me-sinto-mais-em-casa-aqui-diz-tim-burton-sobre-o-brasil.html>

Aliado à atmosfera de contentamento, um escorregador foi colocando anexo à escada, ambos transformavam o local em um grande saguão acompanhando a curvatura do ambiente. A escada foi projetada exclusivamente para a exposição, essa passagem não existia no museu. Assim, uma nova circulação foi criada entre o segundo e o primeiro andar. A escada pode ser considerada uma releitura das escadas da mansão onde residia o protagonista de *Edward Mãos de Tesoura* de 1990 (Figura 8).

Parte dos objetos expostos, no caso desenhos e projetos de Burton, estavam alocados em uma estrutura metálica vazada, em forma de segmentos circulares, que apoiavam os elementos de iluminação. A leveza estrutural dos expositores demonstra o esforço de contrabalancear um ambiente com numerosos pontos focais. O restante dos objetos estava fixado nas paredes do local e no fechamento do vão da escada cenográfica.

Fig 8. Captura de tela do filme Edward
Mãos de Tesoura, 1990

Fonte https://www.youtube.com/watch?v=4XKjYC-_GJM



As áreas **Angústia/Melancolia** e **Polaroids** eram marcadas pelo uso de paredes coloridas e pela exposição de obras do artista, como esculturas baseadas em seus desenhos, robôs e uma série de fotografias que o diretor produziu com marcas estilísticas de seu universo.

No setor **Encantamento** (Figura 9), eram exibidas produções do artista, como experimentações no formato de filme super-8 e videoclipes da banda The Killers. As intervenções cenográficas do local tornaram o ambiente mais interessante para o público do que a simples exibição. As imagens transmitidas nas telas só eram vistas com o auxílio de uma placa transparente, que funcionava como filtro. Caso contrário as telas eram aparentemente brancas.

Pufes revestidos com um tecido listrado em branco e preto deixavam a visualização dos filmes mais cômoda e, sendo feitos especialmente para a mostra, exibiam um formato orgânico e ameboide. A experiência era integralizada por um sistema de som pontual que, com o auxílio de uma cúpula suspensa, direcionava o áudio do filme em questão para um ponto exato, o que, teoricamente, faria com que o som ficasse restrito a uma pequena área, não externando para outras áreas próximas.

Ademais, objetos em três dimensões estavam expostos em uma vitrine com formato de escada e protegida por uma cúpula de vidro, acompanhados por gravuras e desenhos distribuídos pelas paredes.

O setor dos **Projetos não realizados** (Figura 10) exibia os rascunhos de desenhos e ideias do diretor. Em um alinhamento equilibrado da exposição com a cenografia, as obras foram fixadas nos telhados de miniaturas inspiradas na cidade de Burbank, onde o diretor nasceu, e estilizadas com tons acinzentados e frios. O ambiente da periferia californiana também está presente em seus filmes, como *O estranho mundo de Jack* (1993), *As Grandes Aventuras de Pee-Wee* (1985) e *Frankenweenie* (1984). A ideia de um bairro em miniatura aparece, também, na maquete utilizada pelos protagonistas do filme *Beetlejuice*.

A iluminação da mostra foi marcada pela baixa luminosidade e focos de luz centrados nos objetos expostos. Em alguns ambientes a utilização de luz negra, UV-A, aliada a penumbra, fazia com que personagens impressos com tinta neon e aplicados nas paredes, brilhassem.



Fig 9. Fotografia da exposição Tim Burton, sala Filmografia, 2016
Fonte <http://www.caseludico.com.br/portfolio/tim-burton/>.

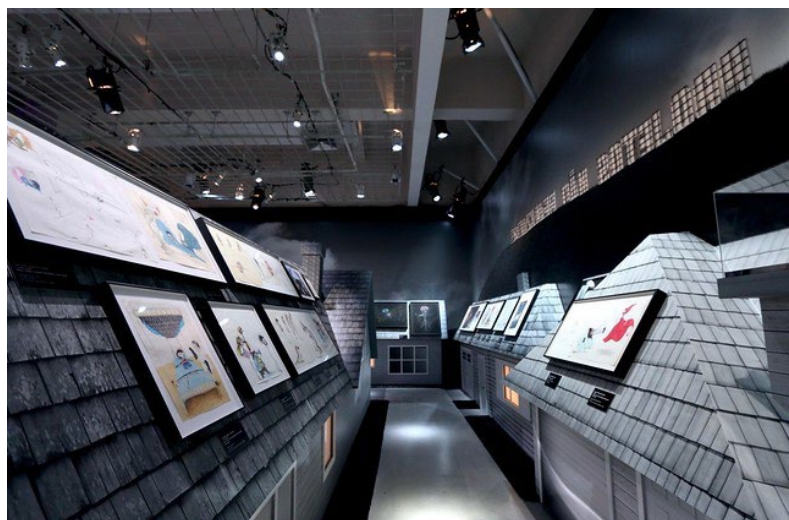


Fig 10. 10 Fotografia da exposição Tim Burton, sala Projetos não realizados, 2016
Fonte <http://www.caseludico.com.br/portfolio/tim-burton/>.

