

2022

**Inês Barreiras dos
Santos Gomes**

**Alice, o Chapeleiro Louco e o Grotesco na
Ilustração Infanto-Juvenil**

M
O
D-
19
5.1
AD
EV
01
;
22
-
11
-
20
21

2022

**Inês Barreiras dos
Santos Gomes**

**Alice, o Chapeleiro Louco e o Grotesco na
Ilustração Infanto-Juvenil**

Dissertação apresentada ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor Eduardo Côrte-Real, Professor Catedrático do IADE – Universidade Europeia.

Para os meus pais, Teresa e Luís, porque nada disto
teria sido possível sem o vosso amor.

M
O
D-
19
5.1
AD
EV
01
;
22
-
11
-
20
21

agradecimentos

Primeiramente aos meus familiares mais próximos, à minha irmã, ao meu avô e ao meu tio, Francisca, Marcos e Júlio, obrigada pelo apoio incondicional que tanto se mostrou ser fundamental para a concretização desta etapa. De seguida não posso deixar de mencionar, Sara e Inês, a minha gratidão pelo vosso acompanhamento, pela vossa ajuda, pela vossa amizade. Quero também agradecer ao João, ao Samuel e restantes colegas pelas várias ideias partilhadas que contribuíram para o desenvolvimento desta dissertação. Agradeço também às Doutoradas Alexandra Silva e Marília Ferreira Alves pelo trabalho que tivemos vindo a realizar ao longo do tempo, e que se refletiu positivamente aqui. Obrigada ao Professor Fábio Martins por alguns dos contactos fornecidos e pelas sugestões partilhadas. Por fim, mas não menos importante, quero também agradecer aos ilustradores e *designers* que participaram no questionário, o vosso contributo foi fundamental – João Bettencourt Bacelar, Susana Oliveira, Daniela Viçoso, Joana Quental, Gabriel Sousa, Joanna Latka, Pedro Tinôco e Ema Gaspar.

M
O
D-
19
5.1
AD
EV
01
;
22
-
11
-
20
21

palavras-chave

Grotesco; Ilustração Infanto-Juvenil; *Design* Editorial; Cultura Visual.

resumo

Muito já se sabe sobre as várias representações do Grotesco em inúmeras correntes artísticas, como a Arquitetura, a Pintura e o Teatro, áreas de conhecimento antigo, por muitos exploradas, por outros simplesmente apreciadas. Porém ao refletir sobre este fenômeno nas áreas criativas dirigidas aos mais novos, não existem dados concretos que identifiquem a sua existência. A presente dissertação encontra-se focada na área da Ilustração infanto-juvenil e procurou responder se existe a presença da estética grotesca nesta expressão visual para as crianças e os jovens? Como podemos detetá-la e localizá-la? Se o criador da narrativa visual está consciente dela, enquanto produz o seu trabalho? Se tenta aproximar-se desse estilo, ou se prefere afastar-se dele? Considerando estas questões, o trabalho pretendeu também perceber o porquê dessas decisões e que impacto têm na arte final de ilustradores, criativos e *designers*. É um trabalho que encontrou respostas importantes, para a possibilidade de se iniciar uma discussão com o intuito de preencher uma lacuna existente na Cultura Visual. É crucial dar-se continuidade à análise e crítica do Grotesco, não só enquanto estética num contexto adulto, mas como também perceber as suas evidências e sua receção pelos mais novos.

Keywords

Grotesque; Infanto-Juvenile Illustration; Editorial Design; Visual Culture.

abstract

Much is already known about the various representations of the Grotesque in numerous artistic currents, such as Architecture, Painting and Theater, areas of ancient knowledge, explored by many, by others simply appreciated. However, when reflecting on this phenomenon in the creative areas aimed at the youngest, there is no concrete data that identifies its existence.

The present dissertation is focused on the area of Children's Illustration and sought to answer the question whether there is a presence of grotesque aesthetics in this visual expression for children and young people? How can we detect and locate it? If the creator of the visual narrative is aware of it, while producing his work? Are you trying to get closer to that style, or do you prefer to move away from it? Considering these issues, the work also intended to understand the reason for these decisions and what impact they have on the final art of illustrators, creators and designers. It is a work that found important answers, for the possibility of initiating a discussion in order to fill an existing gap in Visual Culture. It is crucial to continue the analysis and criticism of the Grotesque, not only as an aesthetic in an adult context, but also to understand its evidence and its reception by the younger ones.

Índice Geral

Parte I

Introdução	11
Capítulo 1	
2.2	
Contextualização da problemática	12
Capítulo 2	
2.1	
Visão geral de como se organiza o capítulo	20
2.2	
2.2.1 Breve exposição sobre o Grotesco	21
2.2.2 Síntese do enquadramento	34
2.3	
2.3.1 Grotesco nas Artes Visuais	35
2.3.1.1 Personagens grotescas nos filmes, livros e pintura	42
2.3.2 Ilustração infanto-juvenil	48
2.3.2.1 <i>Picture e Chapter Books</i>	57
Referências da Parte I	62

Parte II

Capítulo 3	
3.1 Lewis Carroll e <i>Alice no País das Maravilhas / Alice do Outro Lado do Espelho</i>	66
3.2 John Tenniel e <i>Alice no País das Maravilhas / Alice do Outro Lado do Espelho</i>	74
3.3 Arthur Rackham e <i>Alice no País das Maravilhas / Alice do Outro Lado do Espelho</i>	81
3.4 Walt Disney e <i>Alice no País das Maravilhas / Alice do Outro Lado do Espelho</i>	88
3.5 Tim Burton e <i>Alice no País das Maravilhas / Alice do Outro Lado do Espelho</i>	95

Referências da Parte II	101
Parte III	
Capítulo 4	
4.1 Contexto de investigação, questões e lógica de investigação	104
4.2 Metodologia	104
4.3 Apresentação e discussão de resultados	105
Conclusão	112
Referências da Parte III	113
Bibliografia	114
Anexos	121

Lista de Figuras

Figura 1 - Rackham, A. (1907). “*Why Mary Ann, what are you doing out here?*” [ilustração]. Medium. <https://medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland/arthur-rackham-s-illustrations-of-alice-s-adventures-in-wonderland-657d5d2d33b6>

Figura 2 - Nielsen, K. (1925). *Hansel and Gretel and Other Stories by the Brothers Grimm* [ilustração]. David Brass Rare Books. <https://www.davidbrassrarebooks.com/pages/books/01735/kay-nielsen-jacob-grimm-wilhelm-grimm/hansel-and-gretel-and-other-stories-by-the-brothers-grimm>

Figura 3 - Chauveau, F. (1688). *Le Loup et Le Renard* [gravura]. Speakerty. <https://www.speakerty.com/jean-de-la-fontaine/le-loup-et-le-renard/>

Figura 4 - Dalí, S. (1969). Advice from a Caterpillar [ilustração]. The Plaid Zebra. <https://theplaidzebra.com/salvador-dalis-illustrated-a-version-of-alice-in-wonderland-and-it-will-give-you-nightmares-photos/>

Figura 5 - Pinheiro, B. (1875). *Santo António de Lisboa* [ilustração]. <https://museubordalo-pinheiro.pt/item/estudo-para-santo-antonio-de-lisboa/>. CC Museu Bordalo Pinheiro, Lisboa.

Figura 6 - Ligorio, P. (séc. XVI). *Sacro Bosco di Bomarzo* [fotografia]. Civita Vecchia. <https://civitavecchia.portmobility.it/en/bomarzo-and-park-monsters-photos-and-useful-info#>. CC Aurelio.

Figura 7 – (166-1650). *Sem título* [peça ornamental]. <https://stringfixer.com/pt/Grotesques>
Candido.

Figura 8 - Cruikshank, G. (1819). *The Cholic* [gravura]. Artsy. <https://www.artsy.net/artwork/george-cruikshank-the-cholic>

Figura 9 - Ensor, J. (1908). *Du rire aux larmes* [pintura]. Tendências do Imaginário. <https://tendimag.com/2015/03/26/mascaras-bugiada-e-james-ensor/13-james-ensor-du-rire-aux-larmes-laughter-with-the-tears-1908/>

Figura 10 – Bruegel, P. (1562). *The Fall of the Rebel Angels* [pintura]. John Guy Collick Word Press. <http://johnguycollick.com/more-grotesque-the-world-of-bosch-and-bruegel/>

Figura 11 - Hollar, W. (1645). *Caricatures and deformities after Leonardo. Two distorted heads*. [gravura]. Collections of New Zealand. Te Papa Tongarewa. <https://collections.tepapa.govt.nz/object/42736>

Figura 12 - Antunes, A. (2009). *...e a SIDA que se cuide!* [ilustração]. Arte e Manhãs Arte. <http://arte-e-manhas-arte.blogspot.com/2011/01/cartoons-por-antonio.html>

Figura 13 - Olivier de Sagazan & Stephanie Sant (performers). (2021). *Sem título* [performance]. Unidram Festival Posdam, Alemanha. <https://olivierdesagazan.com/performancehybridation>

Figura 14 - Soares, A. (s.d.). *Sem título* [escultura]. Lisboa. <https://www.imago-images.com/st/0089573152>

Figura 15 - Bourgeois, L. (1997). *Spider* [escultura]. The Easton Foundation. <https://www.yatzer.com/louise-bourgeois-woven-child-hayward-gallery>. CC DACS, UK.

Figura 16 - Cele, N. (diretora). (2017). *Black Off* [peça de teatro]. Manaka Empowerment Productions. <http://mitsp.org/2017/black-off/>

Figura 17 - McKean, D. (2001). *Coraline - Hand* [ilustração]. Dave McKean Official Website. <https://www.davemckean.com/portfolio/childrens/>

Figura 18 - Höch, H. (1925-1935). *Modenschau* [colagem]. Whitechapel Gallery, Londres, Inglaterra. <https://medium.com/revista-brado/mulheres-no-dada%C3%ADsmo-f9baf8e0ca4c>

Figura 19 - Rego, P. (1995). *Série-Avestruzes Dançarinas* [ilustração]. Sala 17. <https://sala17.wordpress.com/2010/09/20/paula-rego-1935-percursos-pelo-imaginario-infantil-e-feminino/>. CC Paula Rego.

Figura 20 - *Spawn*, (1997). Direção: Mark A. Z. Dippé. Produção de Clint Goldman. Estados Unidos: New Line Cinema [stillframe]. <https://variety.com/gallery/the-20-creepiest-clowns-in-movies-and-tv/spawn-1997/>

Figura 21 – *Monty Python: The Meaning of Life*, (1983). Direção: Terry Jones. Produção de John Goldstone. Reino Unido: Universal Pictures [stillframe]. <https://andartolo.com/gordo-sr-creosote/>

Figura 22 - American Horror Story: Freak Show, (2011-2021). Direção: Ryan Murphy & Brad Falchuk. Produção de Alexis Woodwall, Patrick McKee, Robert M. Williams Jr., Dante Di Loreto, Ryan Murphy, Tim Minear, James Wong, Jennifer Salt, & Bradley Buecker. Estados Unidos: FX, 2011 [stillframe]. <https://seriemaniacos.tv/quando-o-grotesco-dominou-tv-mesdohorror-ano-ii/>

Figura 23 - Nobati, E. (s.d.). *Dràcula* [ilustração]. Eugenia Nobati Ilustracion. <http://eugeniannobati-ilustracion.blogspot.com/>

Figura 24 – Manuel Marques & Herman José (Temporada 1). *Herman 2013* [talk-show televisivo]. Produção: Produções Fictícias. Portugal: RTP1, 2013. <https://dezanove.pt/doze-personagens-trans-de-herman-jose-1016030>

Figura 25 - Dürer, A. (1498). *Death on a donkey woodcut* [gravura]. University of Glasgow Library Site. <https://universityofglasgowlibrary.wordpress.com/2016/04/05/death-on-a-donkey-woodcut-by-albrecht-durer-in-sebastian-brants-das-narrenschiff/bw-3-9/>

Figura 26 - Doré, G. (1862). *Hop O' My Thumb* [gravura]. Bibliothèque Nationale de France. http://expositions.bnf.fr/orsay-gustavedore/grand/dor_228.htm. CC Bibliothèque Nationale de France.

Figura 27 - Doyle, R. (1870). *The Fairy Queen's Airy Drive* [ilustração]. Ronsartblog. <https://ronsartblog.com/2014/06/08/art-of-richard-doyle/>

Figura 28 - Lacombe, B. (s.d.). *Sem Título* [ilustração]. Mi Mundo de Cartoon. <https://mimundodecartoon.com/illustrators-benjamin-lacombe/>. CC Benjamin Lacombe

Figura 29 - Crane, W. (1896). *Beauty and The Beast* [ilustração]. Society6. https://society6.com/product/beauty-and-the-beast-childrens-book-illustration-1896-walter-crane437636_print

Figura 30 - Lear, E. (1972). *“There Was An Old Person Of Brill”* [ilustração]. Word Press. <https://literatureandnonsense.wordpress.com/tag/edward-lear/>

Figura 31 - Barrenetxea, I. (s.d.). *Alice in Wonderland* [ilustração]. Obvious Mag. http://obviousmag.org/archives/2013/08/o_mundo_ilustrado_de_barrenetxea.html

Figura 32 - Kley, H. (1912). *Der Fund im Winterwalde* [ilustração]. A Carga. <https://carga-de-agua.tumblr.com/post/153922721125/heinrich-kley-german-1863-1945-1912-der>

Figura 33 - Sendak, M. (1963). *Where The Wild Things Are* [ilustração]. Sendak Foundation. <https://www.sendakfoundation.org/>. CC The Maurice Sendak Foundation

Figura 34 - Denslow, W. W. (1900). *The Wonderful Wizard of Oz* [ilustração]. Public Domain Review. <https://publicdomainreview.org/collection/w-w-denslow-illustrations-wonderful-wizard-of-oz-1900>

Figura 35 - Peake, M. (1945). *Mad Hatter's Tea Party* [ilustração]. The Guardian. <https://www.theguardian.com/books/gallery/2010/apr/06/mervyn-peake-archive-british-library>. CC Mervyn Peake Estate

Figura 36 - Zwerger, L. (1991). *Hansel and Gretel* [ilustração]. Librarian Books for Children. <http://librarianbooksforchildren.blogspot.com/2013/01/fairy-tales-and-art-of-lisbeth-zwerger.html>

Figura 37 - Anónimo. (s.d.). *Lewis Carroll* [fotografia]. https://simple.wikipedia.org/wiki/Lewis_Carroll

Figura 38 - Carroll, L. (1864). *Alice in Wonderland* [screenshot]. Lewis Carroll's *Alice in Wonderland*.

Figura 39 - Carroll, L. (1864). *Alice's Adventures Underground* [ilustração]. The Public Domain Review. <https://publicdomainreview.org/collection/carroll-illustrations-for-alice-underground>

Figura 40 - Carroll, L. (s.d.). *Alice in Wonderland* [ilustração]. Alan Cook (Wordpress). <https://alancook.wordpress.com/2010/02/24/alice-in-wonderland-lewis-carrolls-illustrations/>

Figura 41 - Carroll, L. (1864). *Alice and the Caterpillar* [ilustração]. The Victorian Web. <https://victorianweb.org/art/illustration/carroll/golden.html>

Figura 42 - Carroll, L. (s.d.). *Alice in Wonderland* [ilustração]. Alan Cook (Wordpress). <https://alancook.wordpress.com/2010/02/24/alice-in-wonderland-lewis-carrolls-illustrations/>

Figura 43 – Anónimo. (s.d.). *Sir John Tenniel* [fotografia]. <https://www.prints-online.com/sir-john-tenniel-1820-1914-4383523.html>

Figura 44 – Anónimo. (s.d.). *Sem título* [fotografia]. <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/tenniel-and-his-illustrations/>

Figura 45 - Tenniel, J. (1865). *Alice in Wonderland* [ilustração]. Word Press. <https://huiziyangcsvpa.wordpress.com/2018/05/19/essay-discuss-john-tenniels-illustrations-for-alice-in-wonderland-why-do-you-think-they-are-so-iconic/>

Figura 46 - Tenniel, J. (s.d.). *Alice in Wonderland* [ilustração]. The Guardian. CC Christie's Images Ltd. <https://www.theguardian.com/books/2016/may/30/alice-in-wonderland-first-edition-christies-auction>

Figura 47 - Tenniel, J. (s.d.). *Alice in Wonderland* [ilustração]. The Guardian. CC Christie's Images Ltd. <https://www.theguardian.com/books/2016/may/30/alice-in-wonderland-first-edition-christies-auction>

Figura 48 - Tenniel, J. (s.d.). *Mad Hatter* [ilustração]. https://www.seekpng.com/ipng/u2y3a9q8a9a9i1i1_mad-hatter-alices-adventures-in-wonderland-white-rabbit/

Figura 49 - Tenniel, J. (1865). *Alice in Wonderland* [ilustração]. Word Press. <https://huiziyangcsvpa.wordpress.com/2018/05/19/essay-discuss-john-tenniels-illustrations-for-alice-in-wonderland-why-do-you-think-they-are-so-iconic/>

Figura 50 – Anónimo. (s.d.). *Arthur Rackham* [fotografia]. Wikipédia. https://pt.wikipedia.org/wiki/Arthur_Rackham

Figura 51 - Rackham, A. (1907). *As aventuras de Alice no País das Maravilhas* [ilustração]. Poster Lounge. <https://www.posterlounge.pt/p/309923.html>. CC Bridgeman Images.

Figura 52 - Rackham, A. (1907). *Mad Hatter's Tea Party* [ilustração]. Artsy Craftsly. https://artsycraftsly.com/rackham/arthur_rackham_alice_in_wonderland.html

Figura 53 - Rakham, A. (1907). *Alice in Wonderland* [ilustração]. Escape Into Life. <https://www.escapeintolife.com/showcase/arthur-rackhams-alice-in-wonderland-illustrations/>

Figura 54 - Rackham, A. (1907). *Alice in Wonderland* [ilustração]. Wikipedia.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice_in_Wonderland_by_Arthur_Rackham_-_12_-_Turn_them_over.jpg

Figura 55 - Rackham, A. (1907). *The Cheshire Cat* [ilustração]. Public Domain Review.
<https://medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland/arthur-rackham-s-illustrations-of-alice-s-adventures-in-wonderland-657d5d2d33b6>

Figura 56 – Anónimo. (s.d.). *Walt Disney* [fotografia]. <https://segredosdomundo.r7.com/quem-foi-walt-disney/>

Figura 57 – Anónimo. (s.d.). *Mary Blair* [fotografia].
<https://deviantwomenpodcast.com/2019/11/21/mary-blair/>

Figura 58 - Blair, M. (1951). *Alice in Wonderland* [concept art]. Garotas Nerds.
<https://garotasnerds.com/conheca-a-historia-de-mary-blair-a-ilustradora-favorita-de-walt-disney/>

Figura 59 – Bosch, H. (1504). *Garden of Earthly Delights* [pintura].

Figura 60 - Disney, W. (1951). *Alice in Wonderland* [stillframe]. Live Arts.
<https://lievarts.co6m/discovering-reality-an-analysis-of-alice-in-wonderland-1951/>

Figura 61 - Hall, D. (1939). *Alice in Wonderland* [concept art]. Amino Apps.
https://aminoapps.com/c/cartoon/page/blog/the-alice-lost-in-wonderland-the-1939-draft-halloween-2019-special/BQ4I_wudDJkGDqnk7gm2Wr6MvdkZQlr

Figura 62 – Hall, D. (1939). *Alice in Wonderland* [concept art]. Collectif. (2006). *Il Était Une Fois Walt Disney: Aux Sources De L'Art Des Studios Walt Disney*. RMN.

Figura 63 - Disney, W. (1951). *Alice in Wonderland* [stillframe]. Film Music Central.
<https://filmmusiccentral.com/2018/02/08/alice-in-wonderland-the-un-birthday-song-1951/>

Figura 64 - Disney, W. (1951). *Alice in Wonderland* [stillframe]. Fan Pop.
<https://www.fanpop.com/clubs/alice-in-wonderland/images/198749/title/alice-wonderland-photo>

Figura 65 - Burton, T. (2010). *Alice in Wonderland* [stillframe]. The Harvard Crimson.
<https://www.thecrimson.com/article/2010/3/9/film-alice-wonderland-alices/>

Figura 66 - Burton, T. (2010). *Red Queen* [stillframe]. Wikipedia.
[https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_in_Wonderland_\(2010_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_in_Wonderland_(2010_film))

Figura 67 - Burton, T. (1990). *Untitled (Edward Scissorhands)* [ilustração]. NPR.
https://www.npr.org/sections/pictureshow/2009/11/tim_burton_retrospective.html?t=1637787587144. CC Tim Burton.

Figura 68 - Burton, T. (1982-1984). *The Melancholic Death Of Oyster Boy And Other Stories* [ilustração]. Wired. <https://www.wired.com/2009/11/pl-arts-burton/>. CC Condé Nast.

Figura 69 - Burton, T. (2010). *Sem título* [stillframe]. Rede Globo.
<http://redeglobo.globo.com/filmes/noticia/2013/10/longa-alice-no-pais-das-maravilhas-homenageia-original-de-lewis-carroll.html>

Figura 70 - Burton, T. (2010). *Sem título* [stillframe]. Blu-Ray. <https://www.blu-ray.com/movies/Alice-in-Wonderland-Blu-ray/10880/>

Advertências

As referências bibliográficas encontram-se escritas de acordo com a 7ª edição da norma APA e em Português.

A lista de figuras e as figuras ao longo do documento encontram-se estruturadas de acordo com a 7ª edição da norma APA, exceto na paginação.

As citações incluídas no documento foram traduzidas para a língua Portuguesa e é possível consultar a citação na língua original da publicação através das notas finais de cada página.

“Para que serve um livro sem figuras nem conversas?”¹

Alice

(Lewis Carroll, 1866, pp. 11-12)

¹“(…) and what is the use of a book, (…) without pictures or conversations?”

Figura 1

"Why Mary Ann, what are you doing out here?"



Por Arthur Rackham, Ilustração a aguarela e caneta gráfica.

Parte I

Introdução

O presente documento iniciou-se, numa primeira fase, com a recolha de informação. Esta entende-se como sendo a primeira etapa, que se dividiu em dois momentos - primeiramente consistiu na procura de revisão de literatura e de referências textuais, e, numa segunda instância, por diversas referências iconográficas.

No primeiro momento, constituiu este trabalho uma pesquisa alargada cuja finalidade foi a de encontrar uma série de autores, teóricos, críticos, doutorandos e mestrandos - através de livros, artigos, teses, entre outros meios literários e também algumas entrevistas - relacionados com o Grotesco e as suas origens, para melhor compreensão da sua evolução até chegar às Eras Moderna e Contemporânea. Aí, procurou-se o Grotesco nas Artes Visuais e nos Novos *Media*, pois são essas as áreas que mais se aproximam à possível manifestação do Grotesco na Ilustração infanto-juvenil. Ainda correspondendo ao primeiro momento, foi também realizada uma coleta de referências textuais e literárias no campo da Ilustração infantil, mais precisamente na Ilustração Editorial. O intuito desta recolha teve como objetivo compreender melhor o que já foi escrito e explorado no âmbito deste tipo de Ilustração e ajudar a averiguar quais os aspetos mais necessários a abordar nesta dissertação. Além disso, coube a essa recolha de contos infantis e juvenis rastrear os que melhor poderiam servir de base para esta investigação, não só no que toca à ilustração das histórias e ao estilo utilizado por parte dos ilustradores, mas também pela escolha da narrativa em si, tanto por parte da Literatura, como pela sua correlação com as ilustrações. No segundo momento da primeira fase executou-se uma seleção de várias obras visuais – pinturas, gravuras, desenhos – que foram importantes para melhor compreensão do Grotesco, de seus percursos e impulsionadores. À parte do que consta ser Grotesco, recolheram-se também trabalhos de Animação e Ilustração infantil e juvenil, com o objetivo também de ajudar na seleção dos ilustradores a serem estudados neste trabalho. Ao analisar o acervo de documentos visuais, conseguiu-se perceber o que já foi tratado e desenvolvido nesta vertente.

