

O GROTESCO E O *NONSENSE* DE ALICE: DIÁLOGOS DESAFIADORES NAS PRODUÇÕES CULTURAIS PARA CRIANÇAS E JOVENS

Nathalia Xavier Thomaz¹

RESUMO:

Este artigo pretende discutir o entrelaçamento entre o *nonsense* e o grotesco nas produções culturais para crianças e jovens, passeando pela obra *Alice's adventures underground* de Lewis Carroll. Tais estéticas são extremamente lúdicas e apresentam desafiadores jogos de palavras, de sentidos e imagens aos leitores. Bastos (2001) destaca que o foco do *nonsense* não é apenas o não sentido, mas uma busca por tornar o sentido mais intuitivo e imaginário ao desconstruir paradigmas. Ao desobedecer ao gramatical e ao pragmático, o *nonsense* propõe uma nova lógica a ser construída. Por sua vez, o grotesco tem sua origem em imagens encontradas a partir de escavações feitas em Roma durante o Renascimento. As formas se fundiam e se misturavam, pareciam transformar-se. A estética passou por muitas modificações ao longo dos anos, mas sempre se caracterizou pelo jogo insólito e questionador. Procuraremos refletir aqui sobre como o diálogo entre essas duas estéticas – uma mais ligada à linguagem visual e outra ligada ao verbal – leva o leitor a construir novas concepções e novas narrativas, contribuindo para o movimento infinito de criação e recriação da obra de arte.

PALAVRAS-CHAVE:

Nonsense – grotesco – Alice no País das Maravilhas – literatura infantil e juvenil.

1 Graduada em Psicologia pela UNIMEP e mestre em Literatura Infantil e Juvenil pela FFLCH-USP. nxthomaz@gmail.com

Em uma tarde de verão, uma garotinha está entediada ao lado da irmã que lê um livro. Enfadada, ela pensa “*de que serve um livro sem figuras e sem diálogos?*” De repente, um coelho branco de olhos cor-de-rosa cruza seu caminho, vestido com um colete, olhando para um relógio e dizendo estar atrasado. A menina acha o acontecimento inusitado e resolve seguir o coelho para descobrir seu destino. Ele entra em uma toca embaixo de uma cerca viva e a garota o segue, descobrindo que a toca, na verdade, é um enorme buraco. É assim que Alice descobre o mundo subterrâneo, um país dos sonhos e do *nonsense*, regido por regras totalmente diferentes das que a garota conhece.

A escrita *nonsense* provoca a dicotomia, ao desconstruir a lógica a qual o leitor está acostumado por meio de jogos com a linguagem e com significados. Ela cativa pelo sarcasmo misturado ao cômico, que faz com que disparates soem de maneira graciosa. Os jogos de palavras remetem à ingenuidade infantil e aos conteúdos de sonhos; uma brincadeira que leva o leitor a sorrir pelo canto da boca e sentir-se desconfortável ao mesmo tempo. Provavelmente, por essa linguagem lúdica, o *nonsense* atrai tanto crianças quanto adultos. Em uma época em que os livros infantis seguiam uma tendência doutrinária, o livro de Lewis Carroll rompe, desafia. Filomena Vasconcelos diferencia o livro *nonsense* dos livros educativos:

O livro *nonsense* não é, todavia, um livro didático, moralizante, que investe na edificação das crianças, mas que se preocupa antes em deslizar na mesma rota de interesses dos mais pequenos, na descoberta do prazer que a fantasia sempre alberga, na transgressão do decoro das boas maneiras, através do gesto “que não se faz” e da palavra ilícita, só pelo gosto da asneira, de pregar uma partida e dizer um disparate. *Nonsense* é a lógica do jogo das coisas ilógicas. (VASCONCELOS, 2004, p. 34)

Não há espaço para o didatismo no *nonsense*. Ele se funda no espaço da imaginação e do absurdo, da desobediência e da desconstrução. Ele des-

constrói o paradigma cartesiano por meio de sua negação e impõe uma lógica do avesso, que lembra o pensamento infantil. Segundo Lúcia Bastos (2001), o foco do *nonsense* não é apenas o não sentido, mas uma busca por tornar o sentido mais intuitivo e imaginário.