Considerações finais

Enquanto a sacralidade neutra dos ambientes dos museus de arte nega a inserção da cenografia como forma de “proteger” a fruição da obra, os museus de ciência se apoiam na cenografia para tornar sua atmosfera mais sedutora, interativa e educativa. Posicionamento semelhante ao adotado pelo MIS-SP.

Sobre a exposição itinerante de Tim Burton, enquanto o MoMA abandona apenas parcialmente os princípios da Bauhaus, também não promove integralmente a adequação ao tema, as relações entre o objeto exposto e um contexto criado pelo entorno.

A partir da edição parisiense, sediado por uma instituição voltada ao cinema, a montagem começou a ganhar toques cenográficos e a iluminação foi dramatizada, alargando a presença da cenografia dos filmes em um novo suporte.

A edição do MIS-SP propõe uma profunda interligação entre o museu e a obra do diretor, tanto no cinema quanto nas artes plásticas. A cenografia se torna o elo que possibilita o estreitamento da relação com público, ao fornecer inúmeros elementos de identificação entre o mundo das telas e mundo real.

Alguns itens foram criados especialmente para a primeira mostra, ou seja, não vieram como influência dos filmes, como o *Ballon Boy* e o monstro da entrada, porém, a relação com o “mundo de Tim Burton” é palpável.

A cenografia da mostra se pauta no grande peso que os filmes de “terror” possuem na obra do diretor. Mesmo no ambiente Felicidade, filmes com uma direção de arte mais alegre e viva como *Alice no País das Maravilhas*, 2010, e *Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*, 2003, não foram devidamente representados.

A proibição do museu em registrar imagens diminui, de certa forma, a repercussão da exposição nas redes sociais e a criação de interesse que determinados aparatos cenográficos e objetos poderiam causar em um público não habitual ao MIS-SP.

O integral da montagem transforma objetos em espetáculo a partir da utilização da cenografia. O projeto é grandioso, tem vida própria, tem conteúdo exclusivo e ao mesmo tempo se apoia no estilo do conjunto de obras do diretor. A grande maioria dos objetos expostos eram em duas dimensões, como desenhos e pinturas, que não permitiam interação.

Com a utilização da cenografia em consonância com a expografia, o leque de experiências é alargado. O resultado, segundo o MIS-SP, mais de 150 mil pessoas visitaram a exposição, próximo ao dobro de público de outras mostras, como *David Bowie* em 2014.

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

2 Entende-se a aplicação da cenografia no campo das exposições/museus como os esforços na manipulação do espaço com finalidade de dramatização, contextualização ou reprodução de determinado espaço temporal. Diferindo-se, assim, da expografia, que incorpora elementos ligados a viabilização da exposição dos objetos.

3 A utilização do termo cenografia no campo do cinema não é consensual. O cinema francês, por exemplo, utiliza o termo *décor*; na Itália o termo empregado é *scenografia* (BAPTISTA, 2008, p.113-114). Enquanto no cinema de origem ibero-americano costuma-se nomear direção de arte, o cinema norte-americano, principalmente após a segunda metade do século XX, aplica o termo *production design* (ibid.)

4 Cinema de autor é um termo restritivo utilizado pelos críticos da revista *Cahiers du Cinéma*, para identificar filmes que teriam um único autor responsável por toda a criação artística da obra (TORRES, 2012, p.3)

