

**METÁFORAS DO ESPAÇO  
EM EDWARD MÃOS DE TESOURA**

***METAPHORS OF SPACE IN EDWARD SCISSORHANDS***

**Rodrigo da Costa Araujo**

Doutorando em Literatura Comparada [UFF].

Mestre em Ciência da Arte (2008-UFF)

Professor de Literatura Infantojuvenil

e Teoria da Literatura (Fafima)

*E-mail:* rodricoara@uol.com.br

**Maria Lucia Vaccari**

Maria Lucia Vaccari é Professora de Língua Portuguesa.

*E-mail:* aguadourada2000@yahoo.com.br

**Resumo:** Neste trabalho discutimos alguns aspectos da relação entre o espaço e discurso memorialístico da infância, a partir do filme *Edward Mãos de Tesoura* (1990). Pelas metáforas do espaço, procura-se entender a complexidade da memória e marcas delicadas da subjetividade humana. Ao inserir o espaço e ressignificações dele no repertório de elementos auxiliares no processo de investigação da memória, o cineasta Tim Burton contribuiu para a ampliação do debate em torno desta manifestação artística que tanto se aproxima da nossa capacidade de recordar visualmente o tempo passado e o tempo perdido.

**Palavras-chave:** Tempo - Espaço - memória - *Edward mãos de tesoura*

**Abstract:** In this paper we discuss some aspects of the relationship between space and discourse memoir of childhood, from the movie *Edward Scissorhands* (1990). The metaphors of space, we seek to understand the complexity of memory and delicate marks of human subjectivity. When entering the space and his reinterpretation of auxiliary elements in the repertoire of the memory research process, filmmaker Tim Burton helped expand the debate on this artistic manifestation that both approaches our ability to visually recall the last time and lost time .

**Keywords:** Time - Space - Memory - *Edward Scissorhands*

## Figurações e (re)configurações do espaço

O espaço é caracterizado como sendo o lugar onde se desenrola a trama, articulando-se com os personagens e o tempo, situando suas ações, suas atitudes mantém uma estreita relação entre eles e a construção de sentidos. Diante disso, ele não se define somente como o lugar físico onde ocorrem ações, mas, também, demarca, semioticamente, o perfil psicológico e o socioeconômico dos envolvidos em situações, entre outros aspectos.

Em *Eduard Mãos de Tesoura* (1990) deve-se reconhecer o espaço ligado a vários outros aspectos, como ambiente, tempo, ação, iluminação, figurino, maquiagem, tudo isso ao mesmo tempo, imbricado no jogo visual. Isso porque a representação da história no cinema é simultânea, quando a luz, a linguagem, a teatralização dos personagens, a fala, e outros elementos criam a realidade, mesmo que ficcional, como é o caso desse filme, correspondendo a uma nova forma de visualizar a sociedade e (re)discuti-la.

Quanto ao aspecto ficcional, é importante considerar o espaço social - lugar onde circulam os personagens - e o espaço psicológico - como construção que demonstra alguma atmosfera interior. E é através dessa visão e atmosfera, em conjunto com o social e o psicológico, que se caracterizam melhor todos os conflitos do personagem.

No filme percebe-se que não há como distinguir espaço e tempo ficcionais. Eles comungam da mesma natureza, pois o espaço é onde se desenrola a trama e o tempo é quando isso acontece. Por isso, quando aproximados e juntos, esses elementos ajudam a definir símbolos importantes para o enredo e para a identidade do protagonista. O movimento, a riqueza de detalhes e a impressão da realidade oferecidos pelo filme abrangem dois níveis que, também, atuam em conjunto: a redefinição de espaço e a construção do tempo.

Como todo e qualquer espaço fílmico, a relação estabelecida entre tais espaços, os atributos psicológicos do personagem (que modificam aqueles espaços), a justaposição dos espaços (comandada pelo tempo do filme, também criado) e a própria carga da história resultam em uma experiência temporal, semelhante ao modo como nós sentimos o tempo, próximo de aspectos psicológicos que registram em nossa memória fragmentos visuais. Nesse caso, a relação espaço-temporal e seu ritmo são comandados pelo desenrolar dos acontecimentos.

Além disso, a paisagem cinematográfica não é uma documentação objetiva, muito menos mero espelho do real. É uma forte criação/construção cultural e ideológica em que significados sobre lugares, personagens e sociedade são produzidos, legitimados e até mesmo contestados.