A segunda fase da dissertação passou pela sua escrita na íntegra, onde se organizou por capítulos os diferentes tópicos apresentados no trabalho. Desta forma é possível compreender, que o trabalho se encontra dividido numa primeira parte referente ao enquadramento teórico, onde aborda o Grotesco; ainda sobre essa primeira parte, o trabalho contém uma sub-parte que procurou aprofundar o conhecimento relativamente ao Grotesco e à Ilustração, mas em campos

mais específicos, que dão a abertura para a problemática em questão, estando assim a falar do Grotesco nas Artes Visuais e da Ilustração infanto-juvenil. Na segunda parte encontram-se os estudos de caso, em que cada sub-capítulo corresponde a um ilustrador e ao seu trabalho realizado sobre o conto escolhido. Por fim, a terceira parte corresponde ao trabalho empírico, referente à realização de um questionário destinado a ilustradores, criativos e *designers* que trabalham na área infanto-juvenil.

Figura 2

Hansel e Gretel e Outras Histórias pelos Irmãos Grimm



Ilustração por Kay Nielson do livro *Hansel and Gretel and Other Stories by the Brothers Grimm*, 1925; publicado por George H. Doran Company (Nova Iorque).

Capítulo 1

1.1 Contextualização da Problemática

A Ilustração é uma prática visual já conhecida desde a Pré-História, embora nessa altura, ainda não existisse consciência de que se denominava assim. Além disso, foram épocas onde o principal objetivo do ser humano se tratava da sobrevivência. Só ao longo dos tempos é que se foi desenvolvendo um pensamento mais consciente, mais reflexivo e mais crítico sobre as utilidades desta forma de comunicação. É um fenómeno investigado, debatido, conversado, e, acima de tudo, estudado em vários campos históricos como o da Arte, do Design e até mesmo o da Literatura. Contudo, é na História da Cultura Visual que mais se destaca enquanto objeto de estudo, pois foi, e, tem continuado a ser, uma área criativa muito aprofundada neste campo. De acordo com Jane Kromm (2010) a Cultura Visual só começou a ser tratado como campo de estudos nos anos 1980 (p. 5), e, apesar de ser recente, caracteriza-se como sendo um campo interdisciplinar que engloba todo o tipo de prática visual, desde as consideradas marginais, às vistas como sendo elite. Como afirma Jéssica Dias Azeredo Gonçalves:

Não se deve confundir “imagem” com “imaginário”. A imagem é pertencente do imaginário. A imagem está diretamente ligada à visão do observador, a construção que ele próprio desenvolve da realidade, ou seja, “a imagem só é possível ao interagir com o observador”. (...) A imagem é como o enunciado e faz a mediação entre o observador e a simbólica construção do mundo (J. Gonçalves, 2019, p. 371).

Um momento importante na constituição da Cultura Visual como disciplina académica e, consequentemente, da sua melhor compreensão, trata-se do questionário feito pela revista *October* em 1996, aos seus membros da equipa editorial sobre Cultura Visual. O grupo continha peritos em várias áreas como Estudos Cinematográficos, História da Arte, Literatura, Antropologia, entre outras. O foco não se tratava de avaliar a qualidade da imagem, mas sim a relevância e a história que poderia ter. É neste âmbito, que a Ilustração se encontra representada como um grande fator na Cultura Visual, pois acarreta em si uma enorme capacidade de comunicação e de pluralidade. Na Ilustração encontra-se, como um dos estilos mais

desenvolvidos, a área infanto-juvenil. Este ramo organiza, propõe e cria as primeiras informações visuais que começam a ser recebidas e interiorizadas na infância pelos humanos, como John Berger afirmou, “A vista chega antes das palavras. A criança olha e vê antes de falar.” (s.d., p. 11).

Figura 3

O Lobo e a Raposa

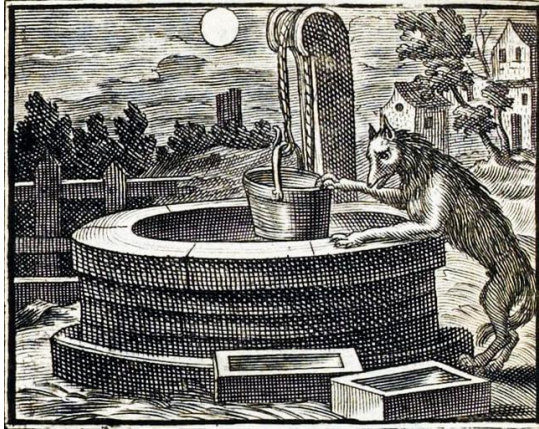


Ilustração por Francois Chauveau, 1688.

entre tantas outras formas – no que pegar ou não para se inspirar e criar. A Cultura Visual é feita de influências, quando se pensa ter um gosto único em determinado assunto, quando adquirimos uma ideia nova para o nosso bloco de notas, esse mesmo gosto e essa mesma ideia têm uma grande probabilidade de estarem enraizadas noutros produtos da Cultura Visual.

Nos dias de hoje a leitura é um fator fundamental no desenvolvimento e crescimento da criança, sendo que a imagem se vai tornando cada vez mais na leitura principal não só para as faixas etárias mais graúdas, como também para o público infanto-juvenil. Tendo estes factos em consideração, é de extrema importância sublinhar, que a literatura infantil atingiu a sua grande dimensão após a Revolução Industrial, não só através de escritores, mas também por vários ilustradores como Beatrix Potter (1866-1943), Edward Lear (1812-1888), Walter Crane (1845-1915), entre muitos outros. E é a partir dessa altura que se tem vindo a ampliar ao ser recriada pelas mãos de uma variedade de profissionais de várias áreas ligadas ao *Design* e às Artes, estimulando, assim, o conhecimento visual das crianças e dos jovens pelo mundo fora.

É possível compreender-se que existe uma reação emocional das crianças perante os desenhos, mas que tipo de imagética acompanha as histórias dos contos infantis? Que estilo de desenho e que estética podemos observar nos *picture books* (de que se falará mais adiante), por

exemplo? Será que o Grotresco é uma estética presente? Se sim, de que formas se poderá manifestar? Como podem o *designer*, o editor ou o ilustrador aproximar-se dessa estética ou afastar-se dela? Estarão conscientes da sua presença ou da sua ausência na ilustração e no grafismo que criam? Quais os seus efeitos comunicacionais na arte final?

Entendeu-se, assim, que a área selecionada para investigação e elaboração desta dissertação, como procedimento para concluir o curso de Design e Cultura Visual e obter o grau de Mestre, corresponderia ao Grotresco na ilustração infanto-juvenil. Posto isto, o presente trabalho procura compreender se é uma problemática que se vincula no ponto de vista da Comunicação, da Ilustração e do *Design*, focando-se na ideia de se o *designer* gráfico/ilustrador pretende obter ou evitar um resultado grotresco através das técnicas que utiliza.

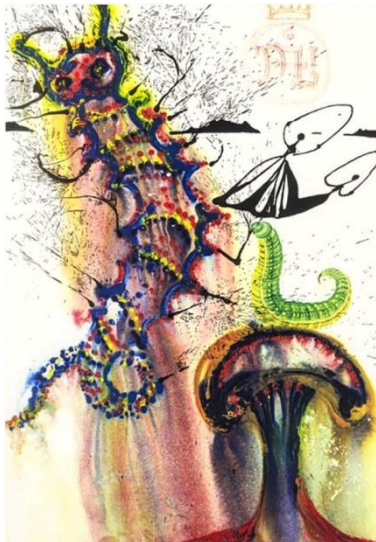
É de acrescentar que existe uma escassez de investigação acerca do Grotresco nesta área. Não é um estilo falado no mundo infanto-juvenil, e portanto é difícil saber se há ou não efetivamente, representações visuais do próprio na ilustração para os mais novos. Sabendo do vasto conhecimento sobre o Grotresco e das suas diversas formas de expressão em áreas como a Arquitetura, a Literatura, a Pintura e o Teatro, esta dissertação pretende também gerar um debate sobre esta estética, embora focada somente num ramo em específico, o dos contos ilustrados infanto-juvenis. O que se pretende com este trabalho é acima de tudo abrir uma porta para que mais investigações sejam feitas na área da ilustração infanto-juvenil e que não tenham necessariamente o foco na criança, mas sim no ilustrador. Pensa-se que há ainda muito por se explorar neste âmbito, por se compreender as intenções do autor e as escolhas que faz, por se saber como resolver algumas complicações que possam vir a existir ao longo do seu processo criativo.

Embora não seja o foco do trabalho, é certo que a visão da criança também tem o seu contributo e que acaba até por ser muito importante, pois no fundo é ela o cliente principal do ilustrador. Também pensa-se ser útil entender melhor se a Ilustração começa a sobrepor-se ao texto e que impacto terá no leitor jovem, sendo que para Júlia Andrade (2013) “Os livros-ilustrados possuem fulcral papel para a renovação e consolidação da literatura destinada a jovens e crianças como experiência estética e não como instrumento pragmático de aprendizagem, sendo a ilustração um elemento primordial para essa mudança.” (p. 7). Portanto é possível ver-se mais uma vez a Ilustração como sendo um fator bastante relevante no desenvolvimento da perceção estética da criança dos dias de hoje. Já o Grotresco é uma linguagem visual conhecida, mas pouco

observada nos tempos que correm, como Francis F. Connelly nota na sua tese de doutoramento sobre o Grotesco e a Arte Moderna, “Dado o papel de destaque do Grotesco na cultura da imagem dos tempos modernos, surpreendentemente existem poucos estudos sobre estas questões, uma falha que revela um ponto cego na teoria e prática da História da Arte.”² (2003, p. 2). Acredita-se assim ser importante que volte a ser uma questão mais pensada e que sejam observadas mais de perto as maneiras com que se manifesta hoje em dia; compreender como se poderá comportar nos Novos *Media*, e de que maneiras possa existir no futuro. Em suma espera-se que esta dissertação seja um pequeno fio condutor, que levará mais investigadores a explorarem esta estética na Cultura Visual das crianças e dos jovens.

Figura 4

Conselho de uma Lagarta



Por Salvador Dalí de 1969;
Ilustração do conto *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll.

A dissertação foca-se na Ilustração Ocidental, a partir do século XIX e pretende enquadrar as faixas etárias dos 8 aos 14 anos. Embora tenha Jean Piaget considerado a imagem, para a criança, como um auxiliar para o raciocínio operatório e não como um elemento capaz de estruturá-lo (Bovet & Voelin, 2007, p. 1) tem-se vindo a descobrir que a imagem ocupa um lugar muito mais importante e crucial no desenvolvimento do raciocínio das crianças e dos jovens; uma grande forma de comunicação com os mais novos, como se pôde ver anteriormente, é através da Ilustração. A pesquisa para esta investigação foi feita com base na análise documental e na interpretação de texto referente à área em questão, o Grotesco, e, num tópico à frente, uma pesquisa mais específica direcionada para o Grotesco nas Artes Visuais e para a

Ilustração infantil-juvenil. De seguida estão apresentados 5 estudos de caso – Lewis Carroll (1832-1898), John Tenniel (1820-1914), Arthur Rackham (1867-1939), Walt Disney (1901-1966) e Tim Burton (1958-) -, onde em cada um deles as ilustrações analisadas são as respetivas interpretações dos contos *Alice no País das Maravilhas*, e *Alice do Outro Lado do Espelho*, ambos pelo próprio Lewis Carroll escritos em 1872. A análise das ilustrações foi realizada

²“Given the prominent role of the grotesque in modern image culture, here are surprisingly few significant studies on these issues, a failure that reveals a blind spot in art-historical theory and practice.”

através das metodologias *Good Eye: Looking at Pictures Using Compositional Interpretation* (pp. 56-84) e *Discourse Analysis I: Text, Intertextuality and Context* (pp. 186-219) respetivamente, duas das várias que Gillian Rose apresenta no seu livro *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (2016). Em cada um dos métodos retirou-se os parâmetros mais importantes, de acordo com Rose, na análise de uma imagem, e, foram utilizados os considerados mais essenciais em cada estudo de caso. O método *Good Eye* consiste em compreender a composição da imagem através de vários aspetos como o conteúdo, a cor, a organização espacial e, tendo em consideração que o objetivo desta dissertação passa essencialmente por compreender a existência do Grotesco enquanto estilo visual nas ilustrações para os mais jovens, esta metodologia permitirá entender melhor o grafismo criado pelos autores escolhidos nos estudos de caso. Após a análise e a interpretação da composição visual das imagens, a utilização do método *Discourse Analysis I* permitirá perceber como é que cada elemento gráfico comunica entre si e que mensagens estão a querer tentar ser partilhadas. Apesar do *Good Eye* estar mais associado a pinturas e trabalhos das Belas Artes, Rose afirma que é um método que dá para todo o tipo de imagens; já o *Discourse Analysis I* é focado acima de tudo em fotografias, ilustrações, pinturas e *cartoons* (Rose, 2016, p. 51).

Antes de se iniciar a análise crítica pelos métodos de Rose, a autora sublinha que a primeira noção que o observador deve ter sobre uma imagem, é levá-la a sério. Sendo que a imagem em si tem os seus efeitos no leitor, o próprio necessita de estar ciente do poder visual que esta possa ter, para a poder estudar (Rose, 2016, p. 56). No capítulo sobre o método *Good Eye* fala-se sobre a aparência da imagem, uma abordagem que a autora nomeia de Interpretação Composicional. É destinado a observadores que já tenham um *background* de conhecimento na área da Cultura Visual, onde a sua informação contextual possa ser útil para analisar de forma crítica a qualidade da imagem. Neste método as imagens são estudadas pelo que elas são, de forma a se perceber o seu significado (Rose, 2016, p. 57). Embora seja este um método que rejeita as formas sociais de representação visual, pois foca-se somente na composição visual da imagem, o *Good Eye* presta atenção à produção da imagem, ou seja, como foi feita, para quem, e porquê (Rose, 2016, p. 61).

Os principais aspetos a serem observados pelo método são o conteúdo da imagem (o que é que ela mostra? Qual o seu género?), a cor (qual a matiz, a saturação, o valor entre luz e

sombra?), a organização espacial (existem formas interligadas ou são isoladas?), a perspetiva geométrica (quais os pontos de fuga?), a lógica da figuração (qual o posicionamento dos elementos dentro da imagem?), a *mise en scène*³ (este aspeto refere-se sobretudo nos filmes), a luz e, por fim, o conteúdo expressivo (qual o *mood*/atmosfera da imagem?). Já o capítulo sobre o *Discourse Analysis I* fala sobre a intertextualidade na imagem, algo importante neste trabalho, pois tem a ver com as diferentes formas em que um discurso pode ser articulado e transmitido (Rose, 2016, p. 187). Uma característica importante dentro da análise discursiva é, para Rose, *Discourse Formation*, ou seja, a maneira como os significados estão ligados num discurso específico (Rose, 2016, p. 189). A autora baseia este capítulo nos pensamentos e estudos de Foucault, sendo que para o filósofo o discurso é algo poderoso, e que o seu poder se encontra em todas as camadas sociais (Rose, 2016, p. 189). Outro aspeto importante neste método é a complexidade e as contradições que podem estar embebidas no discurso, que podem formar “mini discursos” dentro do discurso geral da imagem (Rose, 2016, p. 212). As estratégias que Rose considera como as mais indicadas para a análise do discurso correspondem ao observador mergulhar nas fontes e observá-las claramente, identificar termos chave, examinar os seus efeitos da verdade, prestar atenção nas complexidades e contradições que possam estar presentes, prestar atenção aos detalhes e ao que possa não estar explícito. Por fim foi elaborada uma entrevista de perguntas e repostas, dirigida a vários criativos no âmbito da Ilustração em Portugal e na Europa, com a finalidade de perceber mais de perto as intenções de cada um na construção das suas ilustrações, e se é possível detetar alguma presença deste estilo visual, que é o Grotesco.

Tendo em conta que não há praticamente nenhuma investigação nesta área da Ilustração, pensa-se que este trabalho é um bom contributo para impulsionar a ideia do Grotesco não enquanto estética feita por, vista por e direcionada para os adultos, mas como uma possibilidade de existir no mundo das crianças. Um outro aspeto que incorpora esta dissertação é a realização da entrevista, que permitiu uma melhor obtenção de respostas às questões de investigação, pois é um método de observação que possibilita uma maior aproximação às pessoas que têm diretamente a ver com o assunto. Além disso também acredito ser importante referir, enquanto mais um aspeto crucial desta investigação, que a metodologia utilizada na análise das várias imagens correspondentes às ilustrações originais de cada um dos artistas, é também ela de uma

³*Mise en scène* – Termo francês utilizado no Cinema e que significa “encenação”; Fonte: Dicionário Priberam. <https://dicionario.priberam.org/mise-en-sc%C3%A8ne>

escritora e filósofa prestigiada, e, além disso, contém inúmeras referências de outros autores que estudaram a comunicação da imagem e a importância da compreensão da mesma, das suas intenções, algo que sustenta o meu trabalho de forma mais credível e consistente; a autora menciona nomes como Norman Bryson (1949-), Michael Nitsche (1968-), Michael Ann Holly (1944-), James Monaco (1942-), Jesper Juul (1970-) no *Good Eye*, e Michel Foucault (1926-1984), Lynda Nead (1957-), Laura Mulvey (1941-), Michele Barrett (1949-) e Rosalind Gill (1963-) no *Discourse Analysis I*. Relativamente ao conto de Carroll, também acredita-se ter sido uma boa escolha; mesmo sendo um conto já bastante investigado em diversos campos como a Psicanálise, a Literatura e a Educação, permanece uma lacuna no que toca ao grotesco. Por ser uma das histórias infantis mais emblemáticas e conhecidas de todos os tempos, acabou por ser uma fonte de inspiração para vários ilustradores que ousam até aos dias de hoje, criar as suas próprias interpretações da história – escolhendo abertamente o que preferem ilustrar, realçar e também pormenorizar. Ainda referente aos artistas dos estudos de caso, penso ser pertinente referir que Arthur Rackham e John Tenniel são dois ilustradores da *Golden Age* da ilustração infantil (Kosik, 2018), época essa que corresponde essencialmente aos períodos Vitoriano e Eduardiano (final do século XIX e início do século XX). Já Walt Disney e Tim Burton encontram-se mais próximos da atualidade, tendo Disney trabalhado em meados do século XX e Burton ainda permanecendo ativo na área da animação e do cinema. É assim possível ter-se duas perspetivas de épocas diferentes, e perceber-se de que forma a altura em que trabalham também possa ter influência, nomeadamente sobre as técnicas de cada um.

Voltando atrás, já desde a Idade Média que existe o termo “ilustrador”, que correspondia aos escrivães, na altura da expansão do cristianismo pela Europa (Viana, 2018). Eram eles que criavam os manuscritos (escrituras que na altura se identificavam como sendo documentos cristãos). É a partir daí que a Ilustração se encontra muito ligada ao *Design* Editorial, e pensa-se assim ser importante a menção da Tipografia nesta dissertação; ou seja, compreender este fator enquanto elo de ligação à Ilustração. Isto porque nos livros infantis acredita-se o texto seja tão importante quanto a ilustração, não só pelo que acarreta de conteúdo, como também pelo que transmite em termos visuais. O presente trabalho trata de ser um estudo atual no que toca à interseção destas duas áreas, e neste sentido as suas limitações existem, portanto não se trata de um trabalho cujo resultado garanta caminhos conclusivos, mas sim que possa dar diretrizes para que novos estudos sejam elaborados sobre a problemática aqui a ser investigada.

Capítulo 2

2.1 Visão geral de como se organiza o capítulo

De acordo com o que foi mencionado no capítulo anterior, na primeira parte deste trabalho pode-se encontrar a revisão de literatura, que trata dos estudos outrora realizados sobre o Grotesco, de forma a introduzir o tema fulcral da dissertação, para que na segunda etapa seja possível uma melhor percepção das suas expressões nas artes visuais e, relativamente à Ilustração, as ilustrações editoriais infanto-juvenis, nomeadamente nos estilos literários *picture* e *chapter books*; sendo o *chapter book* (ou em português “livros com ilustração”) o tipo de publicação que corresponde à faixa etária onde o conto de Carroll se enquadra melhor.

Dentro do primeiro tópico geral observa-se então esses dois subtópicos que consistem na exposição de informação relativamente a manifestações do Grotesco que foram importantes no seu percurso até aos dias de hoje e, mais à frente, na Ilustração, sobre a ilustração nos livros-ilustrados. Essas manifestações do Grotesco foram retiradas de gravuras, pinturas, desenhos e *frames* de alguns filmes. Já a parte que menciona os livros-imagem e livros com ilustração, contém uma abordagem mais ligada ao *Design* e complementa-se com questões de cariz tipográfico e composição gráfica. De seguida poder-se-á observar o percurso do Grotesco até à atualidade, tendo como noções gerais a sua descoberta e os caminhos pelos quais se desenvolveu.

Figura 5

Santo António de Lisboa



Desenho por Bordalo Pinheiro, 1875.

2.2

2.2.1 Breve exposição sobre o Grotesco

É certo que o Grotesco se trata de um fenómeno predominantemente visual e, é nesse âmbito, que padece de uma heterogeneidade, de um desequilíbrio, de um desalinhamento, algo que não parece certo nem estático (A. Gonçalves, 2002, p. 119). Importante será também reforçar que o Grotesco se trata de um fenómeno, não só visual, como também físico. A sua existência remonta à antiguidade, sem data nem período conhecido, mas é desde aí, que se tem vindo a recriar até aos tempos que correm, sendo alvo de várias metamorfoses, que continuam a acontecer época após época. Tentar definir o que é o Grotesco não deixa de ser uma tarefa difícil, pois foram vários os teóricos que o tentaram fazer, mas a sua complexidade acabou por levantar algumas discordâncias, e é até mesmo devido a essa característica de heterogeneidade tão reconhecida no Grotesco, que os próprios estudos se observam como sendo muito diferentes entre si. No entanto, é graças a esses estudos que se tem vindo a levantar diálogos sobre esta designação ou rótulo e permitir, assim, uma melhor compreensão sobre o que se trata, embora lhe seja difícil atribuir uma definição exata. O Grotesco acaba no fundo por ser algo que se objetiva nas diferenças de meio social para meio social, de cultura para cultura. O que pode parecer grotesco para uns, pode não o ser para outros.

O Grotesco é um fenómeno que existe desde os tempos da Pré-História, pelas pinturas rupestres, pelas vestes, pelos próprios corpos do ser humano, a sua fisionomia, e até o ato de caçar pode ter em conta um significado de Grotesco. De acordo com Kisawadkorn Kriengsak e a sua tese de doutoramento acerca do Grotesco desde o século XIX até ao Modernismo, existem duas possibilidades sobre a sua origem: Uma — referida a arte mais antiga, mas mais recente na sua explicação — acontece aquando da exploração de escavações no sul de França (tanto no complexo de cavernas de *Lascaux*, como no complexo em *Les Trois-Frères*), e no norte de Espanha. A descoberta por pinturas e esculturas feitas pelos humanos paleolíticos nas paredes das respetivas cavernas, revelou uma quantidade de marcas com significados desconhecidos. As ilustrações encontradas representavam bestas grandes, figuras híbridas entre homens e animais, datadas desde 10,000 até 30,000 B.C. (1994, pp. 15-16). Esta qualificação recorda a outra explicação que se refere-se a um tipo de arte específica, a arte ornamental, encontrada pela primeira vez no ano de 1480 no palácio romano *A Casa Dourada* de Nero realizada no primeiro século da nossa Era. Foi possível constatar-se, que nesse local existiam decorações florais,

figuras que se transformam em serpentes, criaturas mitológicas, nós elaborados, sátiros; toda esta fusão entre humanos, animais e vegetais é identificada como algo exótico, como grotesco. É certo que a ‘descoberta’ do Grotesco ficou vinculada a esta possibilidade que Kisawadkorn referiu, pois a própria palavra “grotesco”, em italiano *grottesco*, deriva do termo *grotta*, proveniente dessa mesma língua, que significa gruta ou cova (Kayser, 2009, pp. 17-18). Essa combinação bizarra de elementos humanos e animais, foi, aquando da sua ‘descoberta’, reinterpretada por vários artistas renascentistas, como Raphael e Pinturicchio (McElroy, 1989, p. 1)

Figura 6

O Ogre – Jardim do Bomarzo



Gruta localizada no Jardim Bomarzo em Viterbo, Itália; construído no século XVI pelo arquiteto Pirro Ligorio, a pedido de Pier Francesco Orsini.

