



Análise da Estética do Filmes de Tim Burton¹

Bruno Martins CABRAL²

Ingrid Hellen Andrade de Souza RIBEIRO³

Rodrigo Fonseca NASCIMENTO⁴

Raquel M. Carriço FERREIRA⁵

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE.

RESUMO

Através de comparações com suas referências ou adaptações, este artigo busca retratar a estética cinematográfica do diretor Tim Burton, a fim de expor a imparidade em suas produções como um diferencial da modernização com elementos da arte e da comunicação permeada pela fotografia dos filmes.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; estética; Tim Burton; arte; comunicação.

1. Introdução

Colorido, sombrio, futurístico e retrospectivo, Tim Burton busca em seus filmes estabelecer fortes laços de contrastes em suas obras. O diretor sempre esteve envolvido na atmosfera dos clássicos de terror, o que reflete o lado gótico dos seus personagens, entrelaçando o lado insano do comportamento humano com as questões morais.

Para dar vida e acabamento aos seus enredos surrealistas, Burton desenvolveu sua própria linguagem cinematográfica, seus filmes eram visivelmente obscuros, porém harmônicos e fugindo do patamar de grotesco que se via nos filmes do mesmo estilo, como comprova FIGUEIREDO (2008):

“A veia literária de Tim Burton, que transporta os espectadores a universos fantásticos e obscuros em seus filmes, é herança da

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática de Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Sergipe, e-mail: br2004m@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Sergipe, e-mail: ingrid_ribeiro_06@hotmail.com

⁴ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Sergipe, e-mail: rodrigofn0@hotmail.com

⁵ Orientadora do trabalho. Doutora em Televisão e Cinema pela Universidade Nova de Lisboa, Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Sergipe, UFS, email: raquelcarrico@gmail.com.



influente escrita de Edgar Allan Poe.

Escritor, poeta, romancista, crítico literário e editor, Poe é considerado um dos precursores da literatura de ficção científica. “Os ambientes descritos em suas obras são melancólicos e sombrios.”

Timothy William Burton nasceu em Burbank, no estado da Califórnia. Iniciou sua carreira de fato na Disney como animador, onde ficou um ano até se demitir após dirigir dois curtas-metragens: *Vincent* (1982) e *Frankieweenie* (1984), pois a maioria dos trabalhos era recusada por seus personagens não seguirem a estética Walt Disney. “Foi um período esquisito o da Disney [...]. Mas, com ele, eu tive a chance de me sentar em uma sala e desenhar por um ano” (BURTON apud PERRIN, 1993).

Porém, graças à exibição do seu curta *Frankieweenie*, foi chamado para dirigir o seu primeiro filme: “*As grandes aventuras de Pee Wee*”, onde mostrou seu gosto pelos traços exóticos e pouco convencionais, como cita SCAPARI (2009):

“O trabalho despendido em *Frankieweenie* gerou frutos. O ator, produtor e diretor Paul Reubens gostou tanto do curta, que chamou Burton para dirigir *As grandes Aventuras de Pee Wee* (1985). No filme, Reubens interpreta seu alter-ego Peewee Herman.

Foi o primeiro filme dirigido pelo cineasta lançado em circuito aberto, e já leva o traço característico de Tim Burton: humor irreverente e negro, combinado com a estética *dark*. Também “conta com a trilha sonora de Danny Elfman, que viria a ser um parceiro do diretor.”

Três anos após sair dos estúdios da Disney, o diretor reaparece nas telas dos cinemas com *Beetlejuice* (Título Brasileiro: *Os fantasmas se divertem*), fazendo assim uma união entre sua referência dos clássicos de terror e sua veia humorística.

Foi essa obra que o proclamou diretor e o levou a ser chamado para dirigir grandes produções: *Batman* e sua continuação *Batman Returns* e *Edward Scissorhands*, obra que conceituou suas características individuais como diretor.

Nesse artigo são traçados panoramas de como suas adaptações cinematográficas são singulares, mas mantém a linearidade do contexto dos enredos através de referências marcantes. É notável isso por meio de recortes das obras originais e dos filmes em que Burton dirigiu que possuía referência direta com essas obras: *Batman*, *Edward Mãos de Tesoura* e *Alice no país das Maravilhas*.