O figurino faz parte do conjunto de significantes que ajuda a moldar o espaço e o tempo nesse filme. Ele, contextualizado com as ações e marcas pessoais do protagonista, ajuda a definir (ou tornar imprecisa) a localidade geográfica onde a história se passa e mesmo a época em que tudo ocorre, e, ainda, demarca certa atmosfera pretendida pelo contexto. Ele, de certa forma, serve como elemento

de identificação dos personagens, diferenciando-os ou ajudando a identificar qual arquétipo a personagem revela. Suas cores, texturas e apetrechos demonstram as sensações, o estado de espírito, a correlação entre o personagem e o ambiente em que está inserido. A maquiagem, nesse conjunto semiótico, também apresenta papel importante porque evidencia os personagens em seus respectivos espaços.

A iluminação cuidadosamente, elaborada em cada espaço, cuida para o avivamento dos pensamentos, ações e *mis en scène* de seus personagens. A luz, imbrica-se à maquiagem do protagonista, transformando seu rosto quase em máscara, criando uma atmosfera gótica, através de efeitos de sombra e de luz, apontando composições exageradas sugerindo algum impacto visual.

Apesar de ressignificar certas delicadezas, o espaço e outros elementos na construção das cenas e paisagens em *Edward carregam* exploram certos exageros. O contraste entre o bem e o mal, o dia e a noite, ações que amedrontam e confortam, a distorção entre o que se pode, aparentemente, confiar e o que é, verdadeiramente, perigoso: o discernimento, em *Edward Mãos de Tesoura*, conta que nada é, realmente, o que parece. Enfim, o espaço e outras interessantes articulações da ordem da estética são utilizadas para compor certa subjetividade conceitual e memorialística nesta obra fílmica.

## **Figurino/ Espaço e subjetivação**

Em sociedade, o ato de vestir-se traduz várias concepções, porque envolve normas primárias estabelecidas pela civilização. O ser humano veste-se e desnuda-se para atender às tradições de sua cultura. A roupa não serve apenas para protegê-lo do frio, mas carrega consigo símbolos, códigos, convenções de *status*, comportamentos, sentimentos, identificação de grupos e posições ideológicas que definem a cultura. Ela, também, serve para proteger o corpo, representar o pudor, ornamentação e embelezamento, podendo ainda, estabelecer a identificação de determinados grupo ou pessoas. Assim, a partir dessas considerações, a roupa ganha novo nome - figurino.

O figurino é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens, de acordo com as necessidades do roteiro do filme. Ele, ajuda, ainda a “definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de definir características das personagens.” (COSTA, 2002, p. 38).

Como vestuário, o figurino constrói um conjunto de trajes e adornos que plasticamente revestem e se articulam com o corpo, em função da cena, dizendo ou significando o que a palavra não justifica ou omite. O figurino é um fator importante de abstração e tem um significado incerto e poético. No filme, a roupa inicial com que Edward aparece demonstra sua verdadeira condição de “menino-monstro”. Em relação à fidelidade histórica, o figurino de Edward possui liberdade maior e não é fiel à época em que a história é narrada. Seu figurino é diferente de todos os demais personagens do filme.

Isso deve-se ao fato de a personagem ser criada artificial e diferentemente das outras pessoas. O objetivo é ressaltar essa diferença no figurino, pois ela será fundamental para a narrativa e coerência da história.

De aspecto assustador, no entanto doce e delicado, Edward personifica a estranha mistura de ingênua benevolência infantil com o poder de destruição iminente. Tal como o monstro de *Frankenstein*, também ele possui uma credulidade que o coloca em dificuldades, especialmente porque não consegue destrinçar os motivos ocultos ou as segundas intenções por detrás das atitudes das personagens. Ainda assim, ele tudo faz para agradar e tentar integrar-se, usando a sua própria inaptidão.

Ele, também possui um visual gótico que lembra muito o período Batcave ou Deathrock. A maquiagem branca no rosto, com olhos e boca “carregados” também são características desse estilo. O Batcave ou Deathrock possui influências do Punk Rock e temas de filmes de terror. As roupas de Edward, com diversas fivelas, recortes e costuras também são uma referência *punk*, ao mesmo tempo em que sugere “armadura” e dificuldades de seus movimentos. Ela compõe a sensação de estranheza e deslocamento que Edward possui na narrativa e em oposição aos outros personagens. Parece que a sua roupa, assim como seu corpo foram feitos de retalhos. Isso o aproxima ao aspecto Frankenstein, porém estereotipado e não como os convencionalismos macabros, próprios das narrativas de terror, o que desconstrói os significados do senso comum e maniqueísta, frequentemente atribuído aos monstros. Seu figurino não oferece uma época, ou seja, não se relaciona a um determinado tempo, não é próprio de sugestão de um determinado período.

