

O MUNDO INVERTIDO DOS ANOS 1980 EM FILMES DE TERRY GILLIAM, DAVID LYNCH E TIM BURTON¹

THE UPSIDE-DOWN 1980S IN THE FILMS OF TERRY GILLIAM, DAVID LYNCH, AND TIM BURTON

Laura Loguercio Cánepa²
Rogério Ferraraz³

Resumo: *A ficção audiovisual de fantasia caracteriza-se hoje pela criação de universos expandidos, nos quais mundos insólitos e internamente coerentes transbordam entre filmes, séries, jogos eletrônicos e outras mídias, frequentemente retomando histórias do passado. Em paralelo, observa-se um interesse crescente por histórias ambientadas em redes neurais e/ou no interior da mente das personagens. Este artigo analisa a importância de três cineastas estadunidenses – Terry Gilliam, David Lynch e Tim Burton –, cujos trabalhos dos anos 1980 combinaram e, de certo modo, anteciparam essas estratégias narrativas e estilísticas, mais tarde comuns em grandes franquias. Ao destacar o caráter cerebral, a interpenetração de mundos ficcionais e a densidade plástica em suas obras, entre outros aspectos, este estudo evidencia, ao mesmo tempo, o teor crítico do legado desses diretores.*

Palavras-Chave: Cinema. Anos 1980. Terry Gilliam. David Lynch. Tim Burton.

Abstract: *Contemporary fantasy cinema is characterized by the creation of expanded universes, in which unusual and internally coherent worlds spill over into films, series, comics, and other media, often revisiting stories from the past. At the same time, there is a growing interest in narratives set within neural networks and/or inside the minds of characters. This article analyzes the significance of three American filmmakers—Terry Gilliam, David Lynch, and Tim Burton—whose works from the 1980s combined and, in some ways, anticipated these narrative and stylistic strategies, which later became common in major franchises. By highlighting the cerebral nature, the interpenetration of fictional worlds, and the visual density of their works, this study also underscores the critical dimension of these directors' legacies.*

Keywords: Cinema. 1980s. Terry Gilliam. David Lynch. Tim Burton.

1. Introdução

Este trabalho dá continuidade a uma pesquisa iniciada há 10 anos que investiga o cinema de fantasia hollywoodiano dos anos 1980, explorando dois de seus aspectos: a nostalgia

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Cultura das Mídias. 34º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba-PR. 10 a 13 de junho de 2025.

² Laura Loguercio Cánepa: Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNIP, Doutora em Multimeios pela Unicamp, laura.canepa@docente.unip.br

³ Rogério Ferraraz: Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UAM, Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, rogerio.ferraraz@animaeducacao.com.br

de um passado idealizado – especialmente a década de 1950 – e sua forte conexão com as tendências da indústria do entretenimento no século XXI (CÁNEPA; FERRARAZ, 2016). Examinamos como esse cinema consolidou o modelo de franquias e *blockbusters*, moldando grande parte do imaginário que define a cultura pop contemporânea, cuja fixação nos anos 1980 é notável. Ao mesmo tempo, buscamos identificar ambiguidades e brechas nesses conteúdos, ampliando as possibilidades de interpretação e reflexão sobre suas implicações culturais e industriais.

Os filmes de fantasia contemporâneos – sejam eles histórias de horror, de ficção científica ou aventuras ambientadas em mundos alternativos – consolidaram, sobretudo em Hollywood, a ideia de “universos expandidos” como traços cruciais de sua identidade. Esses universos transbordam em sequências, prequelas e *spin-offs*, em *remakes* para cinema, séries de televisão e jogos eletrônicos, habitando várias plataformas midiáticas e sendo consumidos na forma de *multiplicidades audiovisuais* (KLEIN; PALMER, 2016). Tal tendência veio acompanhada de outra, que emergiu no mesmo período: a elaboração de tramas que se desenrolam, literal ou metaforicamente, no interior da mente das personagens, configurando espaços psíquicos, oníricos ou neurológicos como cenários principais da ação (RODRIGUES, 2022). Essas duas vertentes não surgiram de forma súbita. Elas resultam de um processo de absorção e releitura de procedimentos muito mais antigos, mas popularizados no cinema a partir da década de 1980. Por exemplo, ao observarmos um *blockbuster* recente como *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (Sam Raimi, EUA, 2022), percebemos como essas tendências se consolidam e se entrelaçam na exploração de universos alternativos e expandidos; das profundezas psíquicas do protagonista; do complexo mundo dos quadrinhos da Marvel; e da própria trajetória de Sam Raimi, cineasta consagrado no cinema de horror e fantasia na década de 1980 (GARCIA, 2024).

Nesse contexto, desejamos destacar o papel desempenhado por três diretores estadunidenses cuja presença nos circuitos de cinema comercial na década de 1980 ajudou a preparar o terreno para a configuração que estamos descrevendo: Terry Gilliam (1940-), David Lynch (1946-2025) e Tim Burton (1958-). Embora oriundos de contextos e gerações distintas, os três cineastas compartilham alguns traços fundamentais. Eles sempre mantiveram diálogos transversais em suas próprias filmografias, delineando trajetórias autorais em que personagens, ambientes e temas se conectam ao longo de diferentes produções. Suas obras também são marcadas por um tipo de imaginação delirante, assim como pelo interesse em traduzir

processos mentais e estados psicológicos. Além disso, iniciaram suas carreiras no campo da animação, após contato direto com as artes plásticas, demonstrando afinidades com vanguardas artísticas e cinematográficas. Gilliam, por exemplo, empregou colagens caóticas, humor absurdo e justaposições inesperadas, ecoando a desconstrução da lógica e a irreverência do dadaísmo. Lynch, por sua vez, criou atmosferas inquietantes próximas ao surrealismo, nas quais as relações de causa e efeito são substituídas por construções oníricas. Já Tim Burton se aproximou do expressionismo ao utilizar um tipo de deformação expressiva de cenários e personagens, reforçando estados emocionais sombrios.