Para desobedecer, com tanta graça, ao gramatical e ao pragmático, o *nonsense* tem uma forte lógica interna de funcionamento. É essa lógica que permite que o trocadilho seja entendido e o questionamento considerado válido. É preciso admitir a existência das regras para que seja possível transgredi-las. Ao utilizar a linguagem de maneira criativa e inesperada, o *nonsense* desafia a regra e a incorpora ao mesmo tempo. Cria expectativas para subvertê-las. Em *Alice*, as distorções aparecem de diversas formas.

Down, down, down: there was nothing else to do, so Alice soon began talking again. "Dinah will miss me very much tonight, I should think" (Dinah was the cat.) "I hope they'll remember her saucer of milk at tea-time! Oh, dear Dinah, I wish I had you here! There are no mice in the air, I'm afraid, but you might catch a bat, and that's very like a mouse, you know, my dear. But do cats eat bats, I wonder?" And here Alice began to get rather sleepy, and kept on saying to herself, in a dreamy sort of way "do cats eat bats? Do cats eat bats?" and sometimes, "do bats eat cats?" for, as she couldn't answer either question, it didn't much matter which way she put it." (CARROLL, 2008, p.5)

Nesse trecho, as distorções aparecem de diversas formas. A primeira delas é a lentidão com que ocorre a queda de Alice: o percurso é tão longo que a personagem consegue desenvolver longas reflexões. No ar (onde Alice se encontra naquele momento) não existem ratos, mas existem morcegos – animais que se parecem com ratos, mas possuem asas. Temos um jogo de imagens: a aparência do morcego e a do rato aproximam os dois a ponto de torná-los equivalentes para Alice. O jogo acontece também com as palavras, com a proximidade sonora entre *cats* e *bats*. Ao final de seu pensamento, a menina inverte a questão e o narrador pontua:

“as she couldn’t answer either question, it didn’t much matter which way she put it”.

São jogos lúdico-estéticos como esses que assustam e encantam o leitor e tornam o manuscrito e o livro de Carroll obras que foram desafiadoras no século XIX e continuam sendo até os dias de hoje. As ambiguidades, a pluralidade de caminhos, as sequências não lineares do *nonsense* criam um labirinto no qual Alice e o leitor se perdem, mas o percurso é muito mais interessante que qualquer saída possível.

Outra estética se faz presente no trabalho de Carroll, bastante evidente no manuscrito da obra, *Alice’s adventures underground*. Predominantemente visual, o grotesco está presente nas imagens criadas pelas descrições do autor, mas ganha destaque com as ilustrações de Lewis Carroll.

Descrito por Kayser (2010) e Bakhtin (1987), o grotesco se relaciona, inicialmente, à lógica do avesso presente nas comemorações carnavalescas medievais. Nessas festas, as regras e os papéis da sociedade eram invertidos para dar espaço ao jogo transformado em vida real. O carnaval medieval caracteriza-se pela lógica “ao avesso”, permutações constantes do alto e do baixo, da face e do traseiro. O mundo desse jogo se constrói como paródia da vida cotidiana, como um mundo ao contrário. A negação, nesse contexto, tem a intenção de ressuscitar e renovar o original, propondo novas formas.

Segundo Bakhtin (1987), a visão carnavalesca é oposta a ideia de acabamento e perfeição, de eternidade e imutabilidade. Todas as formas e símbolos da linguagem grotesca fundam-se na ideia de eterna transformação, opostas a concepção de perfeição e acabamento. Realizam um jogo entre atração e repulsa, sempre se destacando na tensão entre as pontas opostas.

O mundo existente torna-se de repente um mundo exterior (para retomar a terminologia de Kayser), justamente porque se revela a possibilidade de um mundo verdadeiro em si mesmo, o mundo da idade de ouro, da verdade carnavalesca. O homem encontra-se consigo mesmo, e o mundo existente é destruído para renascer e renovar-se em seguida. Ao morrer,

o mundo dá a luz. No mundo grotesco, a relatividade de tudo que existe é sempre alegre, o grotesco está impregnado da alegria da mudança e das transformações, mesmo que em alguns casos essa alegria se reduza ao mínimo, como no romantismo. (BAKHTIN, 1987, p. 42)

A obra de arte grotesca causa a inquietação de encarar o vazio, mostra ao interlocutor o vácuo existente entre o que ele compreende do mundo e o que a realidade é de fato. Essa visão abismal ganha força durante o romantismo, época onde o riso se reduziu ao máximo no grotesco para dar espaço ao lado sombrio e aterrorizante do processo de mutação constante da vida.