No castelo, o espaço grande e escuro combina com os cabelos, cor, roupas, e horror que trazem consigo, a imagem-metáfora do protagonista. Há ainda o contraste entre sua roupa preta e seu rosto branco, sugerindo, assim, o caráter de uma criatura, “montada”, “inventada”, “morta”.

Do Castelo, também, observa-se a simbologia que a roupa traz em relação ao espaço que o personagem vive primariamente. Cenário exagerado em escuridão, em materiais em estado bruto (como as paredes sem reboco), janelas disformes e vidraças quebradas, com características de mal-assombrado, visuais exagerados e expressivos, que chocam inicialmente, porém estão inseridos no contexto narrativo, e que, por isso, não sugerem uma conotação absurda. Visualmente, características da arte gótica tomam lugar em cena, enriquecem e caracterizam as cenas e paisagens do filme.

O ambiente, nesse contexto em preto e tons de azuis, é totalmente exagerado: uma velha mansão - com portas grandes, janelas disformes e de tamanho irregulares, escadas intermináveis e ambientes totalmente sombrios, repletos de estátuas assustadoras. A real utilização desse exagero é para enfatizar o espaço e, logicamente, fortalecer o sentido das relações com o protagonista. Nele existem sombras distorcidas, projetadas nas paredes de pedras e com teias de aranha, demonstrando o abandono do lugar. O casarão, inclusive, está sobre as montanhas, um local sombrio, que cria um ambiente de excentricidade e isolamento. Excêntrico vem do latim *ex*

*centricu* que significa aquele ou aquilo que se desvia ou se afasta do centro, ou seja, no caso, o que não é igual, ou semelhante aos outros.

Na contracena com Peg, nota-se, perfeitamente, a diferença entre os figurinos dos personagens. Em Peg, a vendedora do Avon que encontra Edward, é um *tailleur* de linhas retas, gola e chapéu cor lilás. Este figurino remonta, intertextualmente, os *tailleurs* e vestidos de André Courrèges e Pierre Cardin, estilistas de renome, demarcando a diferença em que os dois se encontram. Eles, de alguma forma, representam mundos totalmente diferentes.

Nesse contexto visual, portanto, o figurino pode ser um elemento ambíguo, na medida em que esconde, disfarça, engana a respeito de seu portador. Quantas pessoas não se vestem de modo que contrariam sua idade, sua época e sua condição moral, social e econômica? Essas duas possibilidades que caracterizam a vestimenta do corpo, uma contrária à outra, encontram uma terceira e última função que se define pela ausência: é desnudamento, a não-roupa. No momento da criação da personagem, o figurino torna-se a segunda pele do ator e a comunicação passa a ser entre um indivíduo e outro (entre personagens), ou entre símbolos, inicialmente uma linguagem em que predomina na construção do olhar. Será a vestimenta de Edward mesmo uma roupa ou parte de seu corpo?

Há de se considerar, ainda, que a cor é um elemento importante para caracterizar a simbologia da roupa, bem como a aparência e a essência dos personagens na trama. O protagonista é apresentado com o figurino em preto, cor que sugere certo luto, sensação de frustração, associando-se, nesse olhar, à ideia de terror, ao mistério e à fantasia (CHEVALIER, 1988, p. 740-744). Além da cor preta, a maquiagem e a roupa do protagonista, juntamente com seu andar robótico, desconcertante, participam da instalação de universo fictício, inquietante, com a sua aparência “estranha”. O espaço escuro, leva à uma aura de mistério e lugubridade, para compor a aparência da figura do protagonista incompreendido e incomum, complementando a questão imagética do estranhamento do personagem. Contraditoriamente, nessa configuração semiótica do personagem, mesmo o espaço escuro, noturno, soturno, “provocador” de medo e aversão, ele, também, desperta certo encanto e pureza, em oposição aos valores sociais de outros personagens.