Referências

- ARAÚJO, Renato Moreira; SOLDAN, Marcello. O cinema Neorrealista italiano e o realismo. In: COLÓQUIO PARA APRESENTAÇÃO DE PRODUÇÕES ACADÊMICAS, 5., 2018, Goiânia. **Anais [...]**. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/971/o/5gt3_ARTIGO_RENATO_OK.pdf. Acesso em: 4 jul. 2020.
- BANTIGNY, Ludivine. La Nouvelle Vague, Un Demi-Siècle De Cinéma. **Vingtième Siècle: Revue D'histoire**, n. 74, p. 154-159, 2002. DOI 10.2307/3771815. Disponível em: www.jstor.org/stable/3771815. Acesso em: 4 julho 2020.
- BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008.
- BORDWELL, David. Eisenstein, Socialist Realism, and the Charms of Mizanstsena. In: LAVALLEY, Albert; SCHERR, Barry (org.). **Eisenstein at 100: A Reconsideration**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2001. p.13-37.
- BUTRUCE, Débora; BUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. 1. ed. Rio de Janeiro: Caixa Cultura RJ, 2017.
- CINEMATECA FRANCESA. **Historique de la programmation**. Paris, 2020. Disponível em: <http://https://www.cinematheque.fr/programmation.html>. Acesso em: 06 julho 2020.
- CINEMATECA FRANCESA. **Tim Burton, l'exposition**. Paris, 2012. Disponível em: <http://https://www.cinematheque.fr/cycle/tim-burton-156.html>. Acesso em: 07 julho 2020.
- GAUDREAULT, André. Theatricality, Narrativity, and Trickality: Reevaluating the Cinema of Georges Méliès. **Journal of Popular Film and Television**, N.I., v. 15, n. 3, p. 110-119, 1987.
- FERNANDES, Gabriel Silva. **Desconstrutivismo e arquitetura pós-moderna: da crítica cultural dos anos sessenta ao espetáculo no século XXI**. 2013. 286 p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2013.
- Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). **Museu em Números**. Brasília: IBRAM, 2011.
- MAGNAVITA, Pasqualino Romano. Arquitetura, cinema, tecnologia e cenografia virtual. **Revista de Arquitetura e Urbanismo**, Salvador, v. 7, n. 2, p. 104-107, 2006.
- MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. Série Princípios. São Paulo: Editora Ática, 1989.
- MARCONDES, Ciro Inácio. TEATRO, CINEMA E INFLUÊNCIA EXPRESSIONISTA EM LIMITE E VESTIDO DE NOIVA. **CASA**, Araraquara, v. 9, n. 1, p. 1-14, julho 2011.
- MAURE, Marc. The exhibition as theatre: on the staging of museum objects. : on the staging of museum objects. **Nordisk Museologi**, Oslo, v. 2, p. 155-168, 1995.
- MENDONÇA, Tânia Mara Quinta Aguiar de. **MUSEUS DA IMAGEM E DO SOM: O DESAFIO DO PROCESSO DE MUSEALIZAÇÃO DOS ACERVOS AUDIOVISUAIS NO BRASIL**. 2012. 448 f. Tese (Doutorado) - Curso de Museologia, Departamento de Museologia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2012.
- MOMA. **Tim Burton**. Nova York, 2009. Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/313?>. Acesso em: 7 jul. 2020.
- MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (Rio de Janeiro). **MIS/Histórico**. Disponível em: <https://www.mis.rj.gov.br/historico/>. Acesso em: 01 abr. 2020.
- O MUNDO DE TIM BURTON. Direção de Marcelo Cavalieri. São Paulo: Case Lúdico, 2016. (7 min.), sonoro, color. Disponível em: <https://vimeo.com/170468535>. Acesso em: 16 julho 2020.

- OLIVEIRA, Roberto A.. Notas Sobre o Cenógrafo Mudo. **Revista Universitária do Audiovisual**, São Carlos, s.p., 15 mar. 2012. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/notas-sobre-o-cenografo-mudo/>. Acesso em: 2 jul. 2020.
- ROCHA, Cleomar de Sousa; RODRIGUES, Olira Saraiva; ARAÚJO, Cláudia dos Santos; MARCON, Mary Aurorar da Costa. Cora em Cores. **DAT Journal**, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 86-95, 6 dez. 2019. Universidade Anhembi Morumbi. <http://dx.doi.org/10.29147/dat.v4i3.149>.
- SILVA, Michel. O cinema expressionista alemão. **Urutágua**, Maringá, v. 1, n. 10, s.p., nov. 2006.
- SILVA NETO, Alceu; ARANTES, Priscila Almeida Cunha. Design expográfico e cenografia: um estudo de caso do Museu Catavento. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 3, n. 23, p. 56-73, dez. 2019.
- SEHAYEK, Marnie. The Dark And Distinctive Elements Of Film Noir. In: **The culture trip**. [S. l.], 21 out. 2016. Disponível em: <https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/the-dark-and-distinctive-elements-of-film-noir/>. Acesso em: 3 julho 2020.
- SEVERO, Luis Fernando. Verdades e Consequências: Influências e Rupturas do Dogma 95 na Era do Cinema Digital. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, XVII., 2016, Curitiba. **Anais [...]**, 2016. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-0017-1.pdf>. Acesso em: 5 julho 2020.
- TORRES, José Wanderson Lima. Cinema de massa e cinema de autor sob o ângulo da autoria. **e-Com**, Belo Horizonte, v. 1, n. 5, p. 1-9, 2012.
- VARGAS, G. P.de. Direção de arte: do cinematógrafo ao cinema digital. **Orson** Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL. Pelotas, v. 4, p. 186-201, 2013. Disponível em: http://orson.ufpel.edu.br/content/04/artigos/o_processo/gilka_vargas.pdf. Acesso em: 03 jun. 2020.

Recebido: 28 de junho de 2020.

Aprovado: 21 de setembro de 2020.