Não por acaso, todos participaram ou foram cotados para participar de grandes franquias: David Lynch foi cogitado para dirigir *O retorno de Jedi* (Richard Marquand, EUA, 1983), terceira parte da saga iniciada por *Star Wars – Uma nova esperança* (George Lucas, EUA, 1977). Depois disso, dirigiu a superprodução italo-americana de ficção científica *Duna* (David Lynch, EUA/Itália, 1984). Ainda que seu cinema tenha se desenvolvido no âmbito independente, ele também criou, em parceria com Mark Frost, a série policial *Twin Peaks* (1990, 1991; 2017), uma das mais influentes da história da televisão. Terry Gilliam, por sua vez, depois de ser parte da equipe responsável pelo programa da BBC britânica *Monty Python's Flying Circus* (1969-1974), um dos maiores fenômenos da comédia na história da TV, tornou-se um proeminente diretor de filmes de fantasia, sendo cotado em 2001 para dirigir o primeiro filme da franquia *Harry Potter*, após dirigir o *blockbuster* *Os Doze Macacos* (Terry Gilliam, EUA, 1995). Por fim, Tim Burton, sem dúvida, o nome mais comercial do trio, atuou em diversas franquias como diretor e produtor (sendo *Batman*, dos anos 1980/90 a mais famosa), e é hoje o *show-runner* da série *Wandinha* (2022), da Netflix.

Quando se observa o alcance e a influência de seus trabalhos, vê-se que a expansão do cinema de fantasia a partir dos anos 1990 e 2000 pode ser em parte compreendida à luz do legado de Gilliam, Lynch e Burton, ainda que esses cineastas raramente sejam examinados de forma conjunta (exceção feita a Weishaar, 2012, como veremos). No entanto, um aspecto distingue o legado desses realizadores da lógica hegemônica de Hollywood e seus arredores. De diferentes formas e em variados graus, Gilliam, Lynch e Burton atuaram simultaneamente dentro e à margem do sistema industrial do cinema. Ou seja, mesmo produzindo filmes distribuídos pelos grandes estúdios e/ou dialogando com os gêneros cinematográficos mais populares, eles mantiveram certa autonomia criativa que lhes permitiu imbuir suas obras de um teor crítico poucas vezes absorvido pelos *blockbusters* que viriam a se inspirar em suas

estratégias narrativas e estéticas. Neste artigo, buscamos examinar a contribuição de Gilliam, Lynch e Burton para a consolidação das características fundamentais do cinema de fantasia hollywoodiano contemporâneo, ressaltando seu posicionamento singular no interior e às margens da indústria. Para isso, examinamos três trabalhos essenciais desses cineastas: *Brazil, o Filme* (Terry Gilliam, Reino Unido/EUA, 1985); *Veludo Azul* (David Lynch, EUA, 1986) e *Edward Mãos de Tesoura* (Tim Burton, EUA, 1990)⁴, cujas ressonâncias estilísticas, temáticas e críticas ecoam na produção hollywoodiana desde então.

2. O mosaico dos anos 1980: futuro do passado

Ao contextualizar os filmes de Gilliam, Lynch e Burton, cujas carreiras se consolidaram na década de 1980 nos EUA (e no Reino Unido, especialmente no caso de Gilliam), é essencial considerar a convergência de fatores que caracterizaram o cinema hegemônico daquele período. A década foi marcada pela recuperação da supremacia de Hollywood, que havia sido parcialmente abalada nos anos 1960 e 1970. Esse período, marcado por certa uniformização do mercado cinematográfico e pela multiplicação de produtos culturais que expressavam nostalgia pelos anos 1950 — uma época de ascensão econômica e geopolítica dos EUA —, foi testemunha da transformação do cinema fantástico em uma das principais vertentes do cinema comercial. Essa revitalização resgatou temas centrais do repertório cinematográfico da década de 1950, como a paranoia militar, o impacto disruptivo das novas tecnologias, o fascínio pelos monstros e a juventude como força social, mas agora sob um viés saudosista. Como nota Jancovich:

Quase todos os filmes de horror de ficção científica dos anos 1980 se identificam claramente como reinterpretações dos filmes dos anos 1950. Alguns, por exemplo, se apresentam como remakes, como *Invasores de corpos* (Philip Kaufman, 1978), *Invasores de Marte* (Tobe Hooper, 1986) e *A bolha assassina* (Chuck Russell, 1988, a partir do original de 1958), enquanto outros fazem alusões visuais e narrativas a filmes anteriores. *Aliens – O resgate* (James Cameron, 1986), por exemplo, faz referências contínuas e autoconscientes a *O mundo em perigo* (Gordon Douglas, 1954). (JANCOVICH, 2002, p. 5).

Além da revisitação programática aos anos 1950, outros fatores importantes para descrever o cinema hegemônico da década de 1980 incluem a juvenilização do público; a vinculação do cinema a outras formas de entretenimento; a ascensão do conservadorismo

⁴ Ainda que *Edward Mãos de Tesoura* tenha sido lançado em 1990, sua concepção e produção se dá no contexto histórico e cultural da década que se findava, os anos 1980.

(intensificada pela reemergência do perigo nuclear e pela epidemia da AIDS, mas também pelos governos de Ronald Reagan nos EUA, e Margareth Thatcher no Reino Unido); a competição dos países ricos do Ocidente com novas potências asiáticas; o impacto da estética da MTV; e a disseminação do vídeo doméstico. Mas, para se compreender a reconfiguração do mercado nesse período, também é fundamental analisar conceitos teóricos que elucidam as transformações ocorridas em Hollywood: as noções de *alusionismo*, *high concept* e *pós-modernidade*.