Giorgio Vasari identifica como “grotescos” as pinturas que serviam para decorar diversas divisões. Elas eram trabalhadas diretamente nas paredes, usando uma técnica conhecida como *afresco* (Vasari, 1550, p. 97). Paralelamente ao grotesco enquanto substantivo - que engloba em sua definição a mistura do animalesco, do

humano e do monstruoso -, surge o adjetivo, podendo ser possível encontrar

nos dicionários franceses do século XVII as primeiras definições de Grotesco, relacionadas ao bizarro, ao fantástico, extravagante, ridículo, cómico e burlesco. Só no século XVIII é que o Grotesco começa a ser levado em conta no âmbito da estética, sendo o seu pioneiro Justus Möser (1720-1794) com a publicação de *Arlequim ou a Defesa do Grotesco Cômico* em 1761, influenciado também pela *Commedia dell'arte*.

Consequentemente, a ampliação dos conceitos estéticos começou por essa mesma altura, através da receção de diversas obras de arte e pelas observações, nomeadamente, de Victor Hugo (1802-1885). Porém acaba por ser só no século XIX que o Grotesco recebe a atribuição de categoria estética, sendo que o próprio fenómeno estético é mais amplo que o artístico (Rossi, 2010, p. 1). A existência de estudos, pesquisas e conceitos desenvolvidos sobre o Grotesco

caracteriza-se como sendo bastante abrangente. Vários foram os estudiosos que se empenharam em tentar compreender esta estética, não só Möser, mas tantos outros autores que se foram ocupando com o tema em questão, nomeadamente Friedrich Hegel (1770-1831), John Ruskin (1819-1900), Charles Baudelaire (1821-1867), entre os demais. Não obstante, é certo que não se poderá deixar de mencionar os dois autores considerados como os principais precursores da pesquisa por esta estética, e nos quais a presente dissertação se concentrará, Wolfgang Kayser (1906-1960) e Mikhail Bakhtin (1895-1975). Ambos apresentam perspectivas diferentes e investigam-no em épocas diferentes.

Começando por Kayser, o autor não atribui propriamente uma definição concreta ao Grotesco, vai, ao longo dos capítulos do seu livro *O grotesco – Configuração na Pintura e na Literatura* (2009), publicado originalmente em Inglês em 1933 como *The Grotesque in Art and Literature*, percebendo-o através de outros estudiosos do tema e, só mais no final, se propõe a apresentar a sua perspectiva sobre o já se poderia considerar um estilo. Kayser acreditava que entender as suas manifestações em épocas anteriores e percebê-lo conceptualmente, desimpediria acessos até aos tempos modernos, sobretudo à Arte Moderna e, assim, “(...) nos conquistar uma posição mais firme como homens contemporâneos.” (Kayser, 2009, p. 8). O autor crê no Grotesco como uma categoria sólida do pensamento científico, mas que as definições criadas sobre o mesmo enquanto categoria estética, se repetem e pouco acrescentam. Kayser repara também, que é um conceito que se tinha vindo a arrastar como subclasse do cómico do mau gosto (2009, pp. 13-14).

É certo que o que marcou esta descoberta pelo Grotesco, e que dessa forma acabou por o designar como tal, foi o facto de que nessas pinturas ornamentais, encontradas na *Casa Dourada*, estavam “(...) anuladas as ordens da natureza.” (Kayser, 2009, p. 19). De acordo com o teórico, é a partir do século XVI que esta nova forma de ornamentação parte de Itália e se estabelece nos países transalpinos, conquistando esses países sabedores de outras técnicas artísticas como a gravura, pintura e o desenho. Ficou a ser possível encontrar esta arte na arquitetura, como até mesmo em utensílios e jóias. Além disso

Figura 7

Sem título



Bordado feito com fios de ouro no assento de uma sela, datado de 1600-1650.

este tipo de decoração grotesca introduziu-se também em outros dois géneros de arte ornamental, ambos iniciados também no século XVI, o arabesco e o mourisco. Começa aqui a primeira adoção deste termo, o grotesco, para o mundo literário, sublinhando Kayser, que foi utilizado como sinónimo dos dois outros géneros já aqui referidos (2009, pp. 21). Esse sinónimo é um exemplo de como o grotesco veio a ter diferentes facetas e de como foi até mesmo questionado sobre a sua definição. Um termo muitas vezes levado como sinónimo de “burlesco” no teatro e na literatura e (apesar dos desentendimentos referentes ao termo que mencionarei de seguida), de “arabesco”, na arquitetura e pintura. Mas é certo que os teóricos de arte acabam por diferenciar estes estilos, justificando que cada um se difere pela sua respetiva autonomia individual. Kayser passa a descrever cada um:

Sob o termo mourisco, entende-se uma ornamentação delicada, geralmente plana (...), sobre um fundo uniforme (...), em que se empregam como motivos, exclusivamente, folhas estilizadas e gavinhas. O arabesco, em contrapartida, é visto em perspetiva, é tectónico (...), é mais cheio (...), e utiliza como motivos em conjunto de ornamentos mais próximos da natureza, gavinhas, folhas, flores, ao qual o reino animal também pode contribuir. Quanto à sua origem, insistiu-se recentemente em que o arabesco não é de maneira alguma de origem árabe, como o nome parece insinuar, mas que já representa uma herança decorativa da Antiguidade Greco-Romana (Kayser, 2009, pp. 21-22).

Contrapondo Kayser, Kriengsak destaca na sua tese que o termo arabesco adveio do sufixo *arab* e do prefixo *esque*. O significado remonta para os padrões na arquitetura árabe, um estilo ausente de figuras e maioritariamente constituído por formas abstratas, algo referido também no Corão, pois para os muçulmanos Deus não era representado de maneira figurada, mas sim por formas orgânicas e irregulares (Bryant, 2017, p. 17).

Desde a sua descoberta, que para o período renascentista não havia na palavra *grottesco* apenas algo lúdico, alegre, leve e fantasioso, pois em simultâneo padecia de aspetos angustiantes e sinistros perante um mundo onde não se retratava as ordenações da realidade humana (Kayser,

2009, p. 20). No Grotesco tudo se transforma, tudo comunica e, principalmente, os limites e as barreiras são questionadas e ultrapassadas. Com isto (e ainda no século XVI), surge uma nova designação para o Grotesco: “(...) *sogni dei pittori* (sonhos de pintores), como algo que ultrapassa o teor da realidade, que representa um mundo diferente, criado a partir da imaginação dos pintores.” (Rossi, 2010, p. 1).

Na dissertação de mestrado de Xênia Amaral Matos (2016), a autora menciona também que ainda na época do renascimento o grotesco ganha formas mais “inchadas” e que começa a incluir elementos da pintura chinesa, trazidos por Paul Decker (1677), elementos esses primeiramente desenvolvidos na Alemanha e aos quais Kayser denomina como sendo elementos de um “grotesco cartilaginoso” (p. 50). Mas é por volta do ano 1600 que o Grotesco sofre alterações e se separa desse exuberante estilo ornamental (Kayser, 2002, p. 22). Trata-se de ser na Alemanha e na França que Kayser repara nos primeiros documentos sobre o grotesco e as suas características na altura, adjetivando-as de animalesco, monstruoso, desordenado e desproporcional (Kayser, 2002, p. 24). A palavra começa a ser usada com mais frequência num sentido superficial, deixando-se aparecer por entre sinónimos como ridículo, cómico e burlesco e, é já no século XIX na altura do romantismo que, já vinha sendo utilizado por Shakespeare nos anos de 1600, consolida-se com Hoffman na literatura, o caráter sinistro do grotesco. Considera ainda Kayser que foi Michel de Montaigne (1533-1592) que primeiro utilizou o termo na área literária. Além desse aspeto, o Grotesco acaba inclusivamente por se igualar cada vez mais com o Cómico e o Burlesco através da pintura e da poesia (pp. 26-27). Relativamente à caricatura Kayser acredita que foi desde aí que o Grotesco continuou a ser alvo de dúvidas quanto à sua definição enquanto categoria estética. O autor caracteriza-a primeiramente como sendo uma reprodução de disformidade perante o real, de desproporcionalidade e exagero. É a partir daqui que se começa a questionar os princípios da arte enquanto reprodução do belo, pois é certo que a caricatura se contrapunha a esses ideais.

O mundo do grotesco é o nosso mundo – e não o é. O horror, mesclado ao sorriso, tem seu fundamento justamente na experiência de que nosso mundo confiável e aparentemente arrumado numa ordem bem firme, se alheia sob a interrupção de

poderes abismais, se desarticula nas juntas e nas formas e se dissolve em suas ordenações (Kayser, 2002, p. 40).

É possível compreender que para Kayser, o Grotesco envolve três etapas: o processo criativo, a obra e a sua recepção por parte do público (p. 156). De acordo com Rossi (2010), o teórico alemão acredita no grotesco enquanto estrutura, na qual o mundo é tornado estranho, principalmente o que é familiar e conhecido ao olhar do espectador. Pronuncia-se também Kayser, acerca do quão importante a presença da surpresa e do repentino é no Grotesco. “O mundo estranhado não nos permite uma orientação, aparece como absurdo (...)” (2002, p. 1). Assim é possível compreender-se o desequilíbrio referido no começo deste capítulo, pois nesta estética ao se combinarem elementos reais entre si, estes criam imagéticas irreverentes, e com quantidades diferentes de fantástico, de estranho e de irreal (Rossi, 2010, p. 1). Kayser conclui que o Grotesco acarreta essencialmente uma conotação demoníaca, alienígena e inexplicável onde o humor exerce tão pouca função. Neste caso, quando Kayser se refere ao grotesco como cômico, fá-lo no sentido de gozo, troça, depreciativo, que emerge através de um riso nervoso. É também segundo o próprio estudioso desta matéria, que Wieland (1775), um teórico da expressão caricaturesca, a divide em três tipos: as verdadeiras, nas quais o pintor desenha as feições da própria forma da maneira como são; as exageradas, onde o artista aumenta e exagera algumas características das feições; e as fantásticas e grotescas nas quais se preocupa essencialmente com negar a verossimilhança, entregando-se ao contrassenso, e também ao sobrenatural causando o riso, a repulsa ou até mesmo o nojo (Matos, 2016, p. 50). No fundo o teórico realça o lado horrífico do Grotesco, foca-se essencialmente na sua questão existencial, tendo como perspectiva o lado obscuro que nos pode distanciar do mundo real e da sua ordem.

Figura 8

A Cólica



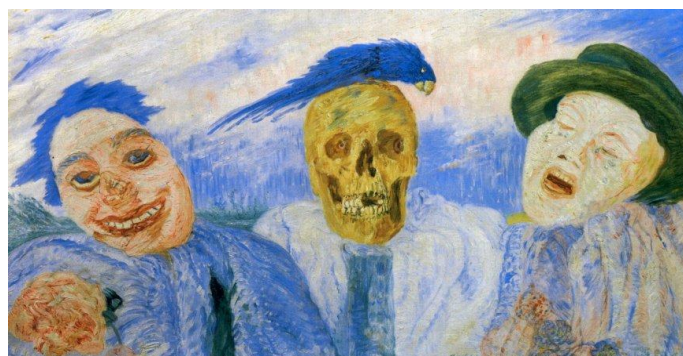
Gravura por George Cruikshank pintada à mão com aquarelas; colecionada por vários museus e galerias (Tate, Museum of Modern Art, National Gallery of Art, etc.).

Sendo que desta maneira Kayser destaca o seu lado mais negativo, vendo-o como algo hostil e inumano, Bakhtin vê-o como alegre e triunfante, onde “o imaginário grotesco devaneia num mundo terreno e carnal (...) de vida e de esperança” (Rossi, 2010, p. 123). Acaba por o interligar ao carnavalesco da Idade Média e é no seu livro *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto*

de François Rebelaïs (1977) que explora esse período do Grotesco. Bakhtin defende a falta de reconhecimento pela obra de Rabelais e tenta assim reafirmá-la, analisando também o sistema social e as suas classes na altura do Renascimento, de forma a encontrar o balanço entre a linguagem que era permitida e a linguagem que não era. Consegue assim Bakhtin definir duas expressões grotescas importantes para a Idade Média: o carnaval e o realismo grotesco, sendo o último também um sub-género literário. Embora seja vista como característica mais individualista no Romantismo, nesta altura o Grotesco é interpretado como algo coletivo, uma ação essencialmente exteriorizada e partilhada (Meindl, 2005, p. 11). Bakhtin acredita que a arte é uma forma de comunicação, e é essa “forma” que permite a perceção de uma dualidade entre signos, onde todo o conteúdo é formal e toda a forma existe devido ao seu conteúdo. De acordo com Krystyna Pomorska (1977)

Figura 9

Da Risada às Lágrimas



Pintura de James Ensor, 1908.

“(...) a “forma” está ativa em qualquer tipo de estrutura como um aspeto específico de uma “mensagem”⁴ (p.3). Além disso a autora também reforça a ideia de que Bakhtin não só se importava com a semiose existente na arte, como a considerava interessante na vida em si. O filósofo russo crê na vida como uma organização construída através dos atos cognitivo-comportamentais humanos. Pomorska afirma que a metodologia utilizada por Bakhtin e também a sua fonte de material é a *folk culture* (1977, p. 9). A sua preocupação em utilizar este género deriva da própria tradição Russa académica. Não só promoviam a importância e o desenvolvimento por teorias sobre o riso, como reforçavam a importância da cultura da classe do povo, opondo-se assim à cultura da classe alta, a conhecida como “classe de uniforme”.

Bakhtin também se apoia em teorias já estabelecidas por outros estudiosos. Focando-se essencialmente no aspeto físico do Grotesco, no próprio corpo do ser humano, destaca várias vezes o adjetivo “exagerado”, ou seja, vê o corpo grotesco como sendo hiperbólico, e defende ainda que onde não existe presença de sátira, não existe também nada de grotesco (p. 306). O filósofo observa também que o tratamento da imagética grotesca tanto no corpo como no mundo se afasta do que são as imagens clássicas e naturalistas.

O corpo grotesco, assim como nós normalmente stressamos, é um corpo no ato de se tornar. Não está nunca acabado, nunca completo; está sempre em construção, sempre a ser criado, e constrói e cria outro corpo. Além disso, o corpo engole o mundo e é também ele engolido pelo mundo⁵ (Bakhtin, 1977, p. 317).

Bakhtin pronuncia-se relativamente a esta questão afirmando também que são os orifícios as partes corporais de maior aspeto grotesco, pois é por eles que existe a possibilidade de entrada e saída de fluídos, e é nesse ato que o corpo se pode transcender, deixando de ser o mesmo, e tornando-se noutro. Os órgãos aos quais Bakhtin chama mais a atenção são as entranhas e o falo, pois são partes que se estendem para lá do corpo humano. São atos como beber, comer, defecar, suar, espirrar, entre diversos, que se vêm realizados, de acordo com Bakhtin, pelos confins do

⁴“(...) “form” is active in any structure as a specific aspect of a “message.”

⁵“The grotesque body, as we have often stressed, is a body in the act of becoming. It is never finished, never completed; it is continually built, created, and builds and creates another body. Moreover, the body swallows the world and is itself swallowed by the world (...).”

corpo humano, estando estes eventos conectados ao fim e ao começo da vida (1977, p. 317). Desta forma Bakhtin atribui também ao conceito de grotesco, o termo “rebaixamento”, que consiste numa “(...) transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo o que é elevado, espiritual, ideal e abstrato.” (1977, p. 123). E é esse termo que se acopla ao ambiente carnavalesco dos tempos da Idade Média, onde predomina a intercorporalidade, que permite a existência de um lugar sem represas onde o homem deixa de ser o centro, e se difunde com os animais criando interações híbridas sem intenções de hierarquizá-las (Sousa, 2019, p. 77). Muniz Sodré e Raquel Paiva afirmam que a importância do corpo nas expressões grotescas faz igualmente pensar no barroco, e ao citarem Charles Gilles Deleuze (1925-1995) crêem no Grotesco como um ato de elevação. Enquanto o barroco surge numa tentativa de restauração clássica, o grotesco “funciona por catástrofe” (2002, p. 25).

De acordo com McElroy para Bakhtin a ideia de Grotesco de Kayser, é também ela uma perspectiva observada através do medo, do horror, levada com uma certa seriedade. E com isto, o crítico russo não podia discordar mais, pois para ele esta estética deriva do “terror cómico”, não sendo esse tipo de terror de um género ameaçador, mas possível de ser superado pelo riso, sendo essa a única forma de conseguir ultrapassá-lo (1989, pp. 14-15). Contudo tanto Bakhtin como Kayser tentaram compreender o grotesco como um todo, e não por cada uma das suas partes. O que isto acaba por criar é uma generalização deste estilo visual, e assim condicionar a perceção de várias características e parâmetros capazes de não terem sido avaliados. A teoria do grotesco de Bakhtin é vista enquanto complementar à de Kayser. Ambos acreditam que existe a necessidade de reformular a teoria sobre o Grotesco.

Torna-se então evidente que o carácter miscível do grotesco gera duas tendências maiores: uma, mais próxima da realidade, do cómico, do riso e do burlesco; outra, mais próxima do trágico ou do fantástico. Só de acordo com estas duas linhas se percebe a diferença entre a teorização de M. Bakhtine - cuja noção de *carnavalização* muito deve à associação entre grotesco e realidade - e a teorização de W. Kayser, mais próximo do sentir da *tragicidade* da vida. Na verdade, como esclarece Dieter Meindl, as teorizações destes dois pensadores diferem não só

porque assentam as suas análises em épocas diferentes, mas também porque a reflexão de W. Kayser se realiza fundamentalmente dentro de um âmbito estético, ao passo que o pensamento bakhtiniano assenta em premissas existenciais suportadas por uma noção de totalidade da vida (Simões, 2005, pp. 43-44).

Apesar de Bakhtin compreender o Grotesco mais como um ato libertador do que como um estilo visual, não significa que o autor não esteja ciente da sua existência nesse âmbito, pode-se até ter essa noção através de referências na área da pintura, como os pintores holandeses Hieronymus Bosch (1450-1516) e Pieter Bruegel, o Velho (c. 1525-1530). Sendo que o grotesco nas pinturas de ambos os artistas se expressa através do desequilíbrio visual e da heterogeneidade visível nas personagens que incorporam os quadros, assim como nas próprias ações que se encontram a ser feitas, um elemento fulcral para essa desordem coletiva são as irregularidades que cada indivíduo acarreta individualmente, permitindo assim não só visualizar esta estética num todo, como também em certos detalhes e características em inúmeras partes de cada quadro. De acordo com Bryant (2017): “A única forma de se realmente julgar o que é grotesco é através dos princípios básicos da forma, o monstruoso, distorcido e a assimetria, e como estes atributos definitivos são recebidos pelos leitores.”⁶ (p. 26). A forma mais óbvia de conseguir criar uma estética grotesca no que toca a figuras, é alterar e exagerar a altura ou o peso do corpo, criando uma figura extremamente alta, extremamente magra ou extremamente gorda, compreende-se que não existe equilíbrio, e, se criar-se um corpo com uma perna, braços com tamanhos diferentes, por exemplo, torna-se ainda mais notório o Grotesco existente na forma. É desta maneira que também se percebe mais claramente que o Grotesco sempre foi uma estética relacionada com o povo, onde se encontravam as pessoas consideradas “anormais”, e por isso eram vistas como as feias, marginalizadas pela sociedade por não se enquadrarem dentro dos padrões impostos. É isto que Bakhtin também explica na sua tese; estando adjacente a esta perspetiva, que o belo e sublime procuravam a harmonia e o equilíbrio visual, algo equivalente às elites das classes altas. São essas elites que dão asas ao grotesco enquanto estética das obras de pintura, dos cenários, dos objetos do dia-a-dia, do próprio estilo de vida. Aqui o barroco torna-se muito descritivo em

⁶“The only way to truly judge what is grotesque comes from the work meeting basic tenets of the form, the monstrous, distorted, and the asymmetrical, and how these definitive attributes are received by readers.”

relação à presença do Grotesco no próprio, pois este é talvez a época artística que mais festejaria a vida, a folia, mas também o luxo, a posição social, etc.

Figura 10

A Queda dos Anjos Rebeldes



Pintura a óleo sobre painel de Pieter Bruegel, o Velho, concebida em 1562. Localiza-se nos Museus Reais de Belas Artes da Bélgica.

O Belo e o Feio sempre foram considerados opostos, mas nesta Era a sua fusão intensificava-se acabando por quebrar algumas linhas de pensamento, como a ideia de que o belo se trata do oposto do feio e vice-versa. O Grotesco na Antiguidade era introduzido no espectro do Feio, porém, ao longo dos tempos e das suas mudanças vários estudiosos foram desconstruindo essa forma de pensar, chegando à conclusão

de que é possível existir presença do belo em algo grotesco, ou de grotesco em algo belo. Desta forma é possível chegar à conclusão de que um objeto estético pode transmitir estranheza, incómodo ou repulsa, mas não ser necessariamente considerado feio. Sodré e Paiva dão como exemplo, no livro *O Império do Grotesco* (2002, p. 19), as caricaturas de Leonardo DaVinci (Esboços Fisionómicos), caricaturas essas que serviram de base para a caricatura moderna, capazes de provocar uma sensação antagónica no contemplador; “Apesar disso este poderá encontrar beleza na sua força de expressão, na plenitude vital que neles se manifesta.” (2002, p. 19). É graças ao grotesco que isto acontece. O próprio feio encontrava-se tradicionalmente conotado ao mau, e o belo ao bom, e como mencionado acima, foram então vistos durante muito tempo como o contrário um do outro, mas que não têm na verdade de o ser. Isto porque existe a possibilidade de um objeto constituir uma qualidade estética positiva, como uma qualidade estética negativa. Como explicam Sodré e Paiva (2002) se retiramos ao belo um traço característico do mesmo, não se tornará automaticamente em feio (p. 19).

Já Umberto Eco no seu livro sobre a *História do Feio* (2007), afirma que nunca houve uma definição para Feio, sendo que assim como o Grotesco, o Feio e o Belo dependem da cultura e da época em que se encontram inseridos. Muitas vezes a própria característica de Belo ou de Feio não se deve a critérios estéticos, mas sim político-sociais (2007, pp. 10-12). De acordo com Eco, o Homem vê o Belo como um reflexo da sua imagem e o Feio como uma oposição a ela, isto consegue reforçar a ideia de que o Grotesco foi tomado por muitos anos, várias

épocas, como um estilo onde o ser humano se misturava com corpos animais e acabaria por perder a lógica, a ordem à qual estava habituado. Relativamente ao Feio, o autor divide este fenómeno por tipologias: o feio em si mesmo, (por exemplo, um cadáver), o feio formal e a representação artística de ambos. O feio formal ou artístico consiste no desequilíbrio da relação orgânica entre as partes de um todo (2007, p. 19). Embora o Feio tenha sido visto como o oposto do Belo durante muito tempo, o Grotesco foi conseguindo ganhar independência. Michelly Gomes refere quatro modalidades nas quais o Grotesco se divide e encaixa: um grotesco escatológico, ou seja, aquele a que se refere o ato de rebaixamento, tendo em conta as partes baixas do corpo, dejetos, entre outros; um grotesco teratológico que se encontra relacionado com o risível, com a monstruosidade, com o bestialismo, etc; um grotesco chocante, o qual pode conter elementos dos dois tipos acima mencionados, mas que provoca especialmente um choque no observador; e, por fim, um grotesco crítico, aquele que revela o que se tenta esconder, muito utilizado nomeadamente pela caricatura, pela sátira, e pelas paródias (2016, p. 246). Estas determinações acabam por ser um exemplo de como se pode organizar o Grotesco, mas é importante não esquecer que este estilo visual - mas não só visual -, acarreta um dinamismo em si, podendo encontrá-lo em constante fase de criação, pois não se trata de algo fixo nem concreto.