2. Metodologia

Conceituando uma análise dos filmes de Tim Burton através do



entendimento das situações sociais postas em questão, e os paradigmas construídos para encantar ou fazer refletir um espectador, buscou-se compreender por quais caminhos, com quais maneiras as referências passadas afetavam o modo do diretor de moldar um filme criando sua própria identidade visual.

Afinal, mesmo que de forma surreal, os filmes retratam aspectos, detalhes, características da vida humana, afim de que o público se identifique de algum jeito. Portanto,

“As imagens fílmicas, tal como mitos, rituais, vivências e experiências, condensam sentidos e dramatizam situações do cotidiano, descortinando a vida social e seus contextos de significação. Os aspectos recorrentes e inconscientes do agir social estão igualmente presentes nas imagens fílmicas e fotográficas, cabendo ao pesquisador investigar as relações que se constroem e os significados que as constituem (CASAQUI e CHIACHIRI *apud* BARBOSA e CUNHA: 2006, p.58).”

Os filmes comparados foram:

- **Alice in Wonderland** (Alice no País das Maravilhas; animação) de 1951, dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, com o filme de mesmo título de 2010, dirigido por Tim Burton.

- **Frankenstein** de 1931, dirigido por James Whale, com **Edward Scissorhands** (Edward Mãos-de-Tesoura) de 1990, dirigido por Tim Burton.

- **Batman: The Movie** (Batman, o Homem-Morcego) de 1966, dirigido por Leslie H. Martinson, com **Batman** de 1989, dirigido por Tim Burton.

É feita uma apuração estética de coloração, câmeras, cenário, com base nas leis de Gestalt.

3. Na toca do coelho

Alice no País das Maravilhas é um clássico de Lewis Carroll, que foi frequentemente explorada no cinema e no teatro. Sua primeira versão cinematográfica foi em 1903, em um curta-metragem preto e branco. Em 1951 Alice volta, dessa vez com a assinatura da Disney, em um longa metragem, onde consegue de fato se tornar popular e apreciada pelas gerações que viriam adiante, até que em 2010 o primeiro



filme teve sua continuação através da adaptação de Tim Burton.

A primeira obra a se analisar, por questões práticas, é a animação de 51, para depois se traçar parâmetros com a de 2010. A história segue de forma leve, pouco expressiva e extremamente açucarada o enredo de Lewis Carroll. A protagonista é uma jovem menina que, ao seguir um coelho que usava terno, acaba caindo em um buraco e vai parar no país das maravilhas. No mundo subterrâneo ela conhece animais que falam: um gato risonho que some, uma lagarta conselheira, um Dodô marinheiro e figuras humanas em um comportamento excessivamente particular: o Chapeleiro Louco, que toma chá o dia inteiro e a Rainha de Copas, a governadora do mundo das maravilhas, que se mostra uma mulher impaciente que manda cortar a cabeça dos seus desafetos.

A animação foi montada através de esboços de desenhos feitos a mão com cenários estáticos onde os frames eram gravados um de cada vez, o que fez com que a produção do filme durasse cinco anos com um desenvolvimento anterior de 10 anos, tal como outros desenhos da época, como Branca de Neve e os Sete Anões. Por causa do uso dessa técnica, muitas vezes as fisionomias dos personagens mudavam, distorciam e fugiam do padrão. Os cenários desenhados, por serem estáticos, faziam com que fosse facilmente perceptível que apenas os personagens se mexiam, e assim o filme se tornava extremamente focado no enquadramento dos personagens. Tal formas “pouco-padronizadas” durante o filme e o pouco uso de retas lineares perfeitas fazem com que se crie a sensação de instabilidade no País das Maravilhas, percebe-se que se trata de um mundo irreal, pouco sólido.

As cores usadas possuíam pouco contraste, dando pouca profundidade aos elementos na tela. Os cenários possuíam uma variabilidade de cores, na parte em que Alice se encontra na floresta, por exemplo, se nota diversos tons de azul escuro e suas variantes, não ocorrendo nenhum tipo de destaque para uma cor específica.