O alusionismo, transformado hoje em verdadeira obsessão nostálgica, caracterizou originalmente obras que estabeleceram diálogos intertextuais com referências anteriores, produzindo uma experiência “dupla” de leitura, uma espécie de imersão em experiências fílmicas passadas. Ao cunhar esse conceito, Noel Carroll (1982, 1988) o comparou a outros dois regimes representativos no cinema de ficção: o ilusionismo, associado ao modelo hollywoodiano mais tradicional, que busca a imersão do público por meio do apagamento das marcas da narração; e, em oposição, o anti-ilusionismo, presente sobretudo nos cinemas modernos, que desafiam essa imersão ao enfatizar a artificialidade do cinema por meio de recursos como a quebra da quarta parede, a narrativa não linear e outras estratégias de distanciamento. Entre os dois polos, o alusionismo combinaria o envolvimento emocional com a autoconsciência da construção cinematográfica, criando um jogo de referências que convidaria o público a reconhecer e celebrar sua relação com o cinema do passado – algo que veio a se tornar a marca principal do entretenimento contemporâneo.

A estratégia da *alusão* foi acompanhada pelo modelo de *high concept* (WYATT, 1994), caracterizado por projetos facilmente comunicáveis, de forte apelo visual e com potencial para exploração em outras plataformas de mídia, como televisão, videogames, discos, histórias em quadrinhos e produtos de consumo como bonecos, cadernos e brinquedos. Wyatt argumenta que esse modelo se tornou predominante em Hollywood a partir dos anos 1980, apoiado em efeitos especiais, personagens atraentes (muitas vezes adolescentes, que eram também o público-alvo) e estratégias de *marketing* agressivas. A ênfase em conceitos simples, facilitando a promoção e penetração em mercados amplos, muitas vezes resultou em franquias duradouras, seguidas por inúmeros *reboots* e universos expandidos no século XXI. Um exemplo marcante desse fenômeno é a franquia *Alien*, iniciada com *Alien: O Oitavo Passageiro* (Ridley Scott, EUA/Reino Unido, 1979), que, embora tenha surgido antes da consolidação do *high concept*, foi rapidamente assimilada por esse modelo nos anos 1980. A partir de *Aliens: O Resgate*

(James Cameron, EUA/Reino Unido, 1986), a série ampliou seu apelo comercial ao incorporar uma abordagem mais voltada para a ação, consolidando-se até hoje como uma marca midiática que se desdobrou em quadrinhos, videogames, brinquedos e *crossovers* com outras franquias.

Estratégias como essas, que podemos identificar como tipicamente pós-modernas, refletem, como já observava Fredric Jameson (1992), a condição cultural do capitalismo tardio, quando o valor das imagens é determinado por sua capacidade de capturar a atenção e se integrar a um sistema de circulação midiática ampliada. Essa configuração oferece uma experiência audiovisual que mistura nostalgia e inovação tecnológica, revelando uma sociedade em que as imagens são produtos de consumo. Como descrito por Robert Stam, as estratégias de alusão são centrais na cultura popular pós-moderna, na qual encontramos “um cinema recombinate e replicante, no qual o fim da originalidade segue de par com o declínio das utopias” (STAM, 2003, p. 333). Tal dinâmica é explorada em uma infinidade de filmes, em uma gama que vai desde a adesão total ao *status quo* até graus diferenciados de crítica a um modo de produção cultural essencialmente comercial e derivativo. Obra exemplar nesse debate é *Jogador Nº 1* (Steven Spielberg, EUA, 2018), filme que revela a fixação contemporânea nos anos 1980. Como observa Maximiliano Cirne (2025, p. 284-286), cerca de 49,9% das referências temporais do filme remetem aos anos 1980, sendo que quase 80% do repertório pop apresentado é formado por obras audiovisuais, a maioria delas cinematográficas.

Como também observa Cirne (2025, p. 83), Spielberg, diretor de *Jogador Nº 1*, foi ele próprio um dos responsáveis pela criação de muitas das marcas que ajudaram a moldar o que hoje chamamos de “anos 80”. A onda de produções que revisitam essa década – já nostálgica de uma América pré-direitos civis, pré-contracultura e pré-segunda onda feminista, como observado na franquia iniciada com *De Volta para o Futuro* (Robert Zemeckis, EUA, 1985, Cf. CÁNEPA; FERRARAZ, 2016) –, ainda parece longe do esgotamento. Um dos exemplos recentes desse fenômeno é a série *Cobra Kai* (2018-2025, de Josh Heald, Jon Hurwitz e Hayden Schlossberg), da Netflix, que resgata personagens e eventos da franquia iniciada em *Karatê Kid – A Hora da Verdade* (John G. Avildsen, EUA, 1984), atualizando sua narrativa para novas gerações enquanto mantém forte apelo nostálgico para o público original. Não por acaso, um dos maiores fenômenos midiáticos dos últimos anos é a série *Stranger Things* (2016-, Irmãos Duffer), também da Netflix, que situa sua trama fantástica e de mistério em uma pequena cidade fictícia chamada Hawkins e naquilo que seria o seu duplo, denominado de “Mundo Invertido”, justamente entre os anos de 1983 e 1987. De acordo com Rosana Parede:

(...) desde a criação da vinheta de abertura, inspirada em muitos programas daquela década, até à história original, inspirada em obras literárias de Stephen King, os criadores se preocuparam com cada detalhe que pudesse inserir o espectador a essa lembrança” (PAREDE, 2018, p. 107).

Esse interesse pela recriação de atmosferas e referências oitentistas também pode ser observado em séries como *Hysteria* (2024-, Matthew Scott Kane), da HBO, que explora o fenômeno das histerias coletivas e do pânico satânico da época, reafirmando a força do imaginário cultural daquela década no audiovisual contemporâneo.

No entanto, enquanto grande parte do cinema comercial desde os anos 1980 adotou a nostalgia como estratégia de reafirmação dos valores e estéticas do passado, Gilliam, Lynch e Burton desenvolveram abordagens mais críticas e irônicas dessa tendência. Seus filmes não apenas fazem alusões ao repertório cinematográfico e cultural das décadas anteriores, mas revelam olhares ambíguos que, em vez de apenas celebrar o passado, tensionam as relações entre memória e fantasia, demonstrando como a nostalgia pode ser tanto uma fonte de encantamento quanto um véu que encobre contradições e inquietações profundas.