Foi na altura do Modernismo e das guerras mundiais que as pessoas ficaram presas a uma realidade pouco ideal, grotesca pelas perdas. O Grotesco pode surgir numa personagem quando

Figura 11

Caricaturas e deformidades a seguir a Leonardo DaVinci. Duas cabeças distorcidas.



Caricaturas de Leonardo DaVinci produzidas por Wenceslaus Hollar em gravura, 1645.

essa não consegue alcançar ou até articular os seus desejos e sonhos. Estas personagens personificam misoginia, homossexualidade, frigidez, etc. É também a incapacidade de controlarem os seus atos impulsivos que as tornam grotescas (Kriengsak, 1994, p. 63). O grotesco, enquanto estética visual, tenta caracterizar a incerteza e o indeterminado, assim como o Gótico, embora este se preocupe em estabelecer uma certa ordem, mesmo dentro do caos, algo que o grotesco aniquila completamente, pois para este estilo a ordem não existe (Bryant, 2017, p. 24). Mas é a partir do século XIX que o Grotesco deixa de ser um fenómeno lateral nas artes visuais e que começa a desempenhar desde o Romantismo um papel importante no mundo das artes, que se estabelece como uma forma de expressão (quer visual, quer pensante, quer como estilo de vida e de comportamento, na cultura *mainstream* da época moderna). O Grotesco começa por ser tornar proeminente em correntes artísticas como o Cubismo, o Dadaísmo, o Abstracionismo e até a Arte Bruta, correntes estas que desafiam o naturalismo e os cânones greco-romanos que ressurgiram no Renascimento (Connelly, 2003, p. 1).

Figura 12

...e a SIDA que se cuide!



Ilustração por António Antunes, 2009

2.2.2 Síntese do enquadramento

É certo que o Grotesco sempre esteve presente através de várias épocas e culturas ao longo da História, acabando mesmo por ser convertido em vários significados dependendo da área criativa. Na pintura começou por corresponder às ornamentações em paredes, frisos e outros objetos, na arquitetura às esculturas e estátuas de monstros e criaturas místicas, no teatro a um estilo anti naturalista e na literatura focado no carácter e aparência de cada personagem, nas artes gráficas o mesmo se manifesta pelas formas, pelo traço, cores e narrativa. Com o passar do tempo começou-se a notar a sua presença noutras áreas como a tipografia e as artes plásticas, algo possível de ser visto com mais atenção nos capítulos seguintes. No entanto, este estilo visual não se deixa ficar por estas vertentes, alcançando até um estado de vivência, como os festejos comemorativos analisados por Bakhtin; no fundo é um fenómeno capaz de se manifestar culturalmente e artisticamente através do uso de elementos maioritariamente figurativos e alternados entre si, recorrendo à heterogeneidade, ao desequilíbrio, à falta de lógica, e ao desejo de não seguir as regras estabelecidas essencialmente para o Belo e o Sublime. Com isto, não se quer dizer que o Grotesco é o oposto destas estéticas, mas sim uma alternativa conotada com o Feio e, mesmo tendo essa ligação, também não é seu sinónimo.

Pode-se concluir que o Grotesco tem como dois grandes extremos o realismo e a caricatura. O realismo no que toca ao estilo de vida associado ao rebaixamento por parte da classe social mais pobre, na altura da Idade Média, e por parte do luxo exagerado ligado à vida na corte, por exemplo, na altura do Barroco. A caricatura corresponde a um aspeto artístico do Grotesco, utilizado essencialmente para realçar características físicas e extrapolá-las, com o objetivo de criar comicidade. Em ambos, é importante destacar as seguintes características: exagero, desproporção, distorção e transformação. No seguinte capítulo encontra-se exposto o grotesco em áreas da arte visual, para que se possa compreender se a caricatura e o realismo persistem na sua forma de se manifestar em vertentes mais contemporâneas.

2.3

2.3.1 Grotesco nas Artes Visuais

O escritor Umberto Eco defende a ideia de que uma pessoa não pode olhar uma imagem da mesma forma que as outras pessoas. Dá como exemplo uma criança que pode sonhar aterrorizada toda a noite com uma bruxa que viu num livro de contos, mas que para outras da sua idade era apenas uma imagem engraçada (2007, p. 20). É essa subjetividade que faz o Grotesco ter imensas facetas, acabando por se tornar num termo que serve de “guarda-chuva” para tantos outros. Francis F. Connelly (2003, p. 2) define três processos na criação da imagética grotesca – imagens sob o conceito de grotesco que incluem elementos normalmente desgostados por parte do público, com o objetivo de desafiar as normas e construir novas realidades; imagens cujo intuito segue a ideia de deformação ou decomposição de elementos; e imagens que indultem um carácter metamórfico. Essas mesmas transformações metamórficas são o que ampliam o sentido de grotesco ao longo dos tempos. Pois parte de ser um substantivo utilizado para a avaliação de obras de arte, segue para a sua utilização enquanto adjetivo de gosto em geral, que agora se estendeu à compreensão de figuras da vida social, seus comportamentos, vestuário, entre tantos outros tópicos (Sodré & Paiva, 2002, p. 30). E, com o surgimento de várias correntes artísticas, o Grotesco ganhou um campo maior para poder intervir, onde acabou por se expandir e recriar tanto no século XIX como no século XX. “Estes veículos culturais para o Grotesco incluíam desenvolvimentos em vertentes como psicanálise, fotografia, *mass media*, ficção científica, etnografia, armas de grande destruição, globalização e realidade virtual. O Grotesco estava primeiramente conectado à noção de uma era Expressionista “primitiva”, com profundas repercussões para a arte e estética moderna (...)” (Connelly, 2003, p. 1).⁷

⁷“These cultural vehicles for the grotesque included such disparate developments as psychoanalysis, photography, mass media, science fiction, ethnography, weapons of mass destruction, globalization, and virtual reality. The grotesque was first linked to the notion of “primitive” expression era, with profound repercussions for modern art and aesthetics. The grotesque gave expression to other primal realities. (...) A striking number of the period’s most influential thinkers, including Baudelaire, Ruskin, Nietzsche, Freud, Bataille, Bakhtin, and Kristeva, have drawn from and reinterpreted the grotesque condition.”

Figura 13

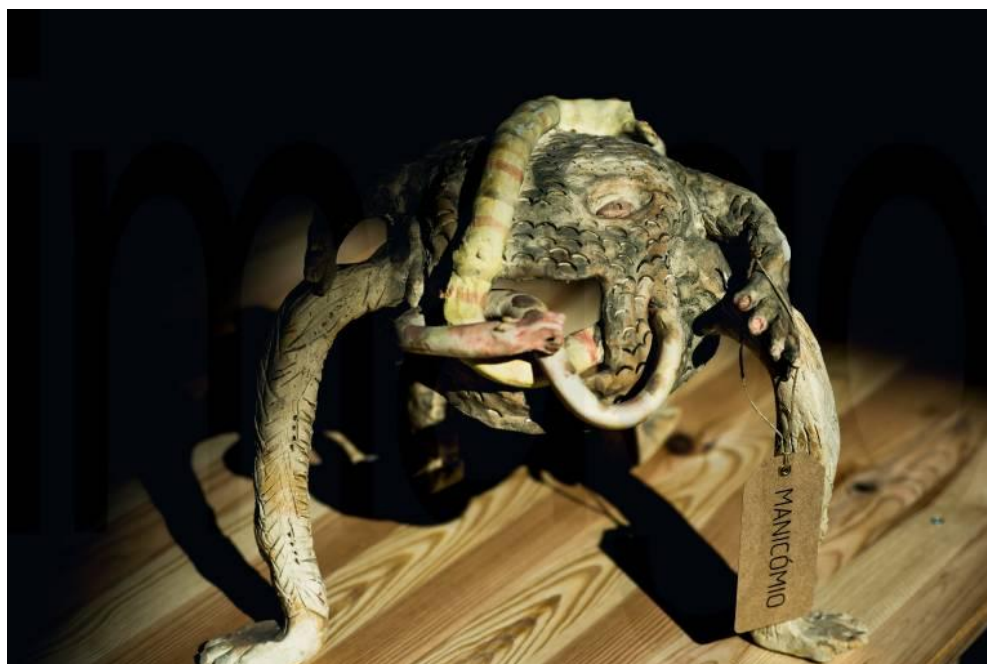
Sem título



Performance por Olivier Sagazan e Stephanie Sant, 2021.

Figura 14

Sem título



Escultura em barro da artista plástica Anabela Soares.

No entanto a expressão surrealista é vista de forma mais duvidosa no que toca ao Grotesco, Kayser crê que o Surrealismo via o inconsciente como fonte de inspiração tanto para esta nova arte, como para a nova cultura em geral. O autor defende que apesar de o Surrealismo ter vários aspetos em comum com o Grotesco, como a dissolução da lógica, a reunião de aspetos heterogêneos, a abolição da ordem temporal e espacial, entre outros aspetos, os pintores deste estilo tinham como objetivo pegar no inconsciente e nos sonhos e criar algo novo a partir deles, não pretendiam pegar em aspetos já existentes na História da Arte, mas sim explorar um mundo novo que não fosse nem sinistro nem horrível, mas sim “maravilhoso” (Kayser, 2009, p. 140). Já Lucía Vidales no seu artigo sobre grotesco decadente e subversivo expõe 4 caminhos pelos quais o grotesco se pode posicionar na pintura: através da deformação, da matéria (corpo), da ironia e fragmentação. Um exemplo da deformação, dado pela autora, é o caso de Francis Bacon (1909-1992), que faz muito uso de elementos híbridos entre humanos e animais, elementos esses também abordados no Expressionismo Alemão. Havia esta maneira que permitia abordar a pintura através das sensações, sem passar pela lógica racional como na ilustração narrativa (2013, p. 48). A exploração dos próprios materiais utilizados nas novas correntes vanguardistas começou a elevar o pensamento grotesco. Não só era um fenómeno ao qual o autor pudesse dar vida através das formas, mas a escolha do material iria ajudar a reforçar esse estilo visual.

(...) o desassossego do indivíduo moderno manifesta-se, por um lado, como potência marginal, no caso das pinturas infantis, contrastadas com uma pintura racional identificada nos códigos renascentistas da perspectiva e do claro-escuro; por outro lado, como uma tensão entre a crueza e a existencialidade dos materiais com o desvanecer do ato criativo (Vidales, 2013, p. 52).⁸

⁸“(...) el desasosiego del individuo moderno se manifiesta, por un lado, como potencia marginal, en el caso de las pinturas infantiles, contrastadas con una pintura racionalista identificada por los códigos renacentistas de la perspectiva y el claroscuro; por otro lado, como una tensión entre lo burdo y presencial de los materiales con lo evanescente del acto creativo.”

Figura 15

Aranha



Escultura de Louise Bourgeois, 1997.

Do ponto de vista discursivo Sodré e Paiva (2002, pp. 66-68) identificam o Grotesco como um fenómeno representado e atuado. Por representado os autores explicam que se trata das cenas ou situações pertinentes aos diferentes tipos de comunicação indireta. Por exemplo, num suporte escrito, vêm como fenómeno representado o grotesco na literatura e na imprensa. Num suporte imagético vêm-no através da pintura, da escultura, da fotografia, do cinema e da televisão. Por atuado explicam que corresponde às situações de comunicação direta, sejam elas representadas nos palcos ou na rua e que pertencem ao dia-a-dia de uma pessoa. Os autores dão como exemplo, de forma espontânea, “Episódios ou incidentes da vida cotidiana, geralmente expostos na mídia, que apontam para o rebaixamento espiritual ou a irrisão (...) características do grotesco. (...) o grotesco (...) pode também ser como uma atitude ou um estilo de vida.” (2002, pp. 66-68). De forma encenada exemplificam através do conceito de “burlesco”, ou seja, o grotesco que se revela através de peças teatrais, musicais, etc, quer sejam elas peças da altura clássica, ou da altura contemporânea.

Figura 16

Black Off

Por fim dão o exemplo do fenómeno em modo carnavalesco, pelos rituais e celebrações de espírito carnavalesco e circense, muitos dos que se passavam na Idade Média, altura estudada intensamente por Bakhtin, como se pode observar no sub-capítulo anterior. Ainda dentro do tipo de formas em que o grotesco é expressado (representadas e atuadas), Sodré e



Fotografia da peça de teatro *Black Off*, com direção de Ntando Cele, 2017.

Paiva identificam-no por vários tipos de espécies pelas quais se manifesta. Como explicado no sub-capítulo 2.2.1, a primeira denomina-se por Escatológica, ou seja, as situações referentes ao rebaixamento, como secreções, dejetos, partes baixas do corpo, etc; a segunda corresponde ao Teratológico, que se baseia nas “referências risíveis a monstruosidades, aberrações, deformações, bestialismos, etc.” (Sodré & Paiva, 2002, pp. 68-69). Os autores dão como exemplo desta categoria a personagem *O Corcunda de Notre-Dame* (de Victor Hugo), Quasímodo, onde são associadas características como feiura e delicadeza ao mesmo tempo. Essa personagem clássica foi re-interpretada num filme de Walt Disney em 1996, onde é possível encontrar-se os mesmos traços tanto na sua figura como no seu comportamento. Os autores prosseguem ao mencionar mais um estilo de grotesco, o chocante, e aqui explicam que este pode passar por ser primeiramente escatológico ou teratológico, mas terminar com uma condicionante de choque. Por fim referem o grotesco crítico, que serve de meio para “(...) desmascarar convenções e ideais (...)” ou até mesmo menosprezar e rebaixar identidades tiranas, poderosas ou pretensiosas, “(...) expondo de modo risível ou tragicômico os mecanismos do poder abusivo.”. Dizem ainda que este tipo de recurso é muitas vezes utilizado pela forma da paródia ou da caricatura, criando reações inquietantes pela surpresa que causam ao expor de forma ridícula tais ocorrências (Sodré & Paiva, 2002, pp. 69-70).

Tanto a cor como a tela utilizadas pelo artista são, para o teórico Wolfgang Kayser (2009), elementos propícios a distanciarem o elemento grotesco da obra. O traço linear, ao invés, aproxima o artista dessa expressão, pois “(...) gosta de criar com uma atitude que desconhece a distância e que é um estar-dentro-por-inteiro.” (p. 154). Esse traço era obtido essencialmente pelo lápis e o buril, fazendo com que o pincel fosse utilizado com outros objetivos. O teórico alemão refere ainda uma curiosidade no que toma ao formato da tela, afirmando que tanto os artistas mais antigos como os mais jovens (considerando o período em que o próprio se encontrou a escrever o seu livro sobre o Grotesco), optam por formatos mais pequenos. No grotesco considerado como “fantástico” por Kayser, Bosch e Brueghel são reconhecidos como os pioneiros deste estilo e, no século XIX, menciona artistas franceses como Grandville, Redon e Bresdin (2009, p. 145).

São várias as áreas que sofreram com o contributo desta estética e, como referido anteriormente, é a partir do Modernismo que se pode ver o acentuar de tal acontecimento. Eco refere que pintores cubistas como Georges Braque (1882-1963) e Pablo Picasso (1881-1973) procuravam inspiração na arte exterior à Europa, como nas máscaras africanas consideradas na altura, para a cultura europeia, como monstruosas. É de seguida pelas mãos do Dadaísmo que a fealdade emerge na utilização da estética visual grotesca (p. 369). É possível compreender-se que foi no surgimento das vanguardas, que o Grotesco ganhou novas formas.

(...) as vanguardas históricas não pretendiam realizar nenhuma Harmonia e perseguiram exatamente a ruptura de todas as ordens e de todos os esquemas perceptivos institucionalizados, a busca de novas formas de conhecimentos capazes de penetrar tanto nos recessos do inconsciente

Figura 17

Mão - Coraline



Ilustração por Dave McKean do livro *Coraline e a Porta Secreta* escrito por Neil Gaiman, 2001.

como nos da matéria em estado bruto, a denúncia da alienação da sociedade contemporânea (Eco, 2007, p. 378).

Após o término da Primeira Guerra Mundial em 1918 a área do *Design* começou a expandir-se e a tornar-se independente das artes no geral, muito devido ao aparecimento da escola de arte e arquitetura vanguardista *Staatliches Bauhaus* e pelo contributo de nomes como Walter Gropius (1883-1969), Jan Tschichold (1902-1974), Paul Rand (1914-1996), entre muitos outros. De acordo com David Goss o *Design* é uma atividade humana baseada na lógica e no raciocínio, e o Grotesco um fenómeno criativo conhecido pelo caos e pela desordem que evoca (2010, p. 3). Goss repara no entanto que as pessoas tendem a desprezar o facto de que, “(...) como toda a intenção da criação humana, o grotesco é criado através de um processo de design planeado.”⁹ (2010, p. 3). Sendo que começam a surgir cada vez mais características grotescas em vários aspetos do *Design* e de suas áreas, Goss defende a importância de se considerar a presença do Grotesco no *Design* Contemporâneo (2010, p. 12).

Figura 18

Modenschau



Trabalho feito com colagens da artista dadaísta Hannah Höch, de 1925-35.

⁹“However, like all intended human creation, grotesque is also conceived through a planned design process this is a fact that people generally tend to disregard.”

2.3.2.1 Personagens grotescas nos filmes, livros e pintura

Embora Kayser tenha visto a pintura com uma finalidade diferente que não a de criar algo grotesco, vários foram os artistas conhecidos de terem esse toque, um toque sinistro, fantástico ou cômico, nas suas obras de arte. Uma artista conhecida por criar quadros visualmente desconfortáveis, pesados e grotescos, é Paula Rego (1935-2022). A artista trabalhou com vários materiais ao longo da sua carreira, deste tinta a óleo, acrílicos, a colagens e carvão. Rego afirmou em tempos que pinta para dar face ao medo (McEwan, 1998, p. 83), e numa entrevista em 2009, crê que as crianças gostam do medo. (informação verbal).¹⁰ É capaz de se tornar fácil compreender o seu estilo de pintura através das suas influências e vivências do passado. Um dos seus livros preferidos quando era criança, tratava-se do *Inferno de Dante* (século XIX), com ilustrações de Gustave Doré (1832-1883) (McEwan, 1998, p. 19). Era um livro pelo qual sentia medo, pois as ilustrações assustavam-na, mas a curiosidade de Paula Rego era maior. Não só Doré, mas tantos outros pintores e ilustradores vitorianos tiveram um grande impacto na infância e, conseqüentemente, no trabalho da artista, nomeadamente John Tenniel (1820-1914), Arthur Rackham (1867-1939) e Benjamin Rabier (1864-1939). Foi porém Walt Disney (1901-1966) que

conquistou grande parte da admiração de Paula Rego, sendo também este um forte admirador de Rackham (McEwan, 1998, p. 39).

Marcia Pointon (2004) menciona também as obras de Disney como pilares na familiarização do público com a televisão, o vídeo, a imagem em movimento; são cenas como a do pequeno Bambi cercado por um fogo terrível e a fuga da Branca de Neve por entre a floresta, onde as árvores vão ganhando bocas enormes, que acabam por se tornar inesquecíveis e “(...), para os adultos

Figura 19

Série-Avestruzes Dançarinas



Pintura por Paula Rego, 1995, pastel sobre papel montado em alumínio.

¹⁰Entrevista para o programa televisivo *Câmara Clara*, transmitido pela RTP2 e apresentado por Paula Moura Pinheiro.

dessa geração, uma fonte não só de prazer como de fortes associações à autoridade paternal.” (pp. 77-80). Na sua série de *Avestruzes Bailarinas* de 1995, Paula Rego re-interpreta e subverte a paródia feroz que Disney criou com *Fantasia*, filme animado de 1940. É nesse filme que se pode observar a contradição entre a dança conhecida pela sua delicadeza e leveza, o *ballet*, e os animais que a praticam, hipopótamos, crocodilos e avestruzes. Paula cria assim uma narrativa onde o corpo grotesco de várias mulheres vestidas com os típicos fatos de ballet e de *maillots*, se assemelha aos animais animados por Disney; “Como uma Circe compreensiva, ela transforma os animais de Disney (...) em seres humanos que mantêm a sua animalidade.” (Poiton, 2004, pp. 77-80). As raízes artísticas da pintora encontram-se muito ligadas à sua infância e aos contos infantis e de fadas que lhe contavam. A certa altura foi Jean Dubuffet (1901-1985) que influenciou o caminho da artista, através da *Art Brut* (McEwan, p. 56). Já a sua série *Contos Populares Portugueses* (1974-1975) é completa de obras, de acordo com Germain Greer (2004), influenciadas por Rackham, essencialmente devido ao contraste entre a linha preta e as cores vibrantes que “(...) surgem como cloisonnés ou vitrais com a sua grelha de chumbo.” (Poiton, 2004, p. 156). No cinema, por exemplo, são várias as categorias que adotaram estilos onde o grotesco se encontra bastante presente; através dos *gore*, dos de terror, dos fantasiosos e até dos *sci-fi*, Sodr  e Paiva real am o materialismo e a corporalidade nestes estilos cinematogr ficos (2002, p. 95). D o ainda exemplos de filmes como *Mosca* (1987) e *Crash* (2004).

Figura 20

Personagem do filme Spawn (1997)



Stillrame do filme de fantasia e a  o Spawn, de 1997.

Figura 21

Sr. Creosote



Stillframe do filme Monty Python: The Meaning of Life de 1983.

Figura 22

Bette e Dot



Stillframe da série American Horror Story: Freak Show, 2014.

Sodré e Paiva acreditam que não se tratam de filmes onde a presença do sobrenatural típico das histórias de terror clássicas como *Drácula* de 1931 esteja presente, pois o lugar é preenchido por conteúdo muito mais gráfico e explícito, no que toca à corporalidade numa temática de aberrações e de simbioses entre o mecânico e o humano (2002, p. 96). Para exemplificar esta expressão grotesca no cinema, dão ainda como referência o filme infantil *Shrek* (2001) dos realizadores Andrew Adamson e Vicky Jenson, devido à representação de animais

Figura 23

Drácula



Ilustração por Eugenia Nobati do conto *Drácula* de Bram Stoker.

falantes (mais conhecidos nas fábulas), onde o herói da história passa a ser uma criatura monstruosa, considerada feia aos olhos do ideal de beleza estruturado pela sociedade dos dias de hoje. O feio é aqui visto como um herói, mas Eco dá o exemplo da primeira personagem a interpretar o papel do “feio triste”, sendo o monstro protagonista *Frankenstein* de Mary Shelley (1818) (2007, p. 293). Um outro caso de feio e de grotesco é o *Drácula* de Bam Stoker de 1897; “O vampiro gera angústia não tanto

quando se manifesta como ser-morcego com os caninos cheios de sangue, porque nesse caso desencadeia simplesmente o medo, mas quando não se tem a certeza do vampirismo alheio, apenas de suspeita.” (Sodré & Paiva, 2002, p. 322).

Existe também a possibilidade do Grotesco se manifestar nos filmes melodramáticos, um estilo definido por clichês românticos, que tendem a ser vistos como mau gosto e até mesmo *kitsch*. Aí, é possível encontrar-se exacerbações que tendem para um visual mais grotesco (Sodré & Paiva, 2002, pp. 98-99). Connelly acredita que os meios que melhor combinam a presença do ilusionismo com o elemento temporal são os filmes e as animações computadorizadas; é a partir dessas formas artísticas que o Grotesco, para a doutorada, atinge a sua metamorfose (2003, p. 4). Essa mesma forma de romance, comédia e drama, está representada em vários programas

televisivos; um exemplo importante trata-se dos *reality shows*, onde a violência, o amor, a folia, a raiva, e tantos outros sentimentos são expostos de forma completamente transparente, criando assim momentos puramente grotescos, possíveis de serem comparados às festividades carnavalescas da Idade Média, ou até mesmo à cultura Greco-Romana. Este tipo de programa encontra-se também muito ligado à cultura popular, enquadrando-se na classe televisiva de *trash tv*, conhecida como sendo um género que não acarreta conteúdo educativo, interessante ou erudito.