Ao falar sobre criações artísticas grotescas, Kayser (2010) cita Lewis Carroll, destacando a estranheza do País das Maravilhas em comparação com outras histórias infantis, como as escritas pelos irmãos Grimm.

O estranhamento de formas familiares (as formas idiomáticas são meios de estranhamento em Carroll tanto quanto em Lear, como se pode ver nas suas nomeações) produz aquela vinculação secreta e aterradora entre o fantástico e o nosso mundo, que é próprio do grotesco. (KAYSER, 2010, p. 107)

A sensação de afastamento da realidade ordinária e conhecida é comentada por Kayser. No entanto, o autor não teve acesso ao manuscrito de Carroll, no qual se encontram aspectos do grotesco que vigoram com ainda mais força do que na obra publicada com ilustrações de John Tenniel e que estão amplificados pelas ilustrações.

“Curiouser and curiouser!” cried Alice, (she was so surprised that she quite forgot how to speak good English,) “now I’m opening out like the largest telescope that ever was! Goodbye, feet!” (CARROLL, 2008, p. 11)

Alice estava minúscula e comeu um bolo na esperança de crescer um pouco. Porém, o bolo estava tão gostoso, que Alice devorou-o, com um apetite que nos lembra os excessos do grotesco carnavalesco. Comenta a sensação de aumentar, “abrindo-se como o maior telescópio que já existiu”. A Fig. 1 acompanha o texto na lateral, olhando para baixo, parecendo precisar se encolher um pouco para entrar na página, com as mãos recolhidas no espaço estreito. A transformação faz parte do grotesco, principalmente por seu aspecto desproporcional. Apesar da cena irônica e do tom de brincadeira de Alice no texto, a expressão no rosto do desenho não é sorridente. Carroll pontua com a imagem a tensão na cena, a sensação de aperto, levando o leitor às sensações comuns ao grotesco: fascínio e repulsa.



Fig. 1

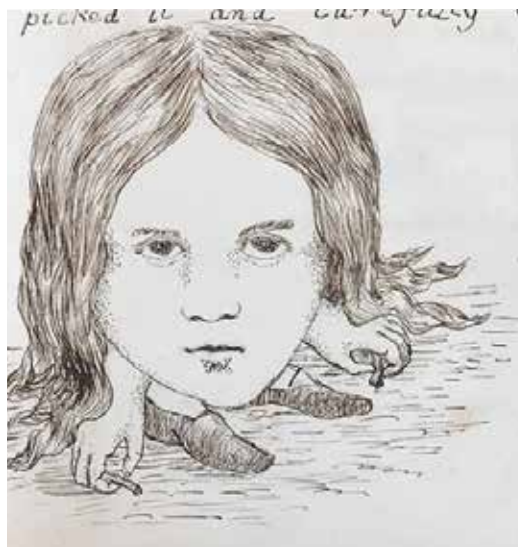


Fig. 2

Enquanto no texto, o *nonsense* surge nas situações, jogos de palavras e trocadilhos inusitados, a ilustração potencializa o choque ao mostrar figuras desproporcionais, de traços realistas e profundamente distorcidos. O realismo ajuda a dar o tom de lugubridade ao desenho, ainda que o texto apresente o tom de ironia característico do *nonsense*. Vemos mais um bom exemplo na Fig. 2, presente no diálogo entre Alice e a lagarta. O queixo de Alice toca seu pé quando ela diminui, reflexo de seu encolhimento desproporcional. A ilustração enfatiza o aspecto grotesco, transformando a personagem em um monstro de olhar vazio, cabeça gigantesca, braços e pernas curtos. Tal choque causado pela ilustração acompanha o texto, especialmente intrincado e labiríntico neste momento.

“Who are you?” said the caterpillar.

This was not an encouraging opening for a conversation: Alice replied rather shyly, “I – I hardly know, sir, just at present – at least I know who I was when I got up this morning, but I think I must have been changed several times since that.”

“What do you mean by that?” said the caterpillar, “explain yourself!”

“I can’t explain *myself*, I’m afraid, sir,” said Alice, “because I’m not myself, you see.”

“I don’t see,” said the caterpillar.

“I’m afraid I can’t put it more clearly,” Alice replied very politely, “for I can’t understand it myself, and really to be so many different sizes in one day is very confusing.”

“It isn’t,” said the caterpillar.