Os anos 1980 foram um período de ascensão do Partido Republicano ao poder no governo dos EUA e dos conservadores na Inglaterra, com as eleições de Ronald Reagan (em 1980, seguida pela reeleição, quatro anos depois, e da eleição de George Bush, em seguida), e de Margaret Thatcher (a única primeira-ministra britânica do século 20 a conquistar três mandatos consecutivos, de 1979 a 1990). A Era Reagan foi marcada pelo discurso conservador, anticomunista e pela promessa de prosperidade às custas da desregulamentação do mercado e do desmonte do estado de bem-estar social. Uma das estratégias que parece ter sustentado esse processo foi um tipo de ficção cinematográfica conservadora e voltada a histórias de fantasia. Como destaca Cousins (2013), os filmes campeões de bilheteria nos anos 1980 eram todos, com exceção de *Rain Man* (Barry Levinson, EUA, 1988), “sobre fantasia e aventura, a diversão de voltar à infância ou a descarga de adrenalina do poder masculino” (COUSINS, 2013, p. 390)⁵. Tal cinema foi discutido por Wood (2003, p. 144-166), que apontou a restauração da

⁵ Ainda que não seja este o objeto de discussão do presente trabalho, uma análise do filme de Barry Levinson poderia revelar que vários elementos mencionados por Mark Cousins estão também presentes.

figura paterna como tema recorrente, notório em filmes como *Indiana Jones e a última cruzada* (Steven Spielberg, EUA, 1989), *O retorno de Jedi* e *De Volta para o Futuro*, entre outros.

O discurso conservador e fantástico também se manifestou por meio de outras estratégias expressivas, como as fantasias suburbanas e as distopias futuristas. A primeira pode ser representada, por exemplo, por histórias de pânico moral em regiões predominantemente habitadas pela classe média, que vê seu sonho de prosperidade baseado nos anos 1950 ruir rapidamente. *Poltergeist - O Fenômeno* (Tobe Hooper, EUA, 1982) exemplifica esse temor ao transformar o lar suburbano em um espaço assombrado por forças espirituais e econômicas ocultas, refletindo ansiedades sobre a dissolução da estrutura familiar tradicional. Por seu turno, a ficção científica desse período revelou com frequência uma visão catastrófica, como visto em *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, EUA, 1984), que sugere um futuro moldado pelas consequências da dependência tecnológica e do militarismo. Curiosamente, o filme traz uma forma de nostalgia na qual a volta desesperada ao passado para a manutenção de certo curso dos acontecimentos é a única esperança de sobrevivência. O mesmo ocorre, em chave cômica, em *De Volta para o Futuro 2* (Robert Zemeckis, EUA, 1989).

De acordo com Nelson Brissac Peixoto e Maria Celeste Olalquiaga (1993), a perspectiva de muitos filmes de ficção científica dos anos 1980 seguia o seguinte princípio: “o futuro como passado, o novo como velho. Para a era sem porvir, só o passado tem futuro.” (PEIXOTO; OLALQUIAGA, 1993, p. 82). Haveria, segundo os autores: “[um] paradoxo de que para obter alguma sensação de futuro, temos que roubá-la do passado, deslocando-nos aos anos em que se formulava a fantasia de como seria a nossa época”. Para eles:

(...) nos 80 o fracasso desse sonho conduz a uma reapropriação nostálgica do momento em que o sonho foi enunciado. Filmes como *De volta para o futuro* e *Peggy Sue – Seu Passado a Espera* (Francis Ford Coppola, EUA, 1986), onde os personagens retrocedem no tempo, ilustram o desejo de voltar ao momento da constituição da família – mesmo que seja para repeti-lo compulsivamente. (PEIXOTO; OLALQUIAGA, 1993, p. 84-85)

Os processos nostálgicos e conservadores que marcaram o cinema *mainstream* dos anos 1980 também foram temas dos filmes mais lembrados dos cineastas que examinamos neste artigo, mas acreditamos que eles lançaram um olhar bem mais crítico sobre essas tendências.

3. Três protagonistas em crise

Em 2012, Schuy R. Weishaar lançou nos EUA o livro *Masters of the Grotesque: The Cinema of Tim Burton, Terry Gilliam, the Coen Brothers and David Lynch*, no qual buscou:

(...) trilhar uma jornada tortuosa com e no grotesco, em relação às suas intersecções no cinema americano contemporâneo (...) na farsa slapstick, no drama, na fantasia, no realismo, no horror, na comédia, no *blockbuster* e no filme de arte, no projeto independente e na produção multimilionária, e nos vencedores do Oscar e nos universalmente desprezados. (WEISHAAR, 2012, p. 09)

Trata-se de uma obra que se propôs a fazer uma aproximação entre cineastas reunidos neste trabalho, porém a abordagem dos filmes de Gilliam, Lynch e Burton não estão sendo aqui observadas a partir do mesmo olhar de Weishaar. Neste artigo, estamos mais interessados na melancolia, na nostalgia e na alienação psicológica das personagens dos filmes, ainda que reconheçamos a presença recorrente de elementos grotescos, os quais poderão ser mencionados pontualmente.

Começamos com Terry Gilliam, cujos filmes parecem existir em um mundo de fantasia particular, alimentado por algumas obsessões, como o apreço pelos seres mitológicos, por tropos do mundo medieval e pela figura literária de Don Quixote. Desde *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* (Terry Gilliam e Terry Jones, Reino Unido, 1974) até *O Homem Que Matou Don Quixote* (Terry Gilliam, Reino Unido/Espanha/França, 2018), o cineasta estadunidense radicado na Inglaterra perseguiu uma visão singular e intransigente que o levou a batalhas lendárias contra gigantes representados por financiadores, mas também pelo próprio destino, que nem sempre foi generoso com seus projetos (como narrado na longa entrevista concedida a Christie, 1999). Mesmo finalizando apenas doze longas em mais de quarenta anos de carreira, Gilliam influenciou de maneira decisiva o cinema mundial, contribuindo para a consolidação de tendências como a comédia besteirol, o neo-medievalismo e a estética retrofuturista (DAY, 2002; FROULA, 2013). Nossa hipótese é de que o seu cinema oscila entre o caos e a tentativa de restauração de uma unidade, baseada em narrativas mitológicas do passado. A nostalgia em sua obra não é, portanto, uma idealização, mas uma forma de resistência à fragmentação da experiência na modernidade. Em seus filmes, figuras da razão instrumental – governo, burocracia, ciência – são sempre apresentadas como fracassadas e precárias. Em contraponto, os protagonistas lunáticos e visionários, embora igualmente

imperfeitos, representam uma forma de resistência. Para eles, o objetivo não é o sucesso, mas a preservação da individualidade por meio da imaginação.