As cores frias e escuras são usadas em boa parte do filme para dar a sensação sombria em que a protagonista se encontra. Alice sempre está em um plano reto, assim como os personagens e o cenário, sempre na horizontal e na vertical, gerando assim sensação de estabilidade e de pouco movimento.

Tais formas retas acostumam a visão do telespectador a ter sempre a mesma recepção para as cenas do filme e nunca explora outros ângulos. O clima bucólico seguido pela música calma é quebrado quando a personagem principal é submetida a uma cena com maior tensão de movimento, mas sempre é interrompida e



volta para ao ritmo predominante.

Todos esses elementos de enquadramento e tomadas de cena estéticas tornam as imagens do filme como ilustrações de um livro sendo folheadas, onde ocorrem movimentos leves e sutis.

A continuação de 2010, dirigida por Burton, é rodada com atores reais, e não mais desenho animado. É utilizada tela verde e computação gráfica para criar o País das Maravilhas. Nessa continuação Alice é uma moça de 19 anos que sempre questiona os costumes da época e o padrão de vida ao qual está submetida. Quando se vê diante de um casamento forçado por questões familiares e pela dúvida de ceder ou não a tal padronização, ela encontra o coelho branco mais uma vez e o segue, indo parar de novo no lugar de sua prévia aventura.

O filme, diferente do de 1951, possui uma exploração maior de cores nos seus cenários virtuais, que ganham maior movimento e profundidade. Os cenários agora se tornam vivos e importantes para o filme. Os personagens são mais sombrios, chegando a serem pálidos e com feições extremamente realistas e trabalhadas, dando certo ar de esquisitice em sua aparência para refletir suas personalidades.

Pela primeira vez em uma obra de Tim Burton todo o cenário é feito com computação gráfica, apesar de ser fortemente explorada na era do cinema 3D, sendo muito aplicada em filmes como Avatar, onde é preciso recriar totalmente cenários que seriam difíceis de serem produzidos manualmente.

O filme em si é uma degustação para os olhos, pois explora texturas, dando uma sensação de tato para o filme. Além disso, o filme explora muito os contrastes de mudança entre os dois reinos: o do bem (Reino Branco) e o do mal (Reino Vermelho), desse modo existe uma estética para quando Alice está em poder da Rainha Vermelha e pra quando ela está junto da Rainha Branca. Tais mudanças durante o filme são definidas por Meneghel (2010):

“Para criar o visual sombrio do mundo que agora é Subterrâneo e não mais Maravilhoso, Burton se inspirou numa fotografia da Segunda Guerra Mundial. Tudo bastante caótico. Isso determinou o ambiente como um lugar deprimido e com uma gama de cores, por vezes, desbotadas. No entanto, pode-se observar a mudança das nuances de cores na presença de Alice em seus diversos momentos: quando se mostra decidida, segura de seus atos, as cores de seu entorno, das roupas e até mesmo das personagens tornam-se mais intensas; quando Alice está em conflito, amedrontada ou insegura as cores tornam-se pálidas.”

É usada tensão em muitas cenas, dando movimento aos personagens e

uma maior capacidade visual. A transição de cenas acontece principalmente em *Fade In* / *Fade Out*, esse tipo de deslocamento de *takes* gera sensação de continuidade e é principalmente usado no filme para mudança temporal e de cenário.

Para criar profundidade na fotografia do longa-metragem, foi utilizada a técnica de *HDR*, onde as cores conseguem mais expressividade uma vez que transpostas do convencional *8Bits* para *16Bits*: Dessa forma, as tonalidades e o seu jogo de luz se torna muito mais intensa e vibrante, causando a impressão de fidelidade com o real.



4. Edward Scissorhands e sua veia com Frankenstein

A perpetuação do cinema como criador de tendências e ideais para sociedade trouxe em si a constante necessidade de inovação e modernidade, a tecnologia além da morte. Como afirma MAJCZAK [2009]

“Obviamente, a densidade de Frankenstein não reside pura e simplesmente no fato de que foi escrito por uma mulher e no ineditismo do ato em si. A questão da mortalidade vencida pela técnica e o uso da tecnologia como modo de perpetuar a existência, indiscutivelmente um grande conflito humano, atuam como prenúncio do imaginário tecnológico que tomaria o mundo, as subculturas e os produtos delas oriundos.”