“Well, perhaps you haven’t found it so yet,” said Alice, “but when you have to turn into a chrysalis, you know, and then after that into a butterfly, I should think it’ll feel a little queer, don’t you think so?”

“Not a bit,” said the caterpillar.

“All I know is,” said Alice, “it would feel queer to *me*.”

“*You!*” said the caterpillar contemptuously, “who are you?”(-
CARROLL, p. 49 – 50, 2008)

Alice tem uma enorme dificuldade para se comunicar no país das maravilhas. A linguagem não lhe serve com precisão e com frequência os sentidos das palavras que fala acabam invertidos. A conversa com a lagarta volta para o ponto inicial no final: Alice não consegue conduzir o diálogo para outro caminho. Em nenhum momento a lagarta faz concessões à menina. As respostas se opõem ao que a protagonista diz, fazendo com que as duas voltem para o mesmo ponto da conversa.

O *nonsense* e o grotesco provocam uma oscilação entre o real e o irreal, levando o receptor a rir e apavorar-se. Quando a linguagem nos falha, rimos do fracasso, do nosso distanciamento do humano, mas o riso é assustado, agoniado pela falta de elementos para expressar o que se está tentando dizer.

Feitos a caneta bico de pena por Lewis Carroll, os desenhos reafirmam a estranheza presente nas distorções do *nonsense*, estabelecendo um jogo entre o texto verbal e imagético. Ao romper de forma tão radical com a expectativa do leitor, o livro ganha uma tensão envolvente.

O encontro entre essas duas estéticas é tão provocativo que suscita novas leituras. O livro de Carroll foi interpretado das mais diversas maneiras, reescrito, reilustrado e estabeleceu diálogos com todas as formas da arte. Recebeu mais de 20 adaptações para o cinema – a primeira delas em 1903, quando a sétima arte ainda engatinhava, por Cecil Hepworth. Cada releitura acrescenta novos elementos a esse conto infinito, dando também ao próprio texto o traço que caracteriza a forma grotesca: a eterna transformação. As primeiras modificações aconteceram pelas mãos do próprio autor, em que uma história contada à beira de um lago transformou-se em um livro manuscrito e depois em livro publicado. Após a publicação, a história deixou de pertencer a seu autor para *alimentar e alimentar-se* do imaginário coletivo.

O desconforto provocado pelo entrelaçamento entre duas estéticas questionadoras leva o leitor a perde-se nos caminhos da lógica labiríntica das duas estéticas. Na literatura, as histórias de E.T.A. Hoffman, William Shakespeare, Neil Gaiman, Terry Pratchett, nos levam por caminhos imaginativos, temperando as narrativas com medidas diferentes do grotesco e do *nonsense*, mas sempre o suficiente para resultar em narrativas insólitas que fazem o leitor rir e assustar-se no mesmo momento. No cinema, vemos a direção de artistas como Guillermo del Toro, Tim Burton e Jan Svankmajer criar propostas que conseguem tanto provocar pavor e quanto deslumbrar, levando o espectador a construir leituras de múltiplos pontos de vista. O grotesco e o *nonsense* causam impressões chocantes o suficiente para tirar o leitor de seu lugar de conforto para transformá-lo também em criador, em continuador daquela obra de arte, deixando de procurar a saída do labirinto para apreciar a jornada e explorar as possibilidades criativas abertas quando se questiona o que está posto.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

ARRIGUCCI JUNIOR, Davi. *Outros achados e perdidos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ÁVILA, Myriam. *Rima e Solução – a poesia nonsense de Lewis Carroll e Edward Lear*. São Paulo: Annablume, 1995.

BAKHTIN, Mikhail. *Cultura popular na idade média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi Viera. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1987.

BASTOS, Lúcia Kopschitz Xavier. *Anotações sobre leitura e nonsense*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CARROLL, Lewis. *Alice's Adventures Underground*. Londres: The British Library.

CARROLL, Lewis. *The Complete Illustrated Works of Lewis Carroll*. Londres: Bountry Books, 2004.

CHAHINE, Sumaia. A Estética do grotesco e a visão Bakhtiniana. In: *O grotesco midiático*. MIRANDA, Vivian, 2009.

VASCONCELOS, Filomena Aguiar. Sentidos do não-sentido: contributos para uma reflexão sobre a escrita nonsense. *Revista da Faculdade de Letras "Línguas e literaturas"*, Porto, vol. XV, pp. 35-56, 1998.