Figura 24

Atores Manuel Marques e Herman José em personagem



Stillframe do programa de televisão Herman 2013.

Esta situação acaba por associar os programas de *trash tv* à classe social mais baixa, vista como a menos culta e informada, a mesma à qual o sentido de grotesco se encontra mais paralelizado. A ela estão também associadas a sátira e o ridículo, algo possível de ser visto nos *reality shows*, por exemplo, que muitas vezes são uma forma de exagerar o real e ridicularizá-lo. Recuando a Kayser, o crítico também repara no Grotesco cómico através das artes gráficas, considerando James Ensor como um dos maiores mestres do Grotesco, sendo que as suas obras se baseiam na sátira (2009, p. 147). O autor afirma que as artes gráficas são um meio bastante apropriado para a manifestação da estética grotesca, capazes de serem até as que mais acarretam este fator.

Isto começou, de um lado, com as estampas de Agostino Veneziano e as gravações ornamentais do século XVI e XVII, de outro, com os desenhos de Bosch e prosseguiu, através de Callot, Goya e o século XIX, até à atualidade imediata; poder-se-ia escrever uma história do grotesco colhida apenas na arte gráfica e que seria, no entanto, uma história completa (Kayser, 2009, p. 154).

Também existem momentos grotescos antigos que prevalecem ainda hoje pelos desenhos animados e bandas desenhadas para crianças. A. Gonçalves (2002) dá o exemplo do quadro *As Tentações de Santo Antão* de Hieronymus Bosch e compara-o com o animé *Pokémon* ou a história do *Spiderman*, devido à tal ideia de transformação, de metamorfose (p. 21). No Grotesco é clara esta fusão do Homem e da Natureza, de coisas com coisas, como já se pode constatar anteriormente. Não só essa metamorfose se pode observar nos demais filmes e desenhos-animados, como a impulsividade, explica Connelly, e o fora de controlo, podem fazer parte do universo grotesco. Aqui a autora destaca as crianças como um ótimo exemplo de grotesco, no sentido do caos e desordem, pela sua aproximação ao “sem filtro”, estando assim também ligadas à *Art Brut*, juntamente com as pessoas marginalizadas aos olhos da sociedade pelas várias divergências que possam ter dos *standards* da sociedade moderna (2003, pp. 62-63). Bervoets fala no seu livro *Grotesques: Fantasy Portrayed* (2019), que o Grotesco começa a ser transportado para outros ramos criativos, como é o caso do *book printing* (impressão de livros). Aqui, percebe-se a própria decoração dos livros possui aspetos similares às ornamentações descobertas na *Domus Aurea*. Mas para melhor se compreender esta fusão, o sub-capítulo seguinte aborda os primórdios da Ilustração e, mais à frente, refere questões importante na ilustração infanto-juvenil.

2.3.2 Ilustração infanto-juvenil

A Ilustração também é um fenómeno visual de uma evolução e crescimento notável. Embora não atue como uma estética visual, é um meio de comunicação capaz de se expressar através de vários estilos e por inúmeras técnicas. Assim como no Grotresco, a sua existência é muito mais antiga relativamente à sua tomada de consciência. Do latim *illustris* que significa iluminar, a Ilustração era considerada como todo o tipo de imagem que acompanha um texto, normalmente enquanto desenho, pintura, gravura ou fotografia. Foi durante os séculos XI e XVI que as iluminuras foram maioritariamente produzidas. Eram trabalhos feitos com o objetivo de ilustrar/iluminar os manuscritos religiosos e de criar elementos decorativos em torno dos textos e das capas. Além disso, serviam também, de apoio para os analfabetos.

A passagem do manuscrito, onde as iluminuras e suas ilustrações eram feitas diretamente à mão, para os livros ilustrados, deveu-se acima de tudo pelas novas formas de reprodução de livros. O livro ilustrado conhecido como sendo o mais antigo remonta ao ano 1980 A.C. no Egípcio. Consiste num papel feito de papiro e, devido às qualidades de conservação da areia egípcia, prevalece intacto por muitos anos (Bland, 1958, p. 20). Bland aponta para o facto de que o desenho e a escrita partilham das mesmas origens, pois surgem ambos na criação dos alfabetos, onde imagens também eram utilizadas (1958, p. 15). O livro ilustrado é um livro onde sobretudo o texto completa-se pelo acompanhamento de ilustrações, que realçam as partes mais importantes do texto dando-lhes uma vida mais figurativa. Bland nota que para Lynton Lamb (1907) as ilustrações justificam-se somente como importantes quando adicionam ao livro algo mais que a literatura não consegue (1958, p. 16). Foi com o aparecimento das técnicas de impressão por volta do ano de 1520 que surgiu um grande desenvolvimento nesta área, embora no seu início não fossem as ilustrações o material impresso, mas sim o corpo de texto. A introdução das técnicas de impressão não levou ao desaparecimento dos manuscritos, na verdade ambas as artes foram trabalhadas de igual forma ao longo de vários anos, e grande parte dos primeiros impressores tinham sido até então aqueles que realizavam as iluminuras (Bland, 1958, p. 101). O primeiro tipo de impressão desenvolvido denomina-se por xilogravura, utilizado pelo povo Chinês já no século V, mas só implementado na Europa a partir do século XV. É por este processo de gravura feita numa matriz de madeira, que surgem as primeiras ilustrações no século XIV. Os primeiros tipos de livros com ilustrações e texto impresso dão-se pela expressão inglesa *block books*, pois

são o resultado da técnica de xilogravura denominada também em inglês de *woodcut* (Bland, 1958, p. 102). No início existia uma diferenciação entre quem ilustrava e a pessoa que fazia a impressão, pois eram considerados dois trabalhos distintos, onde a autoria da impressão correspondia ao Impressor, e a autoria da Ilustração original ao ilustrador. Porém ao longo dos tempos tanto uns profissionais como os outros interessaram-se por realizar ambos os trabalhos. É necessário distinguir este género de impressão, *woodcut*, de *woodengraving*, que veio aparecer

Figura 25

Gravura da Morte em cima de um burro



Imagem de uma gravura de Albert Dürer, 1498 no conto de Sebastian Brant *O Navio dos Tolos*.

mais tarde no século XVIII. Compreender esta diferença sem ser através dos termos ingleses torna-se difícil, pois é questão já bastante vaga por si só. É ainda assim possível compreender que *woodengraving* é uma técnica que utiliza tamanhos mais pequenos, cria trabalhos mais pormenorizados e faz uso de madeiras mais rijas.

As referências por gravadores que marcaram a História da Impressão, graças às novas técnicas e à inovação que trouxeram para a área são imensas, mas Bland destaca Albrecht Dürer (1471-1528), não só pelo seu trabalho de gravação, como também pelas suas pinturas e ilustrações (1958, p. 113). Surge também a gravura em metal, *metalcut*. Esta nova técnica de impressão alterou o estilo que era comumente feito na época. Em Florença introduziu-se também um novo

método, em que a impressão em vez de ser feita num fundo branco com linha preta era feita num fundo preto com a linha branca (1958, p. 124). Um grande ilustrador que Bland também destaca é William Blake (1757-1827); “Embora ele fosse um inovador técnico os seus livros remontam ao

manuscrito iluminado, à impressão em relevo do texto e das ilustrações em conjunto, um princípio do *block book*.” (1958, p. 242).¹¹

O *Design Gráfico* é sobretudo importante nesta matéria, pois consiste na atividade que gere o equilíbrio visual entre os vários elementos gráficos, e, neste caso, onde se aborda a Ilustração. O *Design Gráfico* tratava, até surgirem os *Novos Media*, essencialmente da impressão, através de várias técnicas como a xilogravura, a fotogravura, a serigrafia, o *off-set* e através da sua conceção quer seja pintura, desenho, colagem (John Lewis & John Brinkley, 1954, p. 15). Atualmente é possível compreender, através dos mais variados exemplos, que a Ilustração não se aplica apenas ao acompanhamento do texto, pois tende cada vez mais a tornar-se independente. Mark Twain (1835) não considera uma imagem superior ao texto, pois para o escritor a interpretação de uma imagem é verbal (Miller, 1992, pp. 61-62), enquanto que para Sonia Pascolati o verbo já é por si só uma imagem (2017, p. 245). Um facto é que a imagem tornou-se num elemento cada vez mais priorizado na comunicação, em especial entre as crianças. Foi através dos primeiros ilustradores infantis da Era Vitoriana (1837-1901) e da Era Eduardiana (1901-1910), que a criança começou a poder visualizar melhor os contos até então passados “de boca em boca”, chamados de *nursey rhymes*¹², e também quando se propagou o *folckore*¹³. Foi também a partir dessa altura que surgiu o conceito de “infância”, de aproveitá-la e de haver um pensamento especial sobre a criança. Até então eram muitas delas tratadas como “adultos pequenos”, especialmente as das classes sócio-económicas mais baixas, pois tinham que ajudar os pais no trabalho, ficando assim privadas de viver uma infância com diversão, brincadeiras e uma aprendizagem mais ao nível do conhecimento. De acordo com José Dansa de Alencar o desenho feito por uma criança é conotado a uma imagem artesanal e o desenho que faz parte dos livros infantis é conotado a uma imagem técnica devido ao processo de edição, mesmo que seja produzida de forma artesanal (2014, p. 2).

¹¹“Although he was a technical innovator his books look back to the iluminated manuscript, and the printing of texto and illustrations together in relief which he practised was a principle of the block book.”

¹²*Nursey Rhymes / Poesia Infantil* – Um poema ou canção de cariz curto e, normalmente, antigo, para as crianças e os jovens.; Fonte: Dicionário de Cambridge. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/nursey-rhyme>

¹³*Folklore* - Termo que se refere ao conjunto de tradições populares de um certo país (sendo mais popular na Europa), nas suas variadas manifestações como a música, costumes, danças e provérbios; Fonte: Infopédia. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/folklore>

Como se pode constatar no capítulo anterior, a impressão em gravura tornou-se bastante popular desde os tempos em que foi descoberta, contribuindo assim para a Idade de Ouro da Ilustração, que corresponde ao final do século XIX e início do século XX, como definiu Martin Salisbury (2012, p. 18). Após o surgimento do movimento *Arts and Crafts* na segunda metade do século XX, vários criativos como, por exemplo, Walter Crane (1845-1915) e Gustave Doré (1832-1883), tornaram-se nomes marcantes para a ilustração infantil, a própria também muito ligada ao *Design* Editorial, pois era essencialmente produzida para acompanhar textos em livros.

A criança começou a interessar-se cada vez mais pelos livros infantis, pois houve um surgimento de temáticas fantasiosas, divertidas e até mesmo *nonsense*¹⁴; graças ao facto de os ilustradores explorarem a sua criatividade, a literatura e ilustração infantis foram-se enriquecendo aos olhos dos mais novos (Silva, Tavares, & Hungria, 2015, p. 36). Os contos de fadas correspondem a um género muito procurado pelos mais jovens, pois são conhecidos pelas expressões “há muito, muito tempo atrás” e “era uma vez” que “(...) permitem a construção preliminar de um terreno seguro e neutro para a externalização. (...)” (Charréu, 2012, pp. 14-15). Ou seja, a criança ou o jovem compreende a história através do simbólico e não de factos concretos, o que lhe permite também estimular a sua própria imaginação.

Figura 26

A Polegarzinho



Xilogravura criada a 1 de Janeiro de 1862 por George Cruikshank; do conto *Hop O' My Thumb* retirado do livro *Les Contes de Perrault* de Charles Perrault.

¹⁴*Nonsense* - Termo inglês referente àquilo que é contra o bom senso ou a razão comum; sinónimo de absurdo; Fonte: Dicionário Priberam. <https://dicionario.priberam.org/nonsense>

Figura 27

A Boleia Aérea da Rainha das Fadas



Ilustração por Richard Doyle, 1870.

É certo que com o impacto causado pelos novos estilos visuais criados por volta dessa época, a mesma tornou-se num estilo utilizado ao longo dos tempos seguintes, em especial na ilustração infantil. O ilustrador Benjamin Lacombe é uma referência atual no que corresponde ao gótico, ao sombrio e ao grotesco em ilustração editorial para os jovens.

Esta nostalgia pelos estilos vitorianos começou essencialmente pelas mãos do ilustrador Edward Gorey (1925-2000) nos anos 50. Corry Kosik menciona Walter Crane (1845-1915) como um dos ilustradores que mais começa a refletir sobre o lugar da criança na sociedade e a maneira como a mesma recolhe a informação à sua volta. Crane preocupava-se com as composições gráficas e como eram interpretadas pelas crianças através dos signos a que cada elemento visual correspondia (2018, p. 1). Os trabalhos de Crane eram repletos de figuras meio humanas e meio animais, algo também muito visto na estética grotesca, e a maioria das suas personagens estão desenhadas de perfil, pois o pintor acreditava que as crianças viam a maioria das coisas nessa posição; a representação em perfil remete também para as pinturas do Antigo Egito (Kosik, 2018, p. 1).

Figura 28

Sem Título



Ilustração de Benjamin Lacombe.

Além do posicionamento das figuras, Crane e grande parte dos ilustradores da época recorriam a linhas carregadas, escuras e grossas para ilustrar contos de fadas e *nursery rhymes* que normalmente continham uma lição de moral no fim. Por outro lado, o caso do pintor e escritor Edward Lear (1812-1888) era conhecido por ilustrar versos sem lógica, ou “disparatados” através do uso de uma simples caneta de escrever, com o objetivo de fazer as pessoas rir. No fundo as técnicas que uns ilustradores consideram importantes para comunicarem de melhor forma o seu trabalho, são as mesmas que outros consideram como importantes para serem corrompidas (J. Gonçalves, 2019, p. 374).

Though Edward Lear did not create an immersive fantasy world like some of his contemporaries in children’s literature and illustration, he fashioned a place in the real world where children and adults alike could let go of the etiquette and constraints of polite society and simply laugh (Kosik, 2018, p. 1).

Figura 29

A Bela e o Monstro



Ilustração por Walter Crane, 1896.

Figura 30

“Havia uma pessoa idosa de Brill”

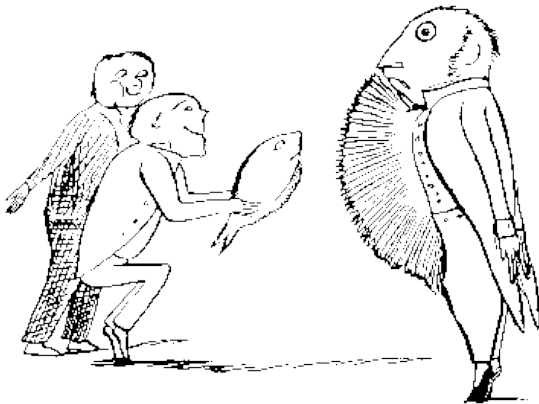


Ilustração por Edward Lear a preto e branco.

Existem várias perspectivas a olhar para uma mesma ilustração – a do ilustrador e a do leitor são as principais, mas o início de um desenho tende a ser igual tanto na criança como no ilustrador, pois parte da imaginação continua através dos rascunhos. Nos primeiros dez anos da criança, ela usa o desenho como forma de ação e não de intenção, só aos poucos é que vai atribuindo nomes e criando narrativas através da repetição de vários traços. Já os ilustradores vão

ao encontro das suas vivências e memórias para ilustrar e puxar pela imaginação. A imaginação vem antes da memória, pois baseia-se nas primeiras vivências de tudo e só a partir daí é que se pode formar uma memória. De acordo com António Marques a criança é um *homo imageticus* desde muito cedo e, para elas, as imagens têm um maior impacto que o texto, pois ilustram através de cores e formas sensações que contêm uma carga afetiva muito maior que a presente num texto (1994, pp. 241-243). Embora seja a imagem um fator importante na ilustração infantil, a sua presença nos livros começa a diminuir quando se chega aos livros para os 12 -14 e 14-16 anos. O autor acredita que esta ausência prejudique o interesse do jovem pela leitura, pois a presença da imagem também traz curiosidade e interesse ao leitor.

A função paratextual das ilustrações não só enriquece a narrativa, como dá ao leitor uma possibilidade de representação de um determinado evento que possa ocorrer ao longo do texto ou que seja uma extensão do mesmo. É necessário ter em consideração todos os elementos gráficos da composição de um livro infanto-juvenil, desde o a tipografia, ao *layout* e *design* da página (Pascolatti, 2017, p. 252). Não só o leitor observa a imagem no livro, como também a tipografia que dá vida ao texto. O *design* do livro além de explorar a parte ilustrativa procura investigar “(...) a dimensão pictórica e gráfica do texto (...)” (Silva, 2013, p. 32). É o tipógrafo que cria toda a plasticidade necessária para ir de encontro ao que o autor pretende, toma a posição de mediador entre o leitor e o autor da obra. É nos livros infantis que muito desse trabalho tipográfico é visto como arrojado, pois na literatura para os graúdos o texto é normalmente apresentado em fontes simples, que permitem uma leitura rápida e eficaz do texto. Já nos livros para os mais jovens o texto é também ele alvo de experiências visuais, algo que se pode constatar, por exemplo, nos livros *Geronimo Stilton* de Elisabetta Dami.

O poder que um ilustrador tem é imenso, pois o seu trabalho vai muito mais além do que ilustrar, ele estabelece uma ponte entre o leitor e o autor da história, fazendo com que seja possível existir uma relação interpessoal entre a criança e o adulto. São os contos tradicionais, moralistas e informativos que, através das mãos do ilustrador, ganham uma vida nova, capaz de ajudar a criança e o jovem a ultrapassarem problemas, a desenvolver o intelecto e a compreenderem o que sentem (Carapuça, 2017, p. 28). Para isso acontecer, cabe ao ilustrador saber como criar o seu desenho da maneira pretendida. Cada um terá os seus procedimentos para iniciar a realização do trabalho ilustrativo, por exemplo, Paulo Galindro partilha que para

conseguir chegar até às crianças, e, dessa forma, comunicar com elas através dos seus desenhos, necessita de sentir que o texto foi escrito por ele, ou seja, independentemente das vezes que leia o texto do autor antes de iniciar o seu processo criativo, tem de conseguir com que a história se fixe no seu imaginário, para que se possa colocar no lugar da criança e tentar perceber como é que ele, enquanto criança, ilustraria. (informação verbal).¹⁵

A habilidade que o ilustrador possui, com um ou outro instrumento, é o fator que determina a sua metodologia de trabalho, e é o próprio conhecimento do problema a resolver, somado a um profundo saber teórico de seu campo de atuação, que refletem na qualidade de qualquer ilustração (Nakata, 2012, p. 83).

Além da relevância que o ilustrador tem dentro do livro, a sua própria posição social vai-se alterando ao longo dos tempos. O facto de que agora um ilustrador que crie a capa de um jornal ou revista é visto como alguém numa posição respeitada, e de que antigamente a criação das capas era vista como uma atividade menosprezada, retrata essa volatilidade na classificação do ilustrador aos olhos da Sociedade (Simpson, 1990, p. 15).

Figura 31

Alice no País das Maravilhas



Ilustração por Iban Barrenetxea.

¹⁵Entrevista sobre *A Profissão de Ilustrador Infantil* divulgada no website português RTP Play, 2011.

Figura 32

O Achado na Floresta De Inverno

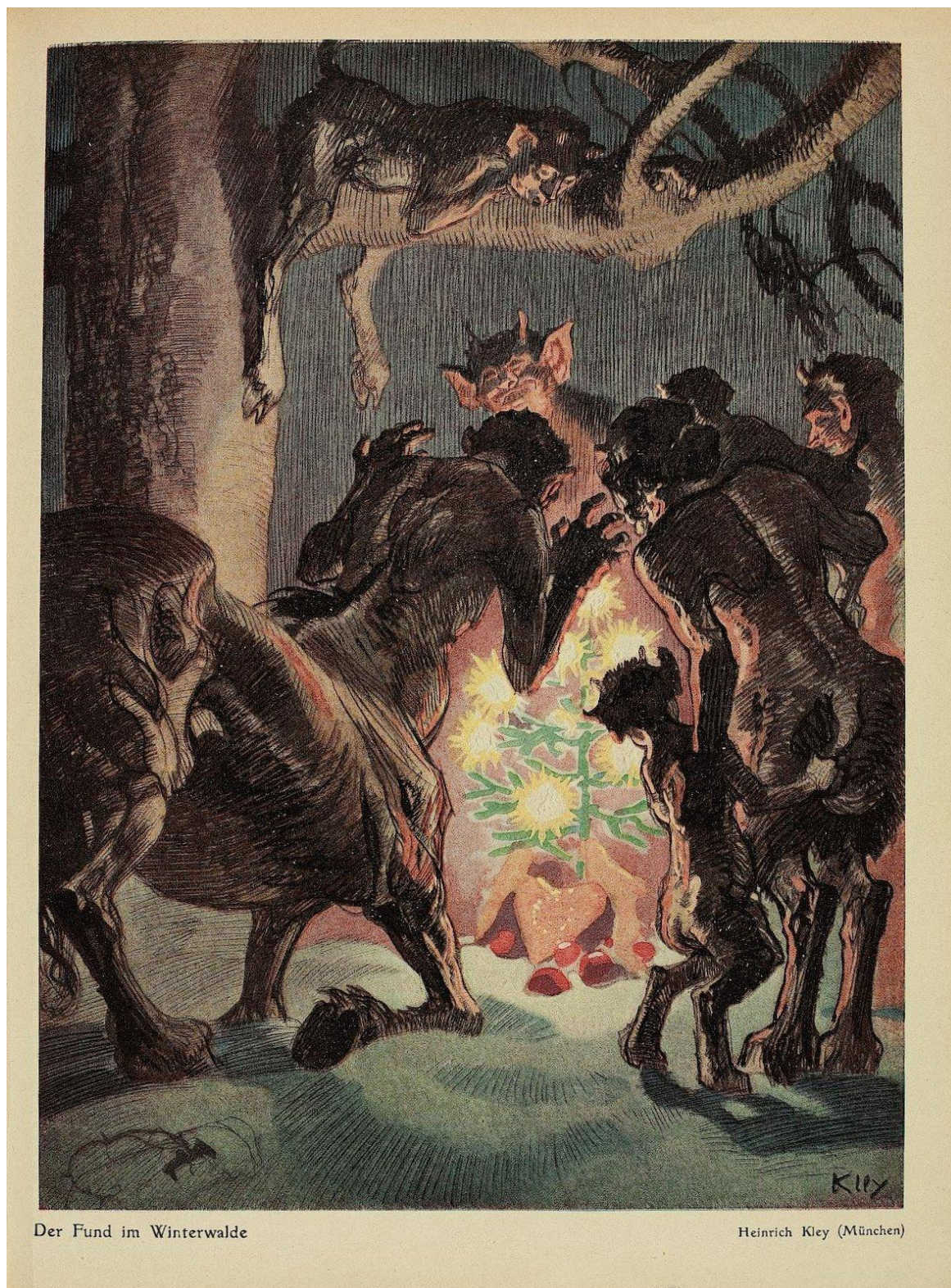


Ilustração por Heinrich Kley, 1912

2.3.2.1 *Picture e Chapter Books*

De acordo com Fernanda Fernandes, a teórica Sophie Van der Linden destaca oito tipos de livros infantis: primeiras leituras, livros-imagem, livros com ilustração, bandas desenhadas, livros pop-up, livros-brinquedo, livros interativos e livros imaginativos (2019, p. 1). Esta dissertação foca-se nos livros-imagem (*picture books*) e nos livros com ilustração (*chapter books*), sendo que os primeiros correspondem aproximadamente à faixa etária dos 4-8 e os segundos à faixa etária 7-10. O livro-imagem conta a história essencialmente a partir de imagens, até porque as crianças só começam a ler, normalmente, a partir dos 6/7 anos de idade. Aqui, a imagem tem um acompanhamento muito mais presente, pois é priorizada relativamente ao texto. Nos livros com ilustração há uma alternância entre texto e imagem, onde nenhum dos dois se sobrepõe um ao outro e onde ambos são igualmente necessários. Porém também existem alguns livros neste género em que a imagem começa a perder notoriedade, sendo o texto acompanhado por ilustrações em apenas algumas páginas (Fernandes, 2019, p. 1).