No entanto, é perceptível nos filmes a retratação da idealização e posterior medo do novo, a anormalidade dos ‘monstros’ de Frankenstein e o próprio Edward,



como consequentes do desejo humano pela propagação da vida, pela modernização.

Frankenstein é um romance de terror com inspirações românticas escrito por Mary Shelley entre 1816 e 1817, onde um pródigo cientista busca ‘vencer’ a morte construindo um ser humano com partes de cadáveres, é a revolução tecnológica em favor da vida.

A primeira adaptação cinematográfica do livro aconteceu em 1910 produzida por Thomas Edison, no entanto a mais marcante foi a de 1931 que fixou a imagem do monstro conhecida até hoje. Mesmo quem nunca viu o filme conhece o visual característico do monstro, os detalhes clássicos do seu semblante.

A história de Edward Scissorhands (mãos-de-tesoura) é construída a partir de desenhos criados na infância de Tim Burton e sua dificuldade de relacionamento com o mundo ao seu redor. A análise comparada dos dois filmes, de épocas diferentes demonstra como a realidade se mantém com o decorrer dos anos, as consequências das atitudes humanas retratadas de modo, de certa forma, surreal para transparecer os conceitos abordados na história.

Com um cenário frio, a câmera panorâmica inicialmente detalha este, afim de que o espectador conheça o ambiente contrastante, o pesado e o leve, o frio e o quente, o bem e o mal. A vizinhança colorida em tons pastéis do estereótipo da cidade americana da década de 80, brigando com a torre negra e fria em que vive o personagem principal. Assim como em Frankenstein há uma transição linear das cenas para que o espectador acompanhe a evolução, o desenvolvimento das cenas. Utilização do ‘*close no desespero*’ a fim de destacar momentos mais tensos e usar de certo modo câmera lenta, tanto em Edward quanto Frankenstein.

No momento em que Edward se revolta com a sociedade e volta para o seu mundo particular, a construção de um caminho reto e direto demonstra decisão, fixação em seguir os ideais. Profundidade e grandeza das cenas para induzir o espectador a penetrar na história, compreender a realidade na falsa aceitação da vizinha para com o personagem, no primeiro momento em que o diferente lhe amedronta, mesmo que não intencionalmente há rejeição imediata, repúdio.

A cena final do filme é uma referência direta a Frankenstein. A torre como ícone de isolamento, os detalhes sombrios das mobílias, as cores frias, o clima gélido para criar uma nova visão do horror. É possível afirmar que foi em Edward Scissorhands que se fixou o “padrão” de criação de Tim Burton, se em outros filmes ele

adaptou para uma versão mais realista e amedrontadora, neste filme esteve à vontade para libertar todos os seus monstros.



5. O contraste do morcego

O filme *Batman – O Homem Morcego* (1966) é baseado no personagem fictício de histórias em quadrinhos americano de mesmo nome, criado em 1939 por Bob Kane. Mostra o herói, interpretado por Adam West, junto com Robin (Burt Ward), seu *sidekick*, tentando frustrar o plano de dominação mundial desenvolvido pelos vilões Coringa (Cesar Romero), Pinguim (Burgess Meredith), Mulher Gato (Lee Meriwether) e Enigmista (Frank Gorshin) (IMDB).

O principal fator determinante na linguagem visual do filme é o público-alvo que visa atingir. Composto principalmente por crianças e adolescentes leitores ou não das revistas mensais do personagem. Sua grande quantidade de cores contrastantes,

além de servirem para chamar a atenção das crianças, são influenciadas pela moda colorida da época, período em que o psicodelismo começava a tomar forma.