Diante dessas informações, ficam correlatos o ambiente e espaço com o arquétipo do personagem. Há um pertencimento entre personagem e espaço, pois ambos estão no mesmo contexto, amparados pela ideia gótica, ainda que extremamente lúdica.

Reforçando esse ludismo, a maquiagem caracteriza o ator no filme, sugerindo aquilo que ele é ou pretende parecer. Os contornos destacam os olhos e os lábios no conjunto do rosto, enfatizam os traços físicos, a expressão do olhar e o movimento da boca na articulação do discurso. Ela possui forte interferência semântica, na medida em que explora cores, contrastes, tonalidades, linhas, formas, contornos, relevos e texturas, elemen-

tos característicos da construção visual, capazes de interferir diretamente na percepção do espectador em relação ao sujeito. Esse é o caso do personagem Edward, que fisicamente se diferencia de todos os outros sujeitos da comunidade. Os relevos das cicatrizes, nesse conjunto, permitem criar sinais de rugas, cicatrizes e marcas de acidente (no caso os acidentes com as tesouras) e de deformações diversas, além de permitirem/sugerirem certa alteração no tamanho e configuração no nariz e das pálpebras.

Diante desses exageros, é certo que o que consideram ornamentação e embelezamento para uns, para outros, isso varie de uma cultura para outra, pois constroem significados diferentes aos arranjos de cada sociedade. O que para Edward é normalidade (suas roupas, sua cor, seu rosto, suas tesouras e espaço onde mora) para os habitantes da pequena cidade, esses códigos visuais ecoam como “mutilação”, exuberância, esteticismo exagerado. Isso se dá devido ao estranhamento, as diferenças que aparecem, ainda que usufruam ou explorem ações desse sujeito dito “estranho”.

A partir desse fato, percebe-se que, o quintal da mansão é ornamentado de plantas bem cordadas, até a cor verde da grama da mansão é mais viva que o verde da grama das casas do bairro, pois este tom plastificado surge moldado como seus donos. Isso demonstra uma aparência óbvia: o espaço e a identidade do diferente. Edward é representação do diferente e uma sociedade moldada, com certeza, não saberia viver com ele.

Edward é o sujeito que só usa uma mesma roupa preta que não é removida em nenhum momento da história, nem mesmo quando Peg lhe dá outras peças para vestir-se. A calça comprida que ela lhe dá é cinza, porém, para iluminar, urbanizar ou mesmo humanizá-lo, a sua camisa é branca, sugerindo, nesse gesto, clarear sua imagem. Mesmo seu rosto pálido e cheio de cicatrizes (autoinfligidas por suas tesouras), cabelos bagunçados, olhos fundos marcados por olheiras, Peg tenta maquiá-lo, ou seja, “maquiá-lo” com produtos que disfarçam sua real imagem, diminuindo, nesse contexto, seu aspecto *dark*.

Diante de determinado situação, Edward, delicadamente, se vê no espelho e percebe que as cicatrizes do seu rosto, na verdade são causadas pela lâmina da tesoura de suas mãos. Como Edward possui a índole e comportamentos de uma criança, tudo no mundo lhe é novo, por isso age de uma maneira inocente e sincera causando empatia com o seu público infantil que o aceita sem julgamentos.

Opostamente ao mundo do protagonista, na cidade tudo é muito colorido: as casas, as roupas, as ruas muito limpas, as crianças brincando e por isso, Edward acha graça, maravilha-se com os acontecimentos. O diretor usa as cores para brincar, realçar o encantamento. Aquele que se difere, o “sujo” - também chamado de estranho, estrangeiro, forasteiro, deslocado entre outros nomes - é, necessariamente, peculiar, inusitado e diferente no ambiente e, por esse motivo, destoa dos outros elementos do grupo. O estranho social manifesta-se no momento em que não compreende ou não

compartilha do mesmo código de valores implícitos em determinada sociedade, sejam eles morais, comportamentais ou, até mesmo, visuais, infantis, demonstrando que a cidade, com todas as suas cores, fortes e vivas, possui um caráter de vida fútil, extremamente suburbana, em contraposição a cor escura do mundo de Edward, que é na verdade o mundo puro e ingênuo.

Além das várias representações do espaço físico, o cenário e o figurino assumem papéis tão importantes quanto ao de um ator dentro de um espetáculo, construindo sentidos e outras percepções daquilo que nos parecem invisíveis, transmitindo, silenciosamente, leituras sensoriais. Em determinados momentos, é fundamental que o figurino, assim como o cenário, passem despercebidos e o espectador possa direcionar sua atenção para a interpretação do texto, descobrindo elementos específicos como a personalidade da personagem, o enredo da cena etc.