A História dos livros-imagem, de acordo com Martin Salisbury, é recente (2012, p. 10). Só a partir do final do século XIX é que se começou a desenvolver este género de livro, onde Salisbury destaca *A Book Of Nonsense* de Edward Lear (1812), como o primeiro que apresenta a ideia de livro-imagem. Lear trouxe uma obra impressa em Litografia completamente inédita para a sua época e fundamental enquanto atitude em direção às crianças (Bland, 1958, p. 256). O autor menciona ainda Randolph Caldecott (1846-1886) e Maurice Sendak (1928-2012) como duas das maiores referências na criação de narrativa visual para as crianças (p. 16). É certo que a ilustração figurativa vincula no campo infantil desde os *picture books*, onde a criança para aprender o que é o quê, recorre às ilustrações de animais, pessoas, objetos, para começar a compreender que palavra corresponde a que ilustração. Pascolati afirma mesmo “(...) que o interesse principal nos *picture books* é explorar como é que a narração é construída através da imagética.” (2017, p. 247).

Figura 33

“E agora”, chorou Max, “que comece a agitação selvagem!”



Ilustração por Maurice Sendak para o seu conto *Onde Vivem os Monstros* de 1963.

Para Molly Bang, no seu livro *Picture This* (2016), o que define a Ilustração é o contexto no qual é inserida. A autora tenta criar uma narrativa para o conto tradicional *Capuchinho Vermelho* através de formas abstratas. Bang tem em atenção a forma como desenha as formas, começa por representar a personagem Capuchinho Vermelho como um triângulo vermelho, estando o vermelho a representar o seu capuz vermelho e a forma triangular o formato do capuz quando colocado na cabeça. Mas Bang vai mais além, tenta compreender se arredondar as pontas do triângulo aproximará essa forma à ideia da Capuchinho Vermelho. A autora, desta maneira, acaba por desafiar os limites da imaginação do leitor, e prova como simples formas coloridas podem ilustrar uma figura mais complexa, como, neste conto, o Lobo Mau ou o bosque. É possível concluir através do trabalho de Bang, que a associação que o Ser Humano faz da cor com elementos e sensações tem grande influência na maneira como reagimos ao que está representado (Bang, 2016, p. 42). A autora realça vários aspetos dos quais se apercebeu ao construir a narrativa visual: as linhas diagonais criam uma sensação de movimento e de tensão na imagem; e as formas que se encontram inclinadas para a personagem principal transmitem uma sensação de impedimento no ato do protagonista, como que não permitissem que este consiga avançar numa ação; as formas que se encontram opostas já transmitem a sensação de que o protagonista consegue prosseguir na realização de uma ação ou momento (Bang, 2016, p. 26). Formas planas e horizontais dão-nos uma sensação de tranquilidade devido à estabilidade que representam. Já as formas verticais transmitem um maior entusiasmo e uma maior dinâmica, pois

desafiam a gravidade da Terra (Bang, 2016, pp. 56-58). A metade de cima de uma página, e, da ilustração que nela se encontra, dá uma ideia de liberdade e de triunfo, acreditando Bang que acarreta um sentido mais “espiritual”. Já a parte de baixo contém uma percepção de tristeza e de algo denso e pesado, pois encontra-se ligada à base (Bang, 2016, pp. 76-78). Não só a cor, mas também a sua saturação e tonalidade é tomada em atenção pelos ilustradores aquando a criação da narrativa visual. Tendo em conta esses aspetos é possível criar numa ilustração uma ideia de leveza ou de peso no objeto, não só pela sua disposição na página, como referido acima, mas pela cor e suas características (Little, 2013, p. 138). O simbolismo conectado a cada objeto também é um fator fundamental na criação de ilustrações para as crianças e jovens, pois o ilustrador tem de ter noção do que é que pretende transmitir, a clareza com que o quer fazer, e se a mensagem é corretamente lida. A árvore, por exemplo, é um dos elementos mais simbólicos nos contos populares tradicionais e, principalmente, nos contos de fadas (Little, 2013, p. 138).

Figura 34

O Incrível Feiticeiro de Oz



Ilustração por William Wallace Denslow, 1900.

A linha é um outro fator fundamental no processo de criação, a maneira como é trabalhada tende a influenciar brutalmente o trabalho final. O uso de uma linha mais carregada, dinâmica e com formatos mais angulares procede para a compreensão de um desenho zangado; linha mais suave, mas também quebrada, representa timidez ou medo (Little, 2013, p. 131). De acordo com Little, Perry Nodelman (1942) afirma que a linha quando preenchida com cores, dá lugar a formas, que, por sua vez, dão aos objetos solidez, volume e peso. Se for só a linha, a mesma irá fazer com que o observador se foque no movimento, algo que acontece essencialmente nos *cartoons* e bandas desenhadas (Little, 2013, p. 141). Como os leitores dos

chapter books já passaram pelas primeiras impressões de um livro e já sabem identificar cada elemento ilustrativo ao que cada um corresponde, começam a ganhar um padrão de raciocínio a lerem as imagens.

Ao longo dos tempos foram aparecendo novas técnicas gráficas e plásticas, especialmente com os movimentos vanguardistas europeus do século XX. A pintura, a gravura e o desenho a grafite não deixaram de ser utilizados, mas as colagens e o desenho digital começaram a expandir-se, mais tarde, para a ilustração infanto-juvenil. O uso de técnicas mistas e de estilizações formais ajudam na compreensão dos significados atribuídos a cada uma das imagens, onde cada uma acaba por ser conduzida pelo texto (Charréu, 2012, p. 15). Com a evolução dos meios tecnológicos a utilização dos métodos analógicos começou a decair, os computadores trouxeram novas formas de produção artística, tornando-se uma ferramenta frequentemente utilizada nomeadamente nas áreas da Ilustração e do *Design* Gráfico. Embora os processos analógicos tenham decaído, a mistura entre os mesmos e os digitais também se iniciou, gerando uma nova etapa de novas descobertas criativas nos tempos que correm; “O século XX foi sem dúvida um século de expansão da modernidade e evolução e massificação da arte. As condições sociais permitiram esta dar-se uma rapidez nunca antes vista ao longo da história. Sendo este talvez o mais importante ponto de viragem da história mundial.” (Martinho, 2017, p. 57).

Devido aos vários elementos lúdicos e polissémicos pertencentes à imagética, o processo de compreensão da narrativa será sempre alvo de várias interpretações, estas subjetivas à realidade de cada leitor, assim como do próprio ilustrador. Devido à evolução do trabalho digital, existe mais ilustração gráfica no regime editorial do que plástica. E é importante que as crianças e os jovens estejam em contacto com várias técnicas. Não só o aspeto visual conta para a criança, como o próprio material em que o livro e o *design* gráfico são produzidos (Pascolati, 2017, p. 253), esse aspeto físico num livro traz, conscientemente ou inconscientemente, um estímulo ao cérebro do leitor. Como Joana Quental destaca, ao mesmo tempo em que existe uma evolução exponencial dos meios tecnológicos, começa a ganhar lugar uma corrente que pretende recuperar os meios analógicos esquecidos por vários anos. Com isto Quental não se refere só a técnicas artísticas, mas também a atividades como tricotar, cozinhar, entre outras (2014, p. 12). Esse tipo de ações transporta o ser humano a um nível mais orgânico e mais perto das nossas habilidades, sem ter que se recorrer a peças que atuam por nós. Desta maneira, é importante que seja a criança a começar a procura pelo material, que não se dedique inteiramente a atividades do meio tecnológico como *gaming* (ou seja, videojogos), ou assistir a vídeos em *tablets* e noutros *gadgets* tecnológicos.

A Ilustração pretende não só contribuir no conforto e no prazer do leitor ao ler um livro, como também ajudar na compreensão da história. Ao ilustrar somos mais rápidos a compreender um livro, pois é um componente que interfere na experiência de quem o lê. Com o mundo a tornar-se cada vez mais acelerado, tempos rápidos requerem leituras rápidas. Um bom livro infantil tem também de ser um bom livro para o adulto, pois parte das mãos do próprio criá-lo.

Como mencionado anteriormente, os estudos de caso têm como objetivo compreender se o grotesco tem lugar na ilustração infanto-juvenil e se o conseguimos detetar através do estilo visual de cada ilustrador. Desta forma, a segunda parte do trabalho apresenta 5 estudos de caso sobre os 2 contos de Lewis Carroll, cada um dos estudos contém uma seleção de 5 figuras que foram analisadas através dos métodos explanados por Gillian Rose. Esta análise baseia-se em ilustrações que representam as personagens Alice, Chapeleiro Louco e Gato *Cheshire*, e momentos como o Jogo de Croquete da Rainha de Copas e a Festa do Chá.

Figura 36

Hansel e Gretel



Ilustração por Lisbeth Zwerger, 1991; produzido a aguarelas.

Referências da Parte I

- Alpers, S., Apter, E., Armstrong, C., Buck-Morss, S., Conley, T., Crary, J., Crow, T., Gunning, T., Holly, M. A., Jay, M., Kaufmann, T. D., Kolbowski, S., Lavin, S., Melville, S., Molesworth, H., Moxey, K., Rodowick, D. N., Waite, G., & Wood, C. (1996). Visual Culture Questionnaire. *October*, 77, 25-70. The MIT Press.
- Andrade, J. P. Z. (2013). O Papel da Ilustração no Livro-Ilustrado: Uma Discussão Sobre Autonomia da Imagem. *Anais do SILEL*, 3(1), 1-8. http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2013_759.pdf
- Bakhtin, M. (1977). *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rebelaïs* (Y. F. Vieira, Trad.). Editora Universidade de Brasília.
- Bang, M. (2016). *Picture This. Perception & Composition*. Chronicle Books.
- Berger, J. (s.d.). *Modos de Ver* (Vol. 3). Edições 70.
- Bervoets, F. (2019). *Grotesques: Fantasy Portrayed*. BAI.
- Bland, D. (1958). *A History Of Book Illustration. The Illuminated Manuscript and the Printed Book* (2ª ed.). Faber and Faber Limited.
- Bryant, C. M. (2017). *An Effect All Together Unexpected: The Grotesque In Edgar Allan Poe's Fiction* [Dissertação de Mestrado da Universidade de Vermont]. Repositório digital da Universidade de Vermont. <https://scholarworks.uvm.edu/graddis/705>
- Carapuça, B. T. (2017). *Os Monstros na Ilustração Para A Infância* [Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa – Faculdade de Belas-Artes]. Repositório Institucional da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/33672>
- Carroll, L. (1872). *Alice In Wonderland*. Macmillan and Co.
- Charréu, L. (2012). Arte visual contemporânea, ilustração e literatura para a infância: fazendo conexões entre mundos criativos. *Revista Digital do LAV*, 0(9), 012-032. <https://doi.org/10.5902/198373486295>
- Connelly, F. S. (Ed.). (2003). Introduction. Em *Modern Art and the Grotesque* (pp.1-16). The Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Dansa de Alencar, S. J. (2014). Do Desenho de Criança à Ilustração Infantil. *Website Blucher Design Proceedings*, 1(4), 1-11. <https://doi.org/10.5151/designpro-ped-00143>
- Eco, U. (2007). *História do Feio* (A. M. da Rocha, Trad.). Editora Difel.
- Galindro, P. (2011). A Profissão de Ilustrador Infantil. [Entrevista concedida a] RTP. Ler+ Ler Melhor. <https://ensina.rtp.pt/artigo/a-profissao-de-ilustrador-infantil/>
- Gomes, M. (2016). [Resenha do livro *O império do grotesco*, de Sodré, M. & Paiva, R.]. *Temática*, 12(9), 243-248.
- Gonçalves, A. (2002). O Delírio da Disformidade. O Corpo no Imaginário Grotesco. *Revista Comunicação e Sociedade*, 4, 117-130. [https://doi.org/10.17231/comsoc.4\(2002\).1286](https://doi.org/10.17231/comsoc.4(2002).1286)

Gonçalves, J. D. A. (2019, June 14-16). *A Estética da Figura Humana no Desenhar e Ilustrar Contemporâneo: a Linha Divisória Entre a Realidade e a Imaginação* [Paper]. CONFIA 7th International Conference On Illustration & Animation, Viana do Castelo, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>

Goss, d. (2010). Grotesque by Design: Borderline Aesthetic in Design Discourse. *DESIGN PRINCIPLES AND PRACTICES: AN INTERNATIONAL JOURNAL*, (4).
https://www.academia.edu/11597819/Grotesque_by_Design

Greer, G. (2004). Paula Rego. Em Rosengarten, R. *Compreender Paula Rego. 25 Perspetivas* (2ª ed. pp.149-162). Fundação de Serralves.

Kayser, W. (2009). *O Grotesco. Configuração na Pintura e na Literatura* (J. Guinsburg, Trad.). Editora Perspetiva.

Kosik, C. (2018, Junho 26). Children's Book Illustrators in the Golden Age of Illustration. *Website Illustration History – An Educational Resource and Archive*.
<https://www.illustrationhistory.org/essays/childrens-book-illustrators-in-the-golden-age-of-illustration>

Kriengsa, K. M. A. (1994). *American Grotesque From the Nineteenth Century To Modernism, The Later's Acceptance Of The Exceptional* [Tese de Doutoramento da Universidade do Norte de Texas]. Biblioteca Digital da Universidade do Norte de Texas. <https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc278030/>

Kromm, J., & Bakewell, S. B. (Eds.). (2010). *A History of Visual Culture. Western Civilization from the 18th to the 21st Century*. Berg Publishers.

Lewis, J. & Brinkley, J. (1954). *Graphic Design*. Routledge & Kegan Paul, vol. 5.

Little, L. (2013, November 29-30). *Who's Afraid of the Big Bad Wolf. Visual Design of Characters in a Picturebook from the Perspective of an Illustrator* [Paper]. CONFIA 2nd International Conference On Illustration & Animation, Porto, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>

Marques, A. S. (1994). A função da ilustração na literatura infanto-juvenil. *Máthesis*, (3), 239-249.
<https://doi.org/10.34632/mathesis.1994.3721>

Martinho, C. F. (2017). *Design Editorial: Ilustração e Edição de Livro Infantil* [Relatório de Estágio da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa]. Repositório Institucional da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10400.5/15283>

Matos, X. A. (2016). *Em busca do Universo de Tim Burton: Uma Análise do Gótico e do Grotesco* [Dissertação de Mestrado da Universidade Federal de Santa Maria – Centro de Artes e Letras]. Repositório Digital da Universidade Federal de Santa Maria. <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/12975>

McElroy, B. (1989). The Grotesque and the Modern Grotesque. Em *Fiction Of The Modern Grotesque* (pp.1-29). Palgrave Macmillan.

McEwen, J. (1998). *Paula Rego* (A. Lacerda, Trad.). Quetzal Eitores.

Meindel, D. (2005). The Grotesque: Concepts and Illustrations. Em Meindel, D., Monteiro, O. P., Simões, M. J., & Mariano, M. R. *O Grotesco* (pp.7-22). Centro de Literatura Portuguesa.

Miller, J. H. (1992). *Illustration*. Reaktion Books Limited.

Nakata, M. K. (Janeiro 2012). Ilustração de Livro Infantil –Design contribuindo no seu processo de realização. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/283322973_ILUSTRACAO_DE_LIVRO_INFANTIL_-_Design_contribuindo_no_seu_processo_de_realizacao

- Pascolati, S. (2017). Illustration in Children's Literature. *Website Acta Scientiarum – Language and Culture*, 39(3), 245-253. <https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v39i3.35642>
- Pointon, M. (2004). Paula Rego In Rosengarten, R. *Compreender Paula Rego. 25 Perspetivas* (2ª ed. pp.10-13). Fundação de Serralves.
- Pomorska, K. (1977). Foreword In Bakhtin, M., *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rebelais* (pp.7-12). Editora Universidade de Brasília.
- Quental, J. (2014). Searching for a Common Identity: The Folklore Interpreted Through Illustration. *Intellect*, 1(1), 9-27. https://doi.org/10.1386/jill.1.1.9_1
- Rego, P. (2009). É Assim Paula Rego. [Entrevista concedida a] Paula Moura Pinheiro. *Câmara Clara*. <https://www.rtp.pt/programa/tv/p24806/e27>
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (4ª ed.). Sage Publications.
- Rossi, E. A. (2010, rev. 2016). Ensaio sobre o Grotesco. *HACER*. <https://www.hacer.com.br/grotesco>
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Laurence King Publishing.
- Silva, A. C., Tavares, P., & Hungria, L. (2015, Abril 10-12). *Nostalgia and Neo-Victorianism in Twenty-First Century Children's Books* [Paper]. CONFIA 3rd International Conference On Illustration & Animation, Braga, Portugal. <https://confia.ipca.pt>
- Silva, S. M. S. L. (2011). A Ilustração Portuguesa para a Infância no Século XX e Movimentos Artísticos: Influências Mútuas, Convergências Estéticas [Dissertação de Doutoramento do Instituto de Educação da Universidade do Minho]. Repositório Digital da Universidade do Minho. <http://hdl.handle.net/1822/19682>
- Simões, M., J. (2005). Ligações Perigosas, Realismo e Grotesco. Em Meindel, D., Monteiro, O. P., Simões, M. J., & Mariano, M. R. *O Grotesco* (pp.39-53). Centro de Literatura Portuguesa.
- Simpson, I. (Ed.). (1990). *The New Guide to Illustration*. Phaidon Press Limited.
- Sodré, M., & Paiva, R. (2002). *O Império do Grotesco*. Editora MAUAD.
- Sousa, J. G. B. (2019). *O Grotesco como Estética da Desrazão* [Dissertação de Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina]. Repositório Institucional da Universidade Federal de Santa Catarina. <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/204414>
- Vasari, G. (1550). *Le vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani*. Lorenzo Torrentino. http://www.letteraturaitaliana.net/pdf/Volume_5/t129.pdf
- Viana, J. (2018, 31 de Outubro). *Um breve panorama da história da ilustração*. Blog da Printi. <https://www.printi.com.br/blog/um-breve-panorama-da-historia-da-ilustracao>. Recuperado em 6 de Novembro de 2021.
- Vidales, L. (2013). Grotesco decadente y grotesco subversivo. Deformación, materia, ironía y fragmentación: cuatro posicionamientos en pintura. *Discurso Visual*, (33), 45-56. http://www.discursovisual.net/dvweb33/TT_Lucia.html

Parte II

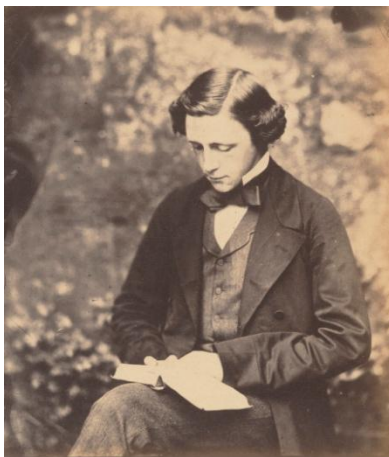
Capítulo 3

3.1 Lewis Carroll e *Alice no País das Maravilhas* / *Alice do Outro Lado do Espelho*

É importante ver as diferenças que cada ilustrador cria nas personagens de um mesmo conto e qual a mensagem que pretende passar face determinados detalhes e aspetos gerais. Por exemplo, nas roupas de uma personagem, na expressão facial ou no cenário, se tem como intenção passar de forma literal o que está no texto para um contexto visual, ou se prefere criar algo que tenha um vida própria relativamente ao que está escrito.

Fig. 37

Lewis Carroll



Fotografia do escritor e matemático Charles Lutwidge Dogson, conhecido pelo seu heterónimo Lewis Carroll.

Lewis Carroll – pseudónimo do Professor de Matemática Charles Lutwidge Dogson – não só foi o autor dos contos *Alice no País das Maravilhas* e *Alice do Outro Lado do Espelho* (sendo o segundo uma continuação da primeira história), como também o criador das primeiras ilustrações de Alice e de algumas outras personagens. Sem desenvolver a parte ilustrativa do seu trabalho, Carroll jogou essencialmente com as palavras, fazendo trocadilhos e pequenos jogos textuais com onomatopeias, um estilo de Literatura também conhecido por *nonsense*, o qual já se encontra mencionado na primeira parte deste trabalho, nomeadamente através do escritor, pintor e ilustrador Edward Lear (Medreiros & Sousa, 2020, p. 136). Este tipo de brincadeira literária ajuda a criança a reinventar o mundo, estimulando-a na criação de novas associações verbais e em dar outro tipo de sentido às palavras e às frases (Medreiros & Sousa, 2020, p. 145). A escrita *nonsense* pode efetivamente ter como objetivo transmitir uma ideia “não-lógica”, mas tem por detrás “(...) uma estrutura lógico-matemática com bastantes significados e referências.” (Radaelli, 2012, p. 51). Além disso, o conto de Alice foi escrito e lançado na Inglaterra, contendo algumas piadas que só os leitores britânicos perceberiam.

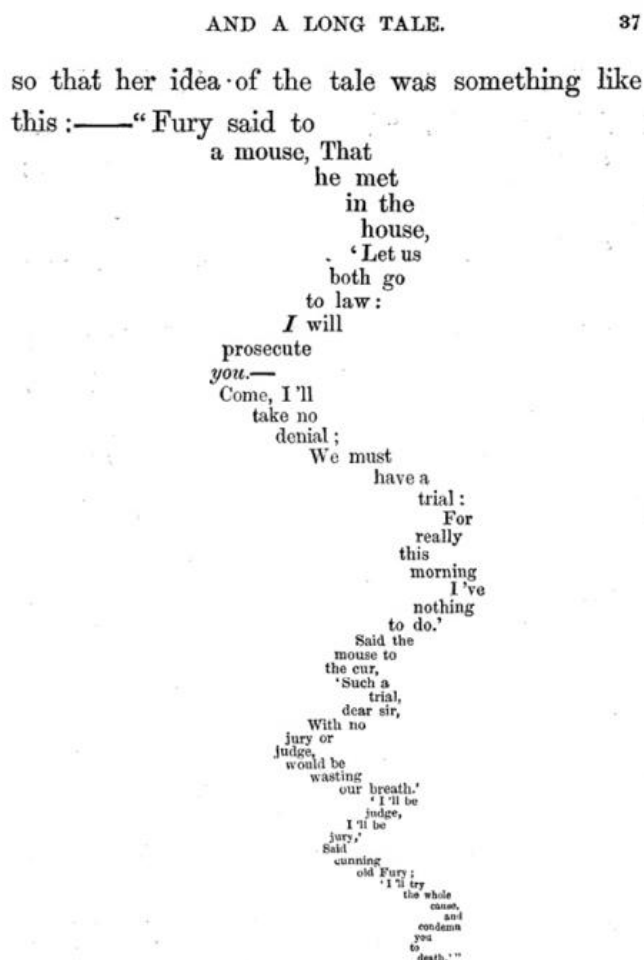
O facto do País das Maravilhas ser utópico, ou seja, de significar um “não-lugar”, permite à criança estar num lugar sem limites para a criatividade (Radaelli, 2012, p. 141). Não só o permite à criança, como também concede ao ilustrador a possibilidade de re-interpretar a história

das formas que quiser. É certo que o cérebro é o órgão principal na forma como influencia a nossa percepção sobre a imagética no geral, e é através da nossa memória que a mente pode associar. A associação consiste na capacidade que a nossa mente tem em pensar de forma espontânea sobre um determinado objeto, sensação, cor, entre tantas outras ideias, por meio de outros (Gonçalves, et al., 2016, p. 114). Desta forma é possível compreender que o raciocínio é um elemento fulcral do pensamento, pois é a partir dele que se consegue formar, delimitar e comparar ideias, estando intrínseco à avaliação de premissas e, com essa capacidade, de se chegar a conclusões (Gonçalves, et al., 2016, p. 115). Parte posteriormente, do raciocínio e da memória, a representação; esta capacidade cognitiva é concernente ao Ser Humano, pois é onde o sujeito utiliza ou o meio verbal (linguagem escrita ou falada) ou o meio não-verbal (linguagem visual, a partir de imagens), para transmitir a sua intenção, estando desta forma a representá-la. O facto de, por exemplo, ocorrerem falhas de comunicação, deve-se principalmente à possibilidade de existirem várias interpretações de uma só representação. Neste sentido, compreende-se que uma imagem comporta polissemia, devido às múltiplas interpretações que pode acarretar (Gonçalves, et al., 2016, pp. 116-120) e, desta forma, a Ilustração também é uma forma de re-interpretação e recriação visual. Com a análise dos estudos de caso pelos métodos de Rose, que serão apresentados mais à frente, é possível ter-se um “(...) olhar denotativo e conotativo dos significados e sentidos da imagem.” (Gonçalves, et al., 2016, p. 126). Esse olhar começa pela percepção que o observador tem dos vários elementos gráficos, como formas, luz, cores e profundidade, que, de seguida, passa para o nível da organização da informação, levando o observador, por fim, a uma “(...) adequada representação do conhecimento.” (Gonçalves, et al., 2016, p. 126).