É a era *hippie*, que encontra seu berço em São Francisco, nos EUA dos anos 60, região portuária de grande efervescência, que por receber pessoas de todo o mundo parecia mais aberta em relação às tradicionais ortodoxias americanas, conduzindo o país nessa reavaliação de paradigmas. Era o vórtice da contracultura. O *LSD*, ácido lisérgico, de forte potencial psicoativo é a droga do momento. Pode-se afirmar que a desilusão com a Guerra do Vietnã e seus milhares de jovens mortos enfraquece o ideal nacionalista e, juntamente com os processos que fortalecem as novas formas de identificação e socialização já mencionados, questionam o discurso político e moral da época através do poder da flor (*flower power*), que consubstanciava os ideais pacifistas de resistência, do negro (*black power*), do gay (*gay power*) e da liberação da mulher (*women's lib*). Os jovens se rebelaram contra os valores, as instituições, e os tabus, passando a agir contra tudo o que estava estabelecido (FILHO, 2010, pag 9)

Em alguns dos cortes é usada uma vinheta com o morcego, símbolo do Batman, girando, evitando que o ritmo seja interrompido entre uma cena e outra. Muitas vezes as cenas eram enquadradas apresentando tensão que, aliado às cores vibrantes usadas nas cenas em ambientes internos e roupas, causa dinamismo e movimento.

“Tanto para o emissor quanto para o receptor da informação visual, a falta de equilíbrio e regularidade é um fator de desorientação. Em outras palavras, é o meio visual mais eficaz para criar um efeito em resposta ao objetivo da mensagem, efeito que tem um potencial direto e econômico de transmitir a informação visual. (DONDIS, pag. 35)”



Grande parte das cenas foi filmada em ambientes abertos. Eles sempre se passam de dia e possuem enquadramentos bastante abertos, valorizando o cenário. O personagem cruza diversos lugares atrás de pistas, assim são adicionadas características de aventura, mas mantendo o conceito inicial de histórias policiais com enfoque nas habilidades detetivescas do protagonista.

O roteiro é simples e não exige grande nível de instrução para ser entendido, baseado no modelo mais simples de luta do bem contra o mal: o vilão bola um plano para dominar o mundo, então cabe ao herói salvar a população impedindo que aconteça



o que foi planejado por sua contraparte. É linear e objetivo, mesmo que o espectador assista ao filme desde o começo o panorama geral dos acontecimentos pode ser facilmente absorvido.

Todos esses elementos em associação dão dinamismo ao filme, fazendo com que ele não seja enfadonho. Essa é uma característica essencial para que o sucesso com o público-alvo seja alcançado, já que é composto com jovens que facilmente poderiam desviar sua atenção com outras atividades.

Batman de 1989 traz como destaque em seu elenco Michael Keaton (Bruce Wayne/Batman), Jack Nicholson (Jack Napier/Coringa), Kim Basinger (Vicki Vale), Robert Wuhl (Alexander Knox) e Jack Palance (Carl Grissom) (IMDB). Mostrava o herói em início de carreira.

Esteticamente há uma grande diferença entre esse e a produção de 1966. As cores vivas, enredo simples, inocência, fantasia e infantilidade foram substituídas por ambientes noturnos, cores escuras, atmosfera pesada, enredo adulto e esforço para tornar o filme mais condizente com a realidade. Dessa forma, o público a ser atingido torna-se mais velho.

Todos os aspectos do filme foram baseados no que foi desenvolvido pelo criador do personagem nas suas primeiras histórias, em 1939. O próprio uniforme usado pelo protagonista reflete todo o resto. Ela o torna mais do que um vingador mascarado, ele é uma lenda urbana que ataca o criminoso da grande metrópole não somente de forma física, como também psicológica. Além disso, a versão exclusiva do filme é feito de um material resistente que a torna resistente, quase como uma armadura, fazendo dela mais usual e realística.

Ao contrário da obra de 1966, que mostrava cenários abertos e extensos, como o litoral e mar aberto, quase sempre à luz do dia, a história se passa em ambientes internos, às vezes até claustrofóbicos, sempre à noite. Essas são algumas das características mais marcantes e que deram destaque ao diretor ao longo da sua carreira. Ao analisar esses aspectos ficam claras suas principais influências: o gótico e o *cyberpunk*. Bruce Sterling ([1984] 1991) define que o *cyberpunk* é um produto definitivo do anos 80, embora suas raízes estejam calcadas na tradição da FC moderna popular, tanto da época dourada, mas mais profundamente da *New Wave*. Tudo isso unido à cultura *pop* dos anos 80, seja o *rock*, a arte performática, a cultura *hacker*, e todas as manifestações *underground* de arte.