O uso da cor em determinados espetáculos, por meio do figurino, cenários ou luz, é capaz de produzir no espectador determinadas impressões, fazendo-o mergulhar no simbolismo da cena, ajudando na definição da personalidade do personagem, na valorização dos materiais e, acima de tudo, no perfil psicológico como, por exemplo, nas cenas da fabricação de Edward.

A história acontece no período dos anos de 1950/1960. A filha de Peg, Kim, usa uma silhueta famosa: o “New Look”, de Christian Dior com a cintura marcada e saia ampla. Todos os jovens do filme possuem um estilo semelhante aos anos de 1950: suéter, cardigãs de malha, jeans, jaquetas coloridas, *bobby socks* (meias soquete) e tênis. Um estilo *college* que teve origem no *sportwear*. Algumas vizinhas usam a mesma linha de vestidos de formas retas, algumas com calça cigarete e suéter, como a personagem Joyce Monroe no início do filme. Podemos observar algumas vizinhas com vestidos trapézio, feito os lançados por Yves Saint-Laurent e a influência da moda *unisex*. Também há uma influência dos anos de 1960 nas estampas das roupas. A maquiagem, ao estilo anos 1960, reforça olhos e cabelos com raiz alta e impecáveis. Além disso, podemos notar o uso das franjas, como na personagem Kim.

## **Espaço/ Iluminação**

Conforme observado nas considerações anteriores, a roupa tem de passar pela experimentação de formas, de materiais, referências e cores, num processo de estudo que sustente e viabilize a criação. Mas ela não pode ser exclusivamente experimental, pois no caso do filme, não se usa um figurino para representar alguma moda. Entretanto, a simbologia das roupas não pode se contentar com a ausência de significados, sua função é, primordialmente, alterar regras, quebrar padrões e estabelecer o “novo”, para que este seja, talvez, difundido, aceito e absorvido por um número maior de pessoas.

Afinal, os trajés exploram os aspectos metafóricos e metonímicos do corpo deixando de ser apenas certo elemento realista ou um recurso ornamental, para tornar-se uma espécie de suporte de significação que estabelece as relações essenciais entre a personagem e o contexto do filme. Diante desse olhar, esses recursos/elementos completam a integração entre o ator, o figurino, o cenário e a luz, pois neles estão concentrados os sentidos visuais do filme.

A iluminação destaca-se em cenas, tais como, ao observar a mansão, o espaço ou paisagem eleva-se sobre como uma nuvem negra, trazendo uma sombra de premonição. O contraste estende-se na cor e nitidez da imagem, às formas geométricas regulares, associadas às cores tranquilas, vivas e as formas claras e detalhadas. Os pormenores urbanos, como as casas, carros, candeeiros, relvados são alinhados de forma organizada e repetitiva, sugerindo, sutilmente, ao observador, a impressão de alguma monotonia e ausência de originalidade. A montanha, pelo contrário, parece extraída de um filme em preto e branco, com certa falta de nitidez que é característica das primeiras experiências cinematográficas. A base da montanha, feita imagem memorialísticas dos contos de fadas, surge envolta numa névoa, fora de contexto, como um elemento irreal e atemporal.

Nesse caso, temos um filme atemporal, pois mistura padrões estéticos dos anos 50 com os padrões dos anos 90, além da utilização de cores monocromáticas e fortes dando-nos ou construindo, dessa forma, o caráter fantástico. A iluminação sofre uma intensa diferenciação entre o ambiente em que Edward vivia e o novo bairro, num interessante efeito claro *versus* escuro. Na cena do castelo, são os jogos de luzes em forma de antíteses visuais que predominam, esta dicotomia claro-escuro sugere o ciclo da vida e da morte. A coreografia de cores é a poesia que mais chama a atenção: casas, carros e objetos são pintados em tons monocromáticos e berrantes, dando a impressão, aos olhos do espectador, de visualizarem brinquedos rústicos, certa memória infantil. O céu azul-bebê e a falta de sombras (com exceção para as cenas elaboradas dentro do castelo de Edward) contribuem para intensificar o clima onírico do enredo.