Mesmo sendo a imagem o tipo de comunicação que procuramos analisar nesta investigação, o próprio texto também pode ser alvo de algum tipo de trabalho visual – como foi destacado no exemplo dos livros *Geronimo Stilton* –, que vá para além do seu principal objetivo: a comunicação de uma história pela escrita. Neste sentido, Carroll recorre também a uma brincadeira textual, onde coloca uma frase mais pequena que o resto do texto, ou onde constrói uma forma mais fluída, contrapondo-se ao bloco de texto. Estas situações são propositadas, pois ajuda o leitor a mergulhar na narrativa enquanto a lê. Os dois contos, ambos com 12 capítulos, têm também uma enorme presença de pequenas rimas em verso, que completam a história ao longo dos capítulos.

Figura 38

Sem título



Página 37 do conto *Alice no País das Maravilhas*.

mesmo figuras completamente fictícias derivadas da imaginação de Carroll (Carroll, 1872, p. 163). O Gato *Cheshire*¹⁶, um dos elementos fundamentais de toda a narrativa no primeiro conto, e também das personagens mais conhecidas, afirma para Alice que naquele País o sentido lógico não existe, dando o exemplo de que ali o mesmo se mostra feliz quando está triste, e triste quando está feliz. Essa questão de *nonsense* é observada várias vezes ao longo do texto, especialmente pelas próprias personagens que fazem até mesmo questão de mencionar essa expressão.

O livro termina com a irmã de Alice a refletir de forma introspectiva sobre o facto de se tornar mulher e de vir a perder (ou não) o seu coração infantil. Neste sentido, Alice percorre também um caminho de dúvidas sobre a sua existência e identidade, pelos contos fora. No fundo, sente-se uma criança mandada pelas criaturas que habitam o País das Maravilhas, e as mesmas vão pondo a jovem à prova de várias questões sobre quem ela se julga ser. O facto de Alice chamar “criaturas” às personagens, acontece essencialmente pelo facto de algumas serem animais mamíferos, outras aves, ou até

¹⁶Gato *Cheshire* / Gato de *Cheshire* – Nome de uma personagem do conto de Lewis Carroll *Alice no País das Maravilhas*; O termo *Cheshire* também corresponde ao nome de um condado situado do Noroeste de Inglaterra; Fonte: Dicionário de Cambridge. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/cheshire>

Para Elisa Gergull (2015), as ilustrações de Carroll são pouco consistentes e amadoras, até assemelhando-as ao estilo ilustrativo de Lear. Gergull caracteriza ainda o traço de Carroll como caricaturesco, acabando assim por deformar as figuras nas suas proporções (pp. 44-45). Sem se saber ao certo do porquê, Carroll acaba por contratar alguém profissional da área. Gergull coloca a hipótese de ter sido por sentir que os seus próprios trabalhos viessem a ser alvo de troça pelo público. É possível concordar-se com Gergull, uma vez que, ao analisar os traços faciais de Alice, verifica-se que estes se alteram com muita frequência ao longo das ilustrações (Gergull, 2015, p. 53), algo possível de se observar nas figuras 39 e 40. A rigidez que o traço de Carroll manifesta, é, segundo Gergull, uma característica que reflete a Época Vitoriana.

Figura 39

Sem título

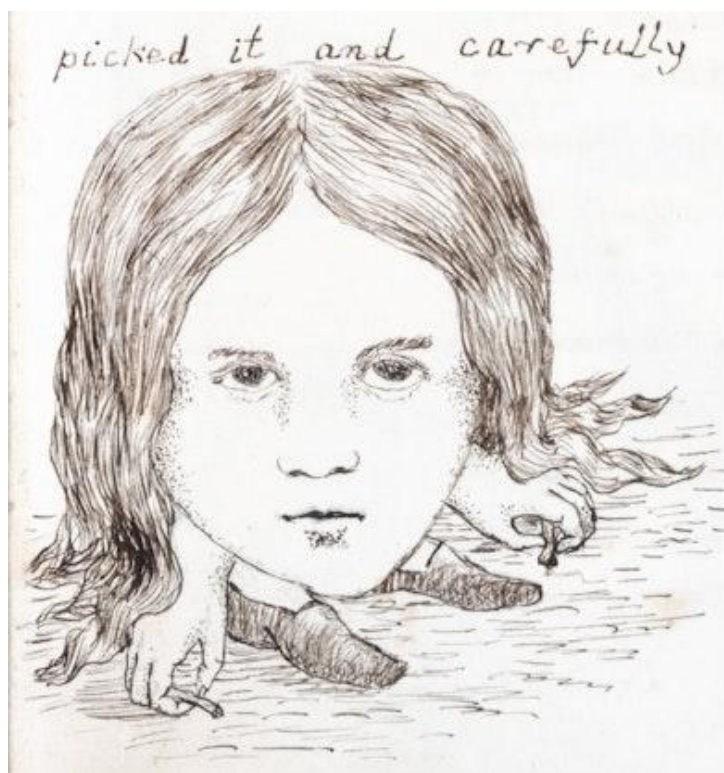


Ilustração por Lewis Carroll de 1864.

Figura 40

Alice e a Lagarta



Ilustração por Lewis Carroll de 1864. Tinta sobre papel.

Figura 41

Alice no País das Maravilhas



Ilustração de Lewis Carroll de 1865.

Figura 42

Alice no País das Maravilhas



Ilustração de Lewis Carroll de 1865.

Considerando as figuras 39, 40, 41 e 42, e, de acordo com Rose em relação ao primeiro aspeto a se considerar numa imagem – o seu conteúdo (2016, p. 63), é possível afirmar-se que as quatro ilustram acontecimentos diferentes dos contos, mas que se focam maioritariamente no retrato das personagens – na fig. 39 temos o retrato de Alice quando começa a crescer, na fig. 40 temos a interação de Alice com a Lagarta, na fig. 41 temos um plano geral, que corresponde ao Jogo de Croquete da Rainha de Copas, e na fig. 42 temos também um plano geral onde se pode ver Alice e algumas das criaturas, uma cena do conto *Alice e o Outro Lado do Espelho*. Relativamente ao segundo aspeto a ser analisado – a cor (Rose, 2016. p. 64), todas estas ilustrações são ausentes de cor, ou seja, estão todas somente desenhadas através do traço. Há também, porém, o uso do traço para criação de sombra e textura, como é o caso do cabelo de Alice nas figuras 39 e 40, ou a sombra das personagens na figura 41. Embora seja o fundo um papel branco e o traço escuro, não existe grande contraste nos desenhos, apenas uma tentativa de detalhe nos elementos ilustrados. É certo que a época na qual as ilustrações foram desenvolvidas (no período dos anos 60 do século XIX), teve grande impacto na forma como Carroll as criou, tornando os seus desenhos pertencentes de um estilo adjetivado de “naturalismo poético”. No entanto, críticos da atualidade avaliaram o estilo de Carroll como sendo, na verdade, mais ligado à caricatura (Golden, 2017).

A organização do espaço nas suas ilustrações – sendo este, o terceiro fator a ser observado numa imagem (Rose, 2016, p. 66) –, é bastante central, estando a ação a ocupar o espaço quase todo, chegando mesmo até às margens do papel. Contudo na fig. 42 é possível ver-se que a ação se parte em 2 formas isoladas, uma decorre no lado esquerdo e a outra no lado direito, sendo Alice no lado esquerdo que vê os animais partirem, e no lado direito esse momento da partida. Curiosamente Carroll desenha Alice sem rosto, ou seja, o leitor não consegue perceber o estado sentimental da personagem – se está feliz por os ver partir, se triste, se apática. A perspetiva geométrica é aqui muito subtilmente trabalhada por Carroll, mas perceptível. Na fig. 39 Alice, apesar da sua cabeça desproporcional, tem um corpo pequeno, e ao olhar-nos ligeiramente mais debaixo, dá a sensação de que o leitor é mais “alto” que Alice. Já na fig. 40 é a Lagarta que se encontra mais acima, tanto do leitor, como de Alice, ficando assim o leitor ao mesmo nível que Alice. Nas figuras 41 e 42 o ponto de fuga já diverge – na fig. 43 encontra-se do lado esquerdo da ilustração, mais precisamente no flamingo e, na fig. 44, encontra-se do lado direito, ou seja, perto do canto superior direito.

De acordo com o quarto parâmetro na avaliação de uma imagem, é também importante prestar atenção à perspetiva geométrica e à lógica da figuração (Rose, 2016, pp. 66-70). Desta forma, Carroll aproveita também a dimensão do papel para fazer as figuras parecerem maiores ou menores, assim como por comparação entre personagens, no caso da fig. 39, o leitor consegue observar Alice e a Lagarta e, o facto de Alice ser do tamanho da Lagarta, o leitor percebe assim que Alice é pequena. As expressões faciais da maioria das personagens são meio ambíguas, pois não se consegue perceber ao certo que poderão estas estar a sentir. Como se pode constar na Lagarta (fig. 40) e no Rei (fig. 41), ambos têm um rosto franzido, mas já Alice permanece sempre com uma expressão neutra. Além disso, aparenta sempre ter um rosto ligeiramente diferente, o que questiona a capacidade de Carroll para reproduzir a mesma personagem sem que esta pareça estar desenhada em versões diferentes. Sendo a audiência da época interessada pelo naturalismo, Carroll claramente ficava fora desse espectro, devido às suas limitações bi-dimensionais e caricaturescas, observando-se assim uma dificuldade por parte do autor de desenhar anatomicamente bem as personagens. Tomemos como exemplo a Lagarta que transmite a ideia de ter pernas humanas. Esta hibridez é bastante presente nos desenhos de Carroll, devido à sua pouca destreza ilustrativa.

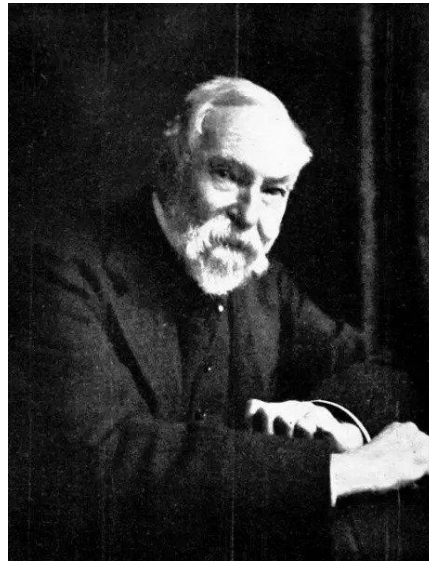
De acordo com a análise do discurso feita nas últimas ilustrações seguindo as estratégias de Rose, como, identificar termos chave, prestar atenção aos detalhes e ao que possa estar implícito (2016, pp. 186-219), pode-se constatar a partir das ilustrações feitas pelo próprio autor do texto, que Alice é uma menina curiosa mas também solitária nesta aventura. Apesar de se encontrar com várias criaturas ao longo dos contos, a sua descoberta pela própria identidade decorre num caminho individual do princípio ao fim. Esta ideia torna-se explícita na fig. 42, onde a personagem vê a partida das restantes criaturas, aqui, Carroll, destaca esse momento onde fica Alice a observar, sentada no chão.

As características no desenho de Carroll que mais se podem aproximar à estética grotesca correspondem precisamente ao desequilíbrio na fisionomia das personagens, à desproporcionalidade e à dificuldade em recriar a mesma figura sem que esta pareça outra. O traço descontrolado e irregular do autor leva a crer que não tinha treino de desenho, e que, por isso, não era um profissional da área. Desta maneira, pode também entender-se que os desenhos parecem ter sido realizados por uma criança. Como referida no sub-capítulo 2.3.1.1, a *Art Brut*, é um termo que engloba acima de tudo obras de crianças, doentes mentais, ou seja, todos aqueles que não seguiam as regras ou os padrões das Escolas de Artes, do Mercado ou até mesmo das Vanguardas. Sendo esta uma expressão que destaca todo o tipo de arte criada “sem filtros”, é também ela uma ponte para o mundo visual grotesco. A instabilidade nas ilustrações de Carroll acaba por fazer transparecer uma heterogeneidade e desarmonia visual, fatores esses muito presentes na imagética grotesca, como até mesmo na *Art Brut*.

3.2 John Tenniel e *Alice no País das Maravilhas* / *Alice do Outro Lado do Espelho*

Fig. 43

Sir John Tenniel



Fotografia do ilustrador John Tenniel

Foi através das ilustrações de John Tenniel, um ilustrador já conhecido pelo seu trabalho na *Punch Magazine*, que os contos de Carroll se popularizaram. De acordo com Zipes (2000), a relação entre ambos era tensa, pois como Carroll já tinha uma ideia de como pretendia ter as ilustrações realizadas, pelos esboços que o próprio fez, Tenniel não tinha grande margem para erros nem liberdade criativa, tanto que vários *woodblocks* já finalizados tiveram que ser alterados, pois não passavam pela aprovação de Carroll (p. 519). O ilustrador inspirou-se mesmo assim nos trabalhos que já tinha concretizado para a *Punch Magazine*, embora se tenha mostrado insatisfeito com o resultado das primeiras impressões. Tenniel realizou 42 ilustrações para *Alice no País das Maravilhas* e 50 ilustrações para *Alice e o Outro Lado do Espelho*. Em 1888, Carroll cria uma adaptação para as crianças mais novas, até aos 5 anos, que resume os contos de Alice. Esta versão conta com 20 ilustrações de Tenniel, algumas redesenhadas e todas colorizadas, publicada em 1890.

Fig. 44

Sem título



Blocos de madeira utilizados na impressão das ilustrações de John Tenniel dos contos *Alice no País das Maravilhas* e *Alice e o Outro Lado do Espelho*.

Gergull (2015) considera as ilustrações de Tenniel resultado de uma maior seriedade, e acredita que a justificação para tal, possa ser pelo facto de a impressão ter sido feita em gravura, uma técnica muito utilizada na altura, como se pôde constatar no Capítulo 2.3.2 (p. 57). Dansa de Alencar (2014) crê que as imagens de Tenniel “(...) oferecem muitas vezes novas camadas de significado em inversões e relações formais internas que, embora possam parecer erros, na verdade, se tornaram parte de um aspeto crucial da estética do livro ilustrado, pertinente ao espaço/tempo.” (p. 8). Carroll recorre também a Tenniel, com o objetivo de que este pudesse dar uma estética mais naturalista às ilustrações. Assim, os desenhos deixaram de lado o caricaturesco que Carroll trazia às personagens, ganhando com Tenniel um aspecto mais realista em termos de proporção e anatomia, mas sem deixarem o toque cartoonista que o ilustrador estava habituado a inserir nos seus trabalhos da *Punch Magazine*. Tenniel também não mudou completamente o estilo que Carroll deu às ilustrações, pois uma das principais intenções com a contratação de Tenniel, foi o facto de o ilustrador conseguir ilustrar as obras passando as ideias menos bem concebidas de Carroll, para o gravador Edward Evans (Golden, 2017).

Figura 45

Alice no País das Maravilhas



Ilustração por John Tenniel de 1865.

Figura 46

Alice no País das Maravilhas



Ilustração por John Tenniel de 1865.

Figura 47

Alice no País das Maravilhas



Ilustração por John Tenniel de 1865.

Figura 48

Sem título



Detalhe de ilustração por John Tenniel do conto *Alice no País das Maravilhas*.

Figura 49

Chapeleiro Louco



Ilustração por John Tenniel do conto *Alice no País das Maravilhas*.

Em termos de conteúdo (Rose, 2016, p. 63), percebe-se logo nas figuras 45, 46, 47, 48 e 49, que Tenniel dá uma maior ênfase às personagens. Sendo os fundos inacabados, este conceito também pode dar uma ideia de maior liberdade ao resto da ilustração, sem esta se tornar limitada. Tenniel criou os desenhos à base da linha, sem nunca colorir as ilustrações. A ausência de cor (Rose, 2016, p. 64), faz com que o olhar se foque inteiramente no traço (este criado a lápis de *graffite* nos esboços, e depois a tinta da china preta), tanto nas silhuetas das personagens como nas manchas que dão a sensação de sombra e de volume. Talvez pelo facto de serem gravuras, o ilustrador se tenha focado na composição com linha, pois seria a forma mais eficiente de imprimir as ilustrações. Existem ilustrações que correspondem somente a uma personagem e ao ato no qual esta se insere, como é o caso da fig. 47 onde Alice aumenta de tamanho após ter ingerido um bolo mágico, mas também existem as que se encontram numa ação coletiva, como a fig. 45 que ilustra a Festa do Chá, e onde acontece um diálogo entre Alice, o Chapeleiro Louco e a Lebre de Março. A fig. 49 foca-se apenas no Chapeleiro Louco, este uma das personagens principais dos contos. Aqui Tenniel não exagera nas suas feições, dá-lhe ao invés um toque naturalista, realçando apenas o seu nariz, um órgão bastante explorado no Grotesco. Como o que o caracteriza por ser o Chapeleiro Louco é o seu chapéu, Tenniel faz com que esse objeto se destaque acima de tudo.

No geral, a composição (Rose, 2016, p. 66) é pensada em torno de um ponto de fuga central, embora na fig. 48 se consiga perceber que o desenho está construído de modo a que o observador sinta que está a olhar de baixo para cima, como se estivesse no chão a observar o Gato *Cheshire* no cimo de uma árvore. Tendo em conta a lógica da figuração por Rose (2016, p. 70), as figuras principais também se encontram bastante centralizadas na composição visual. Na Festa do Chá, Alice está colocada mais perto da margem esquerda, estando a Lebre de Março no centro, e o Chapeleiro Louco perto da margem direita. Um outro aspeto que Rose diz ser relevante na análise da imagem (2016, p. 79) é a atmosfera. Nestas ilustrações torna-se um pouco ríspida devido ao uso da linha e da sua junção que proporciona texturas, manchas e sombras, que criam volume no desenho (na fig. 48 percebe-se com bastante clareza o uso da linha cruzada no tronco da árvore, por exemplo). Este aspeto pode-se também dar pelo facto de as gravuras terem sido feitas sobre madeira, que acaba por ser uma matriz ríga, o que leva a traços menos fluídos.

De acordo com Discourse Analysis I (Rose, 2016, pp. 186 - 219), embora seja Alice uma menina pequena que caminha por lugares estranhos onde se interroga acerca da sua própria existência e identidade, nas ilustrações de Tenniel o seu rosto, devido ao uso acentuado de linha, dá a sensação de que Alice não é tão menina assim. Por outro lado, a maneira como se comporta, por exemplo, nas figuras 45 e 46, em que se depara com situações de descoberta e curiosidade, como quando observa e pega no flamingo na fig. 46, recupera o espírito mais jovem de Alice até aos olhos do leitor. Na fig. 45 existe claramente uma tensão entre Alice e o Chapeleiro Louco, notável pelo cruzamento de olhares. Tanto o flamingo como o Gato *Cheshire* (figuras 46 e 48, respetivamente) têm expressões faciais de uma certa tensão. O flamingo com uma sobrancelha franzida (embora este animal não tenha esta característica, Tenniel utilizou-a aqui para dar ênfase à expressão), o gato com os olhos muito arregalados e um sorriso bastante aberto.

Existe assim uma certa rigidez e tensão, ambas causadas pelo uso acentuado da linha. Desta maneira, não só intensificam a experiência do observador pela composição visual, como também pelo discurso visual trabalhado pelos olhares e expressões faciais de certas personagens.

Percebe-se que a mensagem a ser passada representa muito a Época Vitoriana. Uma menina, pequena, a receber ordens de criaturas que nem conhece. Uma criança que procura a sua própria identidade, que percorre um caminho confuso, desenhado para a fazer questionar. Aqui, Alice, é novamente o elemento de fora, que no meio das outras personagens vive uma experiência solitária.

O estilo de Tenniel, pelo uso da gravura como método de impressão e também pelo uso apenas da linha preta, remete para as primeiras ilustrações e iluminuras feitas anteriormente. Além da sua seriedade e do realismo que incorpora nas suas figuras, é no momento em que Alice aumenta e diminui de tamanho, que se nota uma maior aproximação ao Grotesco. Fora essa situação, Tenniel atribuiu os atributos mais caricaturescos ao Chapeleiro Louco, como se pode observar pelo tamanho da cabeça e do nariz, ou até mesmo do seu chapéu, em comparação ao resto do corpo e dos outros elementos gráficos.

3.3 Arthur Rackham e *Alice no País das Maravilhas* / *Alice do Outro Lado do Espelho*

Fig. 50

Arthur Rackham



Fotografia do ilustrador Arthur Rackham.

Além de Tenniel, um dos ilustradores mais conhecidos por ter feito a sua interpretação dos contos Carroll é Arthur Rackham, destacando-se pelas suas ilustrações inspiradas nos estilos *folktales* e *fairytale*s. É necessário explicar, no entanto, que existe uma diferença entre ambos os termos. Os *folktales* são contos orais introduzidos na cultura da classe mais pobre, e tinham como principal objetivo conceder autonomia e poder aos mais oprimidos. Quando surgiram, foi quando também se deu o aparecimento da literatura infantil, e, desta maneira, eles acabaram por ser usados na literatura para os mais novos como *fairytale*s, com o objetivo de transmitir lições de moral e outros valores (Zipes, 2000, p. 330).

Rackham acreditava que as colaborações entre ilustradores e escritores se mostrava ser fundamental no desenvolvimento do trabalho, pois correspondia ao momento mais elevado de criação, onde o estímulo da Literatura na Ilustração traria resultados mais elevados (Zipes, 2000, p. 413). Zipes partilha que Rackham desenhava com bastante regularidade desde os seus tempos de criança. Sendo que o seu trabalho ilustrativo passou por livros e brochuras, livros de jardinagem e sobre a natureza, a livros literários e de mistério, pois tanto tinha a capacidade de interpretar algo mais realista, como fantástico. Os trabalhos concretizados no âmbito dos contos de Hans Christian Andersen (1805-1875) vincaram o estilo de Rackham através do uso da caneta preta e das tintas aguarelas (Zipes, 2000, p. 413). É a sua companheira de 1903, Edyth Starkie, que o motiva a seguir o caminho do fantástico e do fantasioso. Zipes adjetiva algumas das personagens criadas pelo ilustrador como “ternamente lindas” ou “comoventemente sérias” (2000, p. 413). As mudanças que ocorreram nas técnicas de impressão durante a altura da sua carreira profissional, ajudaram a que o resultado dos seus trabalhos fosse digno de uma melhor qualidade. O processo em questão denomina-se por *colortype*, um método que acabou por realçar as cores com que Rackham pintava os seus desenhos (Kosik, 2018, p. 1). Além disso, Kosik

destaca que até então, os ilustradores recorriam aos impressores, e tendo Rackham um traço delicado e expressivo, a sua transação para a xilogravura e a gravura em metal, iria fazer com que essas características se perdessem. Com isto, Kosik conclui que o resultado final do trabalho não passava por tantas mediações e, assim, era mais direto, porém o custo também era maior, pela questão de ser um processo onde é necessário o uso de papel vitrificado (2018).