Esse parece ser o caso de Sam Lowry (Jonathan Pryce), protagonista de *Brazil – O Filme*. A produção britânica, distribuída internacionalmente pela 20th Century Fox, foi escrita por Gilliam em parceria com Charles McKeown e Tom Stoppard, transformando-se em um dos maiores sucessos de crítica e público da carreira do cineasta, e tendo sido indicada ao Oscar de melhor roteiro original, em 1986. O filme constrói uma distopia burocrática e opressiva (remotamente baseada em romances como *1984*, de George Orwell) que, embora se passe em um futuro indefinido, remete visualmente a um passado marcado principalmente pelas décadas de 1940 e 1950, em uma mistura da escuridão do *film noir* com arquiteturas que remetem ao imaginário ocidental da Guerra Fria sobre o bloco soviético. O cenário urbano e elementos de um retrofuturismo decadente traz um mundo no qual a tecnologia e a burocracia dominam todos os aspectos da vida, sufocando a imaginação e a subjetividade.

O protagonista é um funcionário entediado e submisso do Ministério da Informação, que é também um sonhador. Ele se refugia em sonhos vívidos onde é um herói romântico, com asas metálicas, perseguindo a mulher de seus sonhos, Jill Layton (Kim Greist). Ela representa para ele a promessa de liberdade, e sua relação com ele surge como uma tentativa de fuga do sistema, que, inevitavelmente, se torna uma luta tanto pessoal quanto política. Por outro lado, a figura de Robert De Niro, que interpreta um encanador chamado Archibald Tuttle, é central para a trama. Tuttle se apresenta como um herói caótico e irreverente, que trabalha fora do controle do governo, oferecendo soluções alternativas para as falhas do sistema. Sua abordagem rebelde desafia as regras da burocracia, fazendo-o um personagem essencial para o conflito central do filme: a luta pela liberdade em um mundo sem imaginação. Já a mãe de Sam (Katherine Helmond) é outra figura crucial, representando a total conformidade ao sistema e a constante pressão para que Sam siga um caminho seguro dentro da burocracia estatal.

A jornada de Sam é marcada por suas fantasias quase quixotescas relacionadas a um vago passado da literatura romântica, mas o desfecho de *Brazil* é um dos mais angustiantes da cinematografia de Gilliam. Sam vê sua tentativa de fuga culminar em sua captura, sendo mostrado como um prisioneiro dentro de sua própria mente, em uma fantasia em que acredita estar livre. Ao final, Sam está sorrindo, completamente desconectado da realidade, tendo sucumbido à opressão que ele sempre desejou escapar. As fantasias de Sam não resolvem os

problemas do mundo – muito pelo contrário, mas oferecem à personagem um refúgio contra a catástrofe à qual ele não é capaz de resistir.

Já no caso de David Lynch e de seu filme *Veludo Azul*, cujo roteiro também é assinado por ele, o imaginário do *film noir* dos anos 1940 também é recuperado, inclusive com a presença de uma *femme fatale* (Isabella Rossellini), mas agora isso estará em intenso contraste com o ideal suburbano estadunidense dos anos 1950 – que acaba se revelando uma imensa ilusão para o jovem protagonista Jeffrey Beaumont (Kyle MacLachlan). A história se passa na própria década de 1980, mas tudo parece carregado pela presença do passado, que paira como uma espécie de assombração. O filme, produzido nos EUA pelo italiano Dino De Laurentiis e sua filha Raffaella De Laurentiis, reafirma a ligação da obra de Lynch com o imaginário do horror e do surrealismo, como já observado em seus filmes anteriores, como *Eraserhead* (David Lynch, EUA, 1977).

Logo no primeiro plano de *Veludo azul*, a câmera foca o céu, de um azul intenso, enquanto, extradiegeticamente, o espectador escuta justamente *Blue Velvet*, clássico da canção pop romântica americana dos anos 1950 (embora a gravação executada no filme seja a de 1963, na voz de Bobby Vinton). Em seguida, a câmera desce e revela rosas vermelhas com uma cerca branca atrás – e o céu ao fundo. As três cores da bandeira norte-americana são saturadas, vibrantes, assim como as cores das imagens que se seguem, até surgir um homem de meia-idade que rega o gramado de sua casa.

Então há um corte e a câmera foca uma senhora sentada no sofá, tomando uma xícara de chá ou café, com um olhar fixo direcionado a uma televisão antiga que exibe um filme *noir* onde apenas uma mão segurando um revólver é visível. A câmera volta ao homem do gramado, que agora luta para desenroscar a mangueira. Quando o homem a puxa, sofre um derrame e cai. Um cachorro e um bebê, que ainda tem dificuldade para andar, se aproximam do homem. A trilha musical diminui até cessar, a câmera acompanha a água pelo gramado, ruídos extradiegéticos se tornam mais intensos. A câmera então penetra no solo, preenchendo a tela com cores escuras até revelar besouros se agitando freneticamente, em plano detalhe, o que os torna gigantescos, monstruosos. Seus ruídos são amplificados, tornando-se distorcidos. Ocorre um corte seco e brusco, e câmera então exibe uma placa colorida onde se lê "WELCOME TO LUMBERTON", enquanto uma música animada toca e um locutor da rádio W.O.O.D. (iniciais da palavra madeira em inglês) cumprimenta os moradores da cidade, ao som de uma motosserra sendo acionada.