A metrópole possui um grande número de prédios altos, cinzentos e com gárgulas. Tanto externamente quanto internamente são grandiosos e imponentes. A mansão *Wayne*, lar do Batman, possui poucas janelas que fazem com que as sombras causadas pela luminosidade que entra nos cômodos através delas sejam um traço marcante, um tipo de arquitetura que se assemelha ao gótico e ajuda a reforçar o aspecto sombrio que predomina no filme.

A cidade de Gotham City é uma representação da Nova York dos anos 40 misturada com um clima londrino e ao mesmo tempo, atemporal e único. Esses elementos se destacaram para público e crítica, o que foi fundamental para o reconhecimento do nome de Tim Burton. (Burtonesco)

6. Conclusão

Traçado os pontos analisados da perspectiva de Tim Burton diante dos clássicos cinematográficos em que ele trabalhou com suas adaptações, é retratado um parâmetro artístico do trabalho do diretor.

As obras adaptadas permanecem com sua atmosfera original, porém com uma roupagem própria do diretor: elementos contrastantes, personagens com traços psicológicos atenuados, cenários que buscam a desordem e formas físicas não muito determinadas, o que gera uma nova visão diante de histórias já conhecidas e batidas, que atraem adultos e crianças.

As adaptações de Tim Burton não possuem uma linha estética convencional, e assim ele utiliza de elementos artísticos que quebram essa estabilidade das versões



originais, usando sonoplastia que mistura elementos de música clássica e barulhos ambientes, abandonando qualquer base que possa criar traços de harmonia perfeita em sua obra.

Seu foco na qualidade do produto resultante e não no retorno financeiro, torna seus filmes alheios à moda e época em que foram produzidos, mas ainda assim são muito rentáveis. Suas obras podem ser consideradas atemporais e artísticas, destacando-se dos seus contemporâneos ao não seguir a estética utilizada pela maioria deles.



Referências Bibliográficas

ALVES, Mariana de Souza, LEITE, Gabriela Figueiredo. **Sobre a possibilidade de os Filmes Comerciais apresentarem características de “Filmes de Arte” a partir do trabalho do diretor Tim Burton.** Revista Anagrama. São Paulo, SP, Vol. I, Nº 3, 2008.

Batman (1989). Imagens disponíveis em: <http://www.imdb.com/title/tt0096895/> . Acesso em 21/06/2011

Burtonesco. <http://burtonesco.blogspot.com/2006/02/batman-1989.html>. Acesso em 21/06/2011.

CASAQUI, Vander e CHIACHIRI, Antonio Roberto. **Estética e Sedução do Marketing: Uma Análise do Filme “A Fantástica Fábrica de Chocolate”.** Revista Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Ano XXX. Santos, SP, 2007.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo Martins Fontes, 1997.

FILHO, Francisco Célio Vieira da Silva, SILVEIRA, Nilton Alcântara . **A flor psicodélica: das raízes ao olor – Origens e impacto da contracultura psicodélica no design gráfico.** Revista Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Ano XXXIII. Campina Grande, PB, 2010.

MAJCZAK, Adriane de Paula. **A construção da estética *dark* em Edward Mãos de-de-tesoura.** Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero, Ed. 1, Ano 1, 2009.

MENEGHEL, Andrea. **Alice num País sem Maravilhas.** Revista Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Ano XXXIII. Caxias Do Sul, RS, 2010.

O Homem Morcego (1966). Imagens disponíveis em: <http://www.imdb.com/title/tt0060153/> Acesso em 21/06/2011

SCAPARI, Maurici. **A publicidade e o olhar de Tim Burton.** Revista Anagrama, Valinhos, SP, Vol. III, Nº 4, 2009.

STERLING, Bruce. Preface from Mirrorshades. In: McCAFFERY, Larry. **Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction.** London: Duke University Press, [1988] 1991.