Em *Edward Mãos de Tesoura*, além de conduzir os dualismos de sombra e luz, bem e mal, cenário e decoração, a iluminação conduz certa profundidade e atração para o telespectador. A luz deforma, juntamente com o espaço e os objetos, para sugerirem uma atmosfera de mistério - nos momentos de escuridão - e em outros, como no caso da cidade, muita claridade para contrapor com a imagem do protagonista.

## Considerações Finais

O espaço como metáfora e os elementos ou recursos da maquiagem, cenário, cor e luz, assim como os figurinos, fazem parte do espetáculo fílmico em *Edward mãos de tesoura* e leva-nos, visualmente, a pensar neles, como componentes de uma narrativa, essenciais e determinantes em uma obra

fílmica e estética como esta.

A fotografia e suas relações com o espaço em *Edward mãos de tesoura* são problemas levantados nas primeiras cenas do filme, pelas considerações da contação de histórias da avó, pela insinuação memorialística, a esperar as demarcações do tempo e do espaço no recorte fotográfico que opera a cena entre molduras. Esse gesto inicial da avó, no filme, também demarca o jogo entre a representação do real e a capacidade de inferir nesse mesmo real, fragmentos do mundo imaginário. Assim, o espaço se desdobra em espaço observado e espaço que torna possível a observação. Observar pode equivaler a mimetizar o registro de uma experiência perceptiva e memorialística.

O contraste estabelecido entre o universo espacial e sombrio de Edward e o colorido artificial da cidadezinha é um dos pontos mais fortes da trama, e para que se torne eficaz, o cineasta recorreu a uma estética “pesada”, feito a transmissão dos contos de fadas. Os cenários são exagerados, assim como os figurinos e a maquiagem. Nos créditos iniciais já começam os recursos estéticos, ao nos apresentar o gigantesco castelo, mergulhado em escuridão e habitado por Edward. Ele é espaço repleto de estátuas assustadoras, escadas intermináveis, janelas disformes de tamanhos irregulares e sombras distorcidas projetadas em paredes de pedra. Nasce então um abismo entre esse mundo assustador e a comunidade em que vivem Peg e Kim, marcada por construções provincianas, simetria perfeita, belos jardins floridos e habitantes sorridentes.

A partir dessas oposições e apresentações dos espaços e das relações de poder nelas instauradas, que aparece a ironia fina e espectral da obra. Diante dessas aparências e recursos, o cineasta conduz o filme procurando seduzir o espectador para entender pequenos detalhes que inscrevem a inocência e pureza do protagonista.

*Edward mãos de tesoura* é, para além das metáforas do espaço, algo como “o espaço proustiano” que se afirma não somente como busca do tempo, mas, também, do espaço perdido. O tempo recuperado por Proust<sup>1</sup> é um conjunto de momentos-lugares memoráveis separados por imensas distâncias. Nesse sentido, o espaço recuperado por Edward não é o de extensão geográfica, mas uma série de “quadros” como retábulos.

## Referências

- BETTON, Gérard. *Estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes. 1987.
- COSTA, Francisco Araújo da. *Análise fílmica: o figurino como elemento essencial da narrativa. Sessões do imaginário*. Porto Alegre, nº 8 (agosto). Semestral. FAMECOS/PUCRS, 2002, p. 38.
- CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos (mitos, sonhos,*

---

<sup>1</sup> Para uma leitura mais aprofundada sobre o espaço proustiano, cf. *O espaço proustiano*, de Georges Poulet.

*costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*). R.J: José Olympio. 1998.  
GANCHO, Cândida V. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática. 2004.  
GUIMARÃES, César. *Imagens da memória: entre o legível e o visível*. Belo Horizonte. Ed. UFMG. 1997.  
JÚNIOR, Eduardo Neiva. *A imagem*. São Paulo. Editora Ática. 1994.  
PINNA, Daniel Moreira de Souza. *Curta a narrativa: contos, curtas e personagens animadas*. 2005. Programa de Pós-Graduação em Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2005. Disponível em: <<http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/imago/site/narrativa/ensaios/pinna.pdf> />. Acesso em 16 out.2011  
POULET, Georges. *O espaço proustiano*. Rio de Janeiro. Imago. 1992.

## **FILMOGRAFIA**

*Edward Mãos de Tesoura*. Direção: Tim Burton. São Paulo: Fox Home Entertainment, 1990. 1 DVD (104 min.), som, color., Tradução de: *Edward Scissorhands*.