Essa sequência de imagens que produzem sensações contraditórias de caos e tranquilidade é empregada por Lynch como uma estrutura de prólogo: o homem que sofre o derrame é o pai de Jeffrey. No caminho para o hospital, o jovem encontra, num terreno baldio, uma orelha humana em fase de decomposição, repleta de formigas. Ele leva a orelha para o detetive John Willians (George Dickerson), seu antigo vizinho e pai de Sandy (Laura Dern), a angelical moça que passa a ajudá-lo na investigação do caso. É nesse processo que Jeffrey acaba indo parar no apartamento da cantora Dorothy Vallens (Isabella Rossellini), onde é ameaçado e depois seduzido pela mulher. Com a chegada de Frank Booth (Dennis Hopper) no local, Dorothy esconde Jeffrey novamente dentro do armário e ele acaba presenciando uma cena de sexo violenta entre os dois. Gostando de Sandy, mas também atraído pela volúpia de Dorothy e pelo perigo que o mundo em torno dela representa, Jeffrey descobre que Frank é um traficante que sequestrou o marido e o filho de Dorothy.

O testemunho dessa cena é chave para compreender o filme, que dialoga com conceitos psicanalíticos como o voyeurismo e o complexo de Édipo. Jeffrey, ao se esconder no armário, assume o papel de espectador do sofrimento e prazer da mulher, estabelecendo uma relação ambígua com Frank Booth,⁶ que presentifica a então ausente figura paterna de Jeffrey. Essa cena funciona como um rito de passagem para o jovem, que é instigado por Dorothy a explorar seu lado mais violento, rompendo com sua ingenuidade inicial. A influência do surrealismo é evidente na maneira como o diretor trabalha o sonho e a realidade, explorando a fragilidade da percepção humana. Alice Kuzniar (1989) destaca a estrutura circular do filme, observando que a câmera entra e sai da orelha de Jeffrey, tanto na parte inicial, após o prólogo, como nos minutos finais, antes do epílogo da narrativa, sugerindo que toda a trama pode ter sido apenas um devaneio do protagonista:

(...) a principal questão que Lynch propõe aos seus espectadores é se o que eles veem (...) realmente ocorre ou se a seção do meio, enquadrada por dois closes de orelhas, pode ser interpretada psicologicamente como a representação da imaginação de Jeffrey. (KUZNIAR, 1989, p. 12)

⁶ Apesar de não ser uma característica comumente analisada nos trabalhos de Lynch, ele também faz alusões à história dos EUA em sua obra. Em *Veludo azul*, por exemplo, a tia de Jeffrey o orienta a não ir à rua Lincoln, que seria um lugar extremamente perigoso. Trata-se da rua onde mora Dorothy. Claro que Jeffrey não seguirá o conselho de sua tia. E é exatamente no prédio de Dorothy que Jeffrey encontrará o assassino Frank Booth. Essas escolhas de nomes são propositais: Booth é o sobrenome do homem (John Wilkes Booth) que matou a tiros o presidente Lincoln (Abraham Lincoln), que havia sido lenhador na infância.

Assim, como em grande parte de sua obra, Lynch, em *Veludo azul*, utiliza elementos visuais e sonoros que, quase sempre, criam uma atmosfera inquietante, a partir da transformação do ordinário em extraordinário, do familiar em infamiliar (Cf. FERRARAZ, 2005). Ou como sugere Fernando Moraes da Costa, trata-se do “exagero da percepção travestido de plausível, típico de David Lynch.” (COSTA, 2008, p. 210) É justamente através desse “exagero da percepção” que Lynch leva o espectador às entranhas daquela cidadezinha, ou de uma “Small-Town America” como ele próprio denomina (LYNCH; RODLEY, 1999, p. 139), revelando o mundo invertido da cultura, da sociedade e do *American Dream* nos anos 1980. Conforme destacam Kristine McKenna e o próprio David Lynch:

(...) profundamente pessoal (...), *Veludo azul* era o tipo de filme que Lynch pretendia fazer, o que definiu o território que continua a explorar. “A atmosfera do filme é a de uma cidade pequena, de bairros, e de algo que está escondido, que se oculta”, diz Lynch. “Não é uma coisa muito otimista. É um sonho, tem um lado sombrio.” (LYNCH; McKENNA, 2018, p. 256)

Em síntese, em *Veludo azul*, Jeffrey, ao encontrar um fragmento putrefato de um corpo humano, embarca em uma jornada pelos subterrâneos da cidade e da própria mente, desvendando um universo arcaico e brutal que se esconde sob a superfície ordenada da vida suburbana. O que começa como uma investigação ingênua logo se transforma em um confronto com forças primais – a sexualidade reprimida, a violência latente, a fragilidade da estrutura familiar – que compõem um imaginário americano assombrado por seus próprios fantasmas. O choque entre a estética idílica dos anos 1950 e a sordidez que emerge das sombras expõe não apenas a ilusão do sonho americano, mas também o abismo de desejos e medos que o sustenta. *Veludo Azul* se torna, assim, um rito de passagem perturbador, um mergulho no inconsciente coletivo onde o passado insiste em retornar, distorcido e monstruoso, reconfigurando não apenas o olhar de Jeffrey, mas também o do próprio espectador.

Por fim, o californiano Tim Burton teve a carreira mais comercial desses três diretores, mas intercalou projetos pessoais com grandes franquias ao longo de toda a sua carreira. O primeiro e talvez mais emblemático desses projetos pessoais foi a fantasia autobiográfica *Edward Mãos de Tesoura*, realizada para a 20th Century Fox, logo após o mega-sucesso de *Batman, o filme* (Tim Burton, EUA, 1989), da Warner. *Edward Mãos de Tesoura* foi escrito pela roteirista e escritora Caroline Thompson a partir de um desenho do próprio Tim Burton. Porém, como o próprio diretor afirma em entrevista para Laurent Tirard: “No caso de *Edward*

Mãos de Tesoura, por exemplo, ainda que não tenha sido eu quem redigiu, propriamente falando, o roteiro, é certo que ‘guiei’ a escrita a tal ponto que finalmente se tratava mais de assunto meu que da roteirista.” (TIRARD, 2006, p. 220)

O filme conta uma história que retoma os mitos de Frankenstein e Pinóquio, encarnados em uma figura pós-punk interpretada pelo jovem astro de televisão Johnny Depp, que depois se tornaria um dos parceiros mais frequentes nos filmes de Burton. De acordo com Burton:

(...) a verdadeira razão pela qual o escolhi em *Edward Mãos de Tesoura* foi porque, na época, ele era, como Edward, prisioneiro de uma imagem de que padecia. Ele era a vedete de uma série de TV para adolescentes, ele tinha esse rótulo “menino bonito” que lhe colava à pele enquanto ele queria outra coisa. (TIRARD, 2006, p. 223)

Ao lado de Depp, estava o ator de filmes de horror Vincent Price (1911-1983), ídolo de infância do próprio Tim Burton, interpretando não o típico cientista louco que se poderia esperar, mas o bondoso velhinho responsável pela fabricação da criatura inacabada que protagoniza a história.

Assim como ocorre nos filmes anteriores aqui descritos, o imaginário dos anos 1940, aqui representado por Price (que estreou no cinema naquele período), e o dos anos 1950, cuja imageria suburbana em tons pastel é o maior destaque da direção de arte, são combinados numa proposta relativamente atemporal, na qual o senso de história desaparece. Também como nos filmes anteriormente citados de Gilliam e Lynch, a ausência paterna e a presença de figuras femininas que desafiam a imaturidade do protagonista masculino marcam a trágica história contada. O filme ilustra a estética singular de seu diretor, que combina influências do expressionismo, do gótico e da cultura pop contemporânea, mas assinala também algumas obsessões mais específicas do diretor, entre as quais a reimaginação dos filmes de monstros que povoaram o cinema popular americano feito para adolescentes na década de 1950.

Edward Mãos de Tesoura é um conto de Natal sombrio sobre exclusão, normatividade e a impossibilidade de pertencimento. Quando o ser artificial é descoberto pela vendedora de Avon, Peg Boggs (Dianne Wiest), em um castelo abandonado, ele é levado para um subúrbio idílico e colorido, e sua presença logo desperta fascinação – exceto dos adolescentes de sua idade, entre os quais a filha de Peg (Winona Ryder). O bairro onde Edward é acolhido é um espaço de cores vibrantes que contrastam com o preto e branco do corpo de Edward, mas a rotina sorridente, previsível e supercolorida se revela um ambiente de superficialidade e

conformismo opressivo. A delicadeza e inocência de Edward contrastam com sua aparência ameaçadora, tornando-o incapaz de ser decifrado pelo mundo padronizado que o cerca. Sua habilidade de transformar arbustos em esculturas ou criar penteados elaborados para os moradores da vizinhança não parece suficiente para protegê-lo do abuso e da exclusão.

Em uma sequência de flashbacks tocantes, Burton trabalha a relação entre memória e experiência de forma melancólica, revelando a origem de Edward, mostrando um passado onde o artesanato e a inventividade, pelas mãos de seu inventor, ainda eram valorizados, mas isso acaba se transformando em um pesadelo de morte e solidão. Conforme observa Giordano Gio (2016, p. 68): “*Edward Mãos de Tesoura* é uma das poucas fantasias familiares que admite a tristeza como parte inerente da vida. A pequena tragédia suburbana não se encerra com um ponto final, mas com reticências.” Com isso, o filme se insere em uma tradição que questiona os valores do sonho americano e as estruturas sociais que moldam a identidade dos indivíduos naquele país marcado pelo otimismo em relação ao progresso.

4. Conclusões: críticas a uma nostalgia sem crítica

O americano é um ser positivo, vaidoso de sua força industrial (...) Está tão orgulhoso de sua jovem grandeza, tem uma fé tão ingênua na todo-poderosa indústria, está tão convencido de que ela acabará comendo o Diabo, que tem uma certa piedade de todos esses devaneios. ‘Adiante, diz ele, adiante e negligenciem os nossos mortos’. Ele passaria de boa vontade sobre as almas solitárias e livres, e as negligenciaria com tanta indiferença quanto suas imensas ferrovias com florestas derrubadas, e seus navios-monstros com os restos de um navio incendiado na véspera. Está tão apressado em chegar: o tempo e o dinheiro, está tudo aí.
(Charles Baudelaire)

Os filmes aqui trazidos para análise apresentam um olhar nostálgico encarnado pelos protagonistas, cujos destinos representam visões pessimistas sobre a possibilidade de restaurar as experiências perdidas de confiança e comunhão com o mundo. Sendo este um trabalho exploratório, nossas conclusões avançam para novos terrenos teóricos capazes de dialogar com essa observação. Um deles diz respeito ao pensamento de Walter Benjamin e sua relação possível com as obras aqui examinadas. Um dos aspectos centrais da filosofia de Benjamin, como sintetizado por Jean Michel de Lima Silva (2014, p. 118), é o declínio da experiência na sociedade capitalista moderna. Para Benjamin, a experiência — entendida como transmissão de conhecimento e vivência entre gerações — entrou em decadência com o avanço da modernidade, impulsionado pelo progresso científico, pela urbanização, pelo questionamento das tradições e pelo ritmo de vida acelerado imposto pelo capitalismo.

Entretanto, a crítica de Benjamin ao progresso não se dá pela restauração do passado. Em *Sobre o conceito da História* (1985 [1940]), ele apresenta a imagem do Anjo da História, inspirada no quadro *Angelus Novus*, de Paul Klee. O anjo, voltado para o passado, contempla um acúmulo incessante de ruínas, enquanto uma tempestade – o progresso – empurra-o para o futuro. Essa imagem sintetiza a noção de que a modernidade representaria uma sucessão de catástrofes. Jameson, ao analisar a obra de Benjamin no texto *Walter Benjamin ou Nostalgia* (1970), argumenta que a melancolia e a nostalgia que atravessam a obra do filósofo refletem um esforço para recompor a unidade da experiência em um mundo que a dissolve. Benjamin não busca no passado um refúgio idealizado, mas sim fragmentos que possam resistir à sua desintegração.

Algo dessa mesma nostalgia melancólica se manifesta nos filmes dos anos 1980 de Gilliam, Lynch e Burton aqui examinados. Cada um, à sua maneira, expressa um fascínio pelo passado que não se confunde com idealização conservadora, mas sim com uma tentativa de recuperar pedaços de um imaginário que, ao ser resgatado, pode exercer agência sobre a realidade. Para esses cineastas, se uma revolução não está no horizonte – como estava para Benjamin – a imaginação e a memória parecem ser a única defesa contra a fragmentação da experiência. Seja por meio do humor anárquico de Gilliam, do surrealismo inquietante de Lynch ou do expressionismo pop de Burton, suas obras propõem que a memória e a fantasia são ferramentas essenciais para resistir ao desencantamento do mundo.

Referências

- BAUDELAIRE, Charles. **Obras Estéticas – Filosofia da Imaginação Criadora**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da História. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas, Vol. 1**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. A nostalgia dos anos 1950 no cinema norte-americano dos anos 1980: os casos de *De volta para o futuro* e *Veludo azul*. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 43, n. 46, 2016, p. 157-178.
- CARROLL, Noël. The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And Beyond). **October**, vol. 20, 1982, pp. 51–81. JSTOR, <https://doi.org/10.2307/778606>.
- CARROLL, Noël. Anti-Illusionism in Modern and Postmodern Art. **Leonardo**, vol. 21, no. 3, 1988, pp. 297–304. JSTOR, <https://doi.org/10.2307/1578659>.
- CHRISTIE, Ian. **Gilliam on Gilliam**. Nova York: Faber and Faber, 1999.

CIRNE, Maximiano Duval da Silva. **A Construção da Nostalgia no Cinema: Uma Análise Sobre a Nostalgicidade em Jogador Nº1**. Tese de Doutorado em Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, 2025.

COSTA, Fernando Morais da. **O som no cinema brasileiro**. RJ: 7Letras, 2008.

COUSINS, Mark. **História do Cinema – dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

DAY, David. “Monty Python and The Holy Grail: Madness with a definite method.” In: HARTY, Kevin. **Cinema Arthuriana: Twenty Essays**. Jefferson: McFarland & Co., 2002.

FERRARAZ, Rogério. Para sempre, nos sonhos: Lynch, Hoffmann, Freud e o estranho. In: FABRIS, M.; GARCIA, W.; CATANI, A. M. (Org.). **Estudos Socine de Cinema: Ano VI**. São Paulo: Nojosa, 2005.

FROULA, Anna. Steampunked: The Animated Aesthetics of Terry Gilliam in *Jabberwocky* and Beyond. In: BIRKENSTEIN, Jeff; FROULA, Anna; RANDELL, Karen (Eds.). **The Cinema of Terry Gilliam: It’s a Mad World**. Nova York: Wallflower Press, 2013.

GARCIA, F. G. **Raimiverso: a experiência multidimensional no cinema de Sam Raimi**. Dissertação de Mestrado em Comunicação. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2024.

GIO, Giordano. Edward Mãos de Tesoura (1990). In: CÂNEPA, Laura (org.). **Tim Burton, Tim Burton, Tim Burton....** São José dos Pinhais, PR: Estronho, 2016.

JAMESON, Fredric. “Benjamin, or Nostalgia”. **Salmagundi**, No. 10/11 (Fall 1969-Winter 1970).

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Duke University Press, 1992.

JANCOVICH, Mark (Org.). **Horror, the film reader**. Londres: Routledge, 2002.

KLEIN, A. & PALMER, R. B. (eds). **Cycles, sequels, spin-offs, remakes, and reboots: multiplicities in film and television**. Austin: University of Texas Press, 2016

KUZNIAR, Alice. Ears Looking at You: E. T. A. Hoffmann’s *The Sandman* and David Lynch’s *Blue Velvet*. In: **South Atlantic Review**. V. 54. No. 2. Chapel Hill, NC, USA: University of North Carolina, Maio de 1989. p. 7-21.

LYNCH, David; McKENNA, Kristine. **Espaço para sonhar**. Amadora, Portugal: Elsinore, 2018.

LYNCH, David; RODLEY, Chris. **Lynch on Lynch**. London: Faber and Faber, 1999.

PAREDE, Rosana C. **A série *Stranger Things* e a nostalgia dos anos 1980**. Dissertação de Mestrado em Comunicação. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2018.

PEIXOTO, Nelson Brissac; OLALQUIAGA, Maria Celeste. O futuro do passado: a pós-modernidade na ficção científica. In: _____ et al. **Pós-modernidade**. Campinas, SP: Unicamp, 1993.

RODRIGUES, I. M. **Interioridade virada do avesso: um estudo genealógico das imagens-neuro do cinema contemporâneo**. Tese de Doutorado em Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2022.

SILVA, Michel de Lima. Silêncio, miséria e barbárie: o declínio da experiência e o fim da arte de narrar na perspectiva benjaminiana. In: **Cadernos Walter Benjamin**. V.12, jan/jun. Fortaleza/CE: EdUECE, 2014.

STAM, Robert. **Introdução às teorias do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TIRARD, Laurent. **Grandes diretores de cinema**. RJ: Nova Fronteira, 2006.

WEISHAAR, Schuy R. **Masters of the Grotesque: The Cinema of Tim Burton, Terry Gilliam, the Coen Brothers and David Lynch**. London: McFarland & Co., 2012.

WOOD, Robin. **Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond**. Columbia University press, 2003.

WYATT, Justin. **High Concept: Movies and Marketing in Hollywood**. Austin: University of Texas Press, 1994.