Figura 51

As aventuras de Alice no País das Maravilhas



Por Arthur Rackham, 1907, ilustração a aguarela e caneta gráfica.

Figura 52

A Festa de Chá do Chapeleiro Louco.



Por Arthur Rackham, ilustração a aguarela e caneta gráfica.

Figura 53

Sem título



Ilustração por Arthur Rackham do conto *Alice no País das Maravilhas*.

Figura 54

A Rainha afastou-se dele com raiva e disse ao Valeta: "Vire-os".



Ilustração por Arthur Rackham do conto *Alice no País das Maravilhas*.

Figura 55

O gato com um sorriso desafiador



Ilustração por Arthur Rackham do conto *Alice no País das Maravilhas*.

É possível perceber em termos de conteúdo de imagem (Rose, 2016, p. 63), que nas ilustrações de Rackham existem muitos retratos de personagens, porém, o autor dos trabalhos também fornece ao leitor um conjunto de fundos repletos de paisagens complexas e cuidadosamente trabalhadas. Como se pode observar nas figuras 52 e 53, os fundos podem parecer simples, mas são cheios de traços minuciosos, como por exemplo, as linhas utilizadas para criar textura na árvore e no telhado da fig. 52. O vestido da fig. 51 e a roseira da fig. 54 também se realça como um elemento de cariz naturalista e realista, devido ao traço de Rackham, que depois consegue sugerir uma imagética mais mágica com o uso da cor (a cor, um dos principais aspetos a serem observados, de acordo com Rose, p. 64). Existe também um contraste entre luz e sombra, como a fig. 51 demonstra bastante bem. A sombra, perto das margens esquerda e inferior da ilustração, e a parte mais clara perto da margem direita e do próprio rosto de Alice. Assim, o leitor consegue sentir uma maior profundidade no desenho, o que cria uma relação mais próxima entre leitor e imagem, pois convida o leitor a entrar na própria narrativa; aqui percebe-se a importância da luz, um fator crucial na avaliação da Imagem (Rose, 2016, p. 78). Já a fig. 53 pode-se encontrar o oposto. Uma ilustração mais escura e com traços mais acentuados. Todos os seus elementos (criaturas, Alice e fundo), estão muito expressivos, pelas manchas que Rackham criou para destacar as formas dos corpos, rostos e do próprio chão. Mas para dar um toque mais realista, o autor também cria pontos mais claros, para dar a entender que

são locais onde a “luz” incide, como nos bicos das criaturas, por exemplo. As figuras 54 e 55 encontram-se ambas em tons mais sépia, um aspeto que se torna característico ao longo de várias obras do artista. Existe também um sentido de prudência e de cuidado nas suas ilustrações. O Ilustrador começava por desenhar a lápis, e quando sentisse que o desenho estaria concluído coloria com as aguarelas, que, por sua vez, dão um aspeto fantasioso e etéreo aos seus trabalhos, como se parecessem pedaços de um sonho.

Referente à organização espacial na imagem (Rose, 2016, p. 66), a maior parte das ilustrações criadas por Rackham representa uma ação entre personagens - seja um diálogo na Festa do Chá, um convívio com algumas das criaturas do País das Maravilhas, ou um conflito com os soldados da Rainha de Copas, Rackham proporciona sempre um momento de interação quando decide ilustrar. Os pontos de fuga localizam-se sensivelmente no primeiro e segundo terço das imagens. Na fig. 52 é possível ver-se o quão caricaturescas são as mãos do Chapeleiro Louco e também quão exagerado em tamanho está o seu nariz; é nestes pequenos elementos que Rackham rompe com o realismo e exagera certos elementos fisionómicos. Para além de misturar estes dois tipos de representação, o autor também cria figuras heterogéneas, como se pode analisar na fig. 53, em foco, a mão do *Dodo*, que é uma mão humana. Relativamente à lógica da figuração e, como já mencionado anteriormente, as personagens deslocam-se um pouco do centro, enquadrando-se ligeiramente para os lados ou ligeiramente acima do centro.

Em todas as ilustrações as figuras encontram-se com rostos expressivos e acentuados. Na fig. 54 a personagem que segura a coroa, tem claramente uma desproporção nos seus membros inferiores, sendo as pernas muito magras, e os pés muito largos. Nessa mesma imagem, o rosto da Rainha encontra-se bastante franzido, com várias linhas desenhadas por Rackham, que criam um perfil carrancudo e zangado.

Sendo Rackham considerado um dos maiores ilustradores vitorianos, assim como Tenniel, também ele coloca Alice numa posição de menina que se aventura por um País cheio de regras. A história criada por Carroll, acarreta muitas críticas à sociedade vitoriana, e, tanto ele como Tenniel e Rackham, tentaram destacar essa ideia. Rackham utilizou traços mais delicados para desenhar Alice, e tornou-a bastante simétrica e proporcional. Para contrastar, as restantes criaturas dos contos são mais exageradas e com expressões mais vincadas, para que assim se note a diferença entre Alice e o País das Maravilhas; Alice não pertence ali, não quer ficar ali, mas

pretende impor-se sobre as regras da Rainha de Copas, e esse é o principal discurso (*Discourse Analysis I* de Rose, pp. 186 - 219) transmitido por Rackham. É nesse contraste entre Alice e as restantes criaturas do conto que o visual grotesco também se destaca. As linhas pretas, ao contrário das de Tenniel, são mais fluídas e orgânicas, o uso das aguarelas juntamente com o contorno a tinta-da-china, cria uma atmosfera fantasiosa, característica importante no Grotesco (característica que se enquadra um dos parâmetros de Rose – o conteúdo expressivo, p. 79).

3.4 Walt Disney e *Alice no País das Maravilhas* / *Alice do Outro Lado do Espelho*

Fig. 56

Walt Disney



Fotografia do animador e produtor Walt Disney.

Walt Disney começou como desenhador e animador, mas mais tarde concentrou-se na produção e direção dos seus filmes. Compreende-se assim, que muito do trabalho visual apresentado nos seus projetos não foi apenas realizado pelo próprio, como também por uma equipa de criativos que se destaca pelo que realizou enquanto ilustração e animação, e que tanto contribuiu para a imagética mundialmente reconhecida dos seus Estúdios Disney, permanecendo

Fig. 57

Mary Blair



Fotografia da ilustradora Mary Blair.

viva até aos dias de hoje. No filme *Alice no País das Maravilhas* foi Mary Blair (1911-1978), como *conceptual artist*, que serviu de base para a realização das ilustrações finais do filme. A artista juntou-se ao estúdio em 1940 (Reynolds, 2022).

Previamente à ilustradora, David Hall (1905-1964), artista visual, chegou a desenhar inúmeros *sketches* para o filme, que acabaram por não ser escolhidos, pois não iam de encontro às ideias que Disney tinha em mente. Como se pode observar nas seguintes figuras, entre a 58 e a 59 existe uma clara diferença de estilo, devendo-se grande parte ao tipo de traço utilizado na criação dos vários elementos gráficos.

Figura 58

Sem título



Concept art feita a aguarela por Mary Blair, para o filme *Alice no País das Maravilhas* de 1951.

Figura 59

Sem título



Concept art feita por David Hall em 1939, para o filme *Alice no País das Maravilhas*.

Na ilustração de Mary Blair (fig. 58) o aspeto (dos vários que Rose menciona no *Good Eye*, p. 64) mais presente nas suas ilustrações é relativo à cor. O seu trabalho é rico em cores vibrantes e puras, uma paleta de cores cheia de tons que podem fazer parte do mesmo tipo de cor, mas que ao ser tão abrangente cria uma estética fantasiosa e alegre. Relativamente ao conteúdo expressivo (Rose, 2016, p. 79), as suas figuras mais estilizadas também contribuem para uma imagética e um *mood* mais ligada ao querido e adorável. Por outro lado, é possível observar-se na ilustração de David Hall (fig. 59) um *mood* mais carregado e sombrio, que acaba até por remeter ao trabalho de Rackham, pela forma como usa as cores, pelo contraste luz/sombra, e pelo detalhe criado através dos contornos, sendo mais orgânicos que os de Blair. Como artista visual, Hall também fazia outro tipo de pinturas. Percebe-se que o seu estilo faz muito uso do detalhe e das formas mais irregulares. É possível também compreender, por exemplo, várias semelhanças entre o seu trabalho e o de Hieronymus Bosch (figuras 60 e 61). As figuras 59 e 60 têm o mesmo contraste na cor, luz, sombra, e formas, que a figura 61. Essas parecenças também transpareceram nos esboços que o ilustrador fez para o filme de Disney; várias das características já mencionadas no trabalho de Hall, são também elas intrínsecas ao artista. A própria escolha da cor, vermelhos e verdes acentuados, mas não garridos, estabelece essa ponte entre o trabalho de Hall e o de Bosch.

O conteúdo das ilustrações tanto de Blair como de Hall acaba por ser sempre momentos da narrativa de Carroll, ou seja, não existem cenas inventadas. O que acaba por acontecer é uma re-interpretação ao estilo do ilustrador. O aspeto que mais difere entre um e outro é a paleta de cores que cada um utiliza – no trabalho de Blair é a característica que mais se destaca, como se pode observar na fig. 58, os rosas azuis e vermelhos saltam imediatamente à vista; no trabalho de Hall não deixam de ser cores fortes, mas já não criam o mesmo tipo de atmosfera. O espaço tanto nas ilustrações de Blair como de Hall é maioritariamente trabalhado. No caso de Tenniel, pôde-se observar que o ilustrador trabalhara mais as personagens, sem dar tanta importância aos fundos e restantes elementos decorativos; mas Blair e Hall exploram, de formas diferentes – Blair explora as sombras e silhuetas dos elementos gráficos. Na fig. 58 percebe-se que a ilustradora não pormenorizou a pintura, focando-se principalmente no recorte das árvores, das folhas, do Coelho Branco e de Alice. Os pormenores que mais se destacam são pequenas formas decorativas a rosa que se encontram colocadas na casa. Já Hall explora o espaço da imagem ao máximo. Tanto na fig. 59 como na fig. 60 é possível ver-se que o desenho chega até às margens.

Figura 60



Concept art feita por David Hall em 1939, para o filme *Alice no País das Maravilhas*.

Figura 61

O Jardim das Delícias Terrenas



Detalhe do tríptico *Jardim das Delícias Terrenas* de Hieronymus Bosch de 1504; óleo sobre madeira.

Disney focava-se em destacar na narrativa dos seus filmes os conceitos de “amor verdadeiro” e “amor à primeira vista”, em vez de explorar as ideias de casamento e família tradicionais dos *folktales* (Zipes, 2000, p. 132). Nos primeiros filmes realizados por Disney e a sua equipa, nota-se uma intenção ao criar imagens que remetessem para pinturas, o que cria um encanto pelas cores vibrantes e pelas formas irregulares, também elas outrora trazidas por Blair e pela sua atitude mais modernista.

Tendo em conta o impacto que Tenniel e Rackham tiveram no mundo das artes, Disney não pôde deixar de ser um grande admirador do trabalho de ambos. As fadas de Rackham, por exemplo, inspiraram a criação da fada Sininho, lançada mais tarde pelos Estúdios Disney. Posto isto, o animador criou a *Disney Animation Library*, um local com cerca de 350 livros, dentro dos Estúdios Disney, para que os restantes animadores e ilustradores pudessem recorrer com o objetivo de se inspirarem e retirarem ideias (Collectif, 2006, p. 22). Na criação do filme *Alice no País das Maravilhas*, Disney e os seus restantes colaboradores hesitaram na criação da identidade visual, por sentirem que existia um leque de possibilidades tão grande, o que acabou por levar o projeto a andar para trás várias vezes (Collectif, 2006, p. 179).

A *concept art* de Blair foi uma influência tão grande, que vários dos seus trabalhos foram introduzidos nas animações finais do filme, como se pode observar com o fundo da fig. 63. Existem também cenas no filme que estão pensadas de forma a serem vistas pelo olhar curioso de Alice (Reynolds, 2022), característica que se insere no parâmetro da *mise en scène*, no método *Good Eye* de Rose (p. 73); na mesma figura pode-se compreender essa mesma ideia pela disposição da cena (atente-se a organização espacial e a lógica da figuração) – o observador vê o que se está a passar num terceiro plano, as árvores que se encontram de ambos os lados recortam a imagem e dão ênfase ao centro, onde se encontra a ação principal. À exceção da fig. 62, consegue-se perceber que grande parte das ilustrações não têm contornos, desta forma é o contraste entre as cores que percebe os limites entre cada elemento gráfico. Também se percebe que o uso de pouca linha e das cores vivas criam personagens cheias de emoção e sentimento (Modern Mouse, 2022). A maioria das figuras também está desenhada de forma mais arredondada, algo perceptível na cadeira e nos arbustos da fig. 63, no Gato *Cheshire* e nos troncos da árvore da fig. 64. Na fig. 62, também Alice está desenhada sem linhas muito vincadas, os dedos, o vestido e o cabelo terminam todos em traços mais curvados. Também é característico

nas animações de Disney os olhos grandes e redondos das personagens, que transmitem uma segurança e conforto aos olhos do espectador.

Relativamente à análise do discurso (Rose, 2016, pp. 186 - 219) nas ilustrações de Disney, é importante destacar o trabalho de Blair. Trouxe uma sensibilidade na criação das ilustrações, nomeadamente nas personagens, dando-lhes um ar adorável e convidativo, pelo uso das cores, pela ausência de contornos carregados e pelas formas mais arredondadas. Alice continua a transmitir a ideia de menina curiosa e perdida num mundo desconhecido. A versão de Disney explora a diversão e o *nonsense* presente no País das Maravilhas, sem se focar propriamente nas lições de moral que o conto de Carroll pretende passar. Pode-se concluir que em nada o Grotesco parece estar presente no trabalho de Disney, essencialmente pelas formas e cores que foram escolhidas e pela maneira como os ilustradores as utilizaram.

Figura 62

Sem título



Personagem Alice no filme de Walt Disney *Alice no País das Maravilhas* de 1951.

Figura 63

Sem título



Personagens Lebre Maluca e Chapeleiro Louco na Festa do Chá.

Figura 64

Sem título



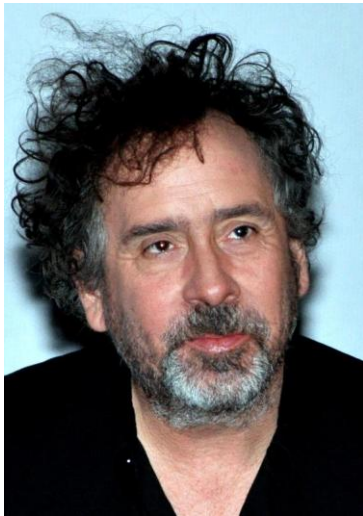
Personagem Gato Risonho no filme de Walt Disney *Alice no País das Maravilhas* de 1951.

3.5 Tim Burton e *Alice no País das Maravilhas* / *Alice do Outro Lado do Espelho*

Apesar do filme de Tim Burton (1958-) pertencer aos Estúdios Disney, o estilo de Burton torna-o um exemplo isolado. Foi o diretor do primeiro filme, *Alice no País das Maravilhas* de 2010, e o produtor do segundo filme, *Alice e o Outro Lado do Espelho* de 2016, sendo o diretor deste segundo James Bobin (1972-); porém, a marca do estilo visual de Burton permanece na sequência. Embora Burton não se considere um animador que tenha um estilo que remeta para o Expressionismo Alemão – uma vanguarda importante na História da Arte e da Cultura Visual,

Fig. 65

Tim Burton



Fotografia do animador e produtor Tim Burton.

conhecida por incluir filmes como *O Gabinete do Doutor Caligari* de Robert Wiene de 1929 ou filmes do cineasta Fritz Lang (1890-1976) -, Senna et al. reparam que a corrente artística expressionista relaciona-se fundamentalmente com a condição natural do Ser Humano através da cumplicidade, onde pretende hiperbolizar o Natural (2019, p. 62). Além disso, referem a criação de personagens “lúgubres e sinistras” por parte de Burton, e destacam que também são muito frequentes no cinema expressionista. Este tipo de figuras tendem a ser de cariz bom ou mau, ou seja, tanto podem ser a personagem má, como a vilã. O estilo de Burton tem como uma das características principais a distorção dos corpos, rostos, objetos e paisagens, que se tornam bastante irregulares (Senna et al., 2019, pp. 62-65), algo possível de se analisar pelas figuras 59 2

60, onde Burton cria figuras com corpos muito finos, cabeças grandes, e onde também coloca elementos não-humanos em figuras que se aparentam como tal, por exemplo, as mãos e os dedos da personagem na fig. 59, que são na verdade lâminas.

Figura 59

Sem Título (Eduardo Mãos de Tesoura)



Desenho por Tim Burton de 1990 a caneta gráfica preta e lápis de cor sobre papel; ilustração da personagem *Eduardo Mãos de Tesoura*.

Figura 60

O Triste Fim Do Pequeno Menino Ostra E Outras Histórias



Sketch de ilustração por Tim Burton (1982-1984).

A cor também acaba por ser dos aspetos mais importantes a analisar no trabalho de Burton, pois faz muito uso das cores fortes e vibrantes. No entanto, a sua imagética cria uma atmosfera (sobre o conteúdo expressivo, um dos parâmetros de Rose, p. 79) diferente da que se pode observar no trabalho de Disney. São várias as razões pelas quais isso acontece, primeiro porque são paletas de cores diferentes, embora ambas saltem à vista, as de Burton são mais escuras e pesadas, algo possível de se ver pela fig. 59; existem mais tons cinza e azuis, que criam um ambiente místico e sombrio. As personagens em si remetem imenso para o estilo grotesco, pois têm rostos e partes do corpo desequilibradas entre si, como é o caso da Rainha de Copas (fig. 60).

Figura 59

Sem título



Cena do filme *Alice no País das Maravilhas* de Tim Burton (2010).

Figura 60

Rainha Vermelha



Personagem Rainha Vermelha do filme *Alice no País das Maravilhas* de Tim Burton (2010).

O que mais difere o filme de Disney e as ilustrações de Tenniel e Rackham, do filme de Burton, é o uso de técnicas digitais mais recentes que criam efeitos especiais, nomeadamente *CGI*, um tipo de grafismo 3D que gera imagens por computador. A *mise en scène* torna-se um fator importante neste estudo de caso, devido ao uso das técnicas digitais. Rose também menciona videojogos como um formato no qual a *mise en scène* é importante, pois cada cena necessita de ser pensada primeiro, para se compreender de que forma afetará o observador. Na *frame* da fig. 60, por exemplo, pode-se compreender que Burton, para destacar a cabeça desproporcionalmente grande da Rainha de Copas, filmou a atriz em primeiro plano; desta forma, acaba por ocupar o espaço do ecrã na totalidade, sobressaindo essa característica.

Na fig. 63 pode-se perceber melhor a técnica *CGI*, tomando atenção no tamanho das 2 personagens. E, mais uma vez, nota-se o fundo em tons cinzentos, com árvores bastante arqueadas. As árvores de Burton são as que se aproximam mais das árvores de Rackham, pelo uso de detalhe e pormenor nos ramos e troncos. A fig. 64 é um bom exemplo de como as árvores são extremamente trabalhadas, ganhando formas contorcidas e complexas. O que difere nas árvores de Blair, por exemplo, é o facto de a ilustradora as ter estilizado mais, e ter criado formas mais simples, embora também sejam curvas.

O realismo no trabalho de Burton, devido ao *CGI*, coloca as suas ilustrações num patamar diferente, pois o que ele criou não foram somente ilustrações com caneta, tinta ou aguarela, o seu filme utilizou personagens interpretadas por atores reais, misturou-as com personagens criadas de forma completamente digital, ferramentas que na altura de Tenniel e Rackham ainda não se encontravam desenvolvidas. O tipo de técnica que cada artista usa, e, a técnica em que o trabalho é posteriormente impresso ou digitalizado, também tem imenso peso no resultado final da arte que cada um acaba por criar.

Na animação de Burton consegue-se perceber que existem várias alterações na narrativa dos contos de Carroll. Enquanto Disney juntou certas partes de *Alice no País das Maravilhas* e *Alice e o Outro Lado do Espelho*, Burton focou-se apenas no primeiro conto para o filme que dirigiu, e, o segundo conto foi utilizado como inspiração para o segundo filme, no qual Burton apenas foi produtor. A principal mensagem que Burton pretende passar ao espetador é o heroísmo e a coragem de Alice. Aqui Alice não é vista como uma estranha, mas sim alguém por quem as criaturas do País das Maravilhas aguardam como “a Salvadora”.

É possível indicar vários aspetos no trabalho de Burton que remetem para um visual grotesco, como é o caso de algumas personagens, os gémeos *Tweedledee* e *Tweedledum*, a Lagarta e o Gato *Cheshire*. Além disso, a paleta de cores cria uma atmosfera mais densa e misteriosa, aspetos ligados ao Grotesco e ao Gótico. Acima de tudo, são os cenários que enriquecem o filme, não só pela quantidade de elementos gráficos que neles se inserem, como pela maneira com que estão trabalhados; na fig. 64 pode-se analisar o realismo das flores, da árvore, das escadas, e como todos esses elementos enchem a imagem.

Figura 63

Sem título



Personagem Chapeleiro Louco na Festa do Chá, do filme *Alice no País das Maravilhas* de Tim Burton (2010).

Figura 64

Sem título



Cenário do filme *Alice no País das Maravilhas* de Tim Burton, 2010.

Referências da Parte II

- Bobin, J. (Diretor). (2016). *Alice Through the Looking Glass* [filme]. Walt Disney Pictures.
- Bové, L. [Disney Plus] (2022, maio 10). *The Art of Disney Legend Mary Blair. Women's History Month. Disney+* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=klznaOeSdpI>
- Burton, T. (Diretor). (2010). *Alice in Wonderland* [filme]. Walt Disney Pictures.
- Carroll, L. (1872). *Alice In Wonderland*. Macmillan and Co.
- Carroll, L. (1872). *Through The Looking Glass, And What Alice Found There*. Macmillan and Co.
- Collectif. (2006). *Il Était Une Fois Walt Disney: Aux Sources De L'Art Des Studios Walt Disney*. RMN.
- Dansa de Alencar, S. J. (2014). Do Desenho de Criança à Ilustração Infantil. *Website Blucher Design Proceedings*, 1(4), 1-11. <https://doi.org/10.5151/designpro-ped-00143>
- Elisa Gergull, E. F. W. (2015). *A Alice no País das Maravilhas: Uma análise comparativa das ilustrações à luz da tradução intersemiótica* [Dissertação de Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo]. Repositório Institucional da Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/4737>
- Gergull, E. F. W. (2015). *A Alice no País das Maravilhas: Uma análise comparativa das ilustrações à luz da tradução intersemiótica* [Dissertação de Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo]. Repositório Institucional da Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/4737>
- Golden, C. (2017, Março 10). *Lewis Carroll: The First Illustrator of Alice*. Victorian Web. <https://victorianweb.org/art/illustration/carroll/golden.html>
- Gonçalves, E. F., Oliveira, R. A., & Neves, D. A. B. (2016). *Em Questão*, 22(3), 110-135. <http://dx.doi.org/10.19132/1808-5245223.110-135>
- Jackson W., Geronimi C. & Luske H. (Diretores). (1951). *Alice in Wonderland* [filme]. Walt Disney Productions.
- Matos, X. A. (2016). *Em busca do Universo de Tim Burton: Uma Análise do Gótico e do Grotesco* [Dissertação de Mestrado da Universidade Federal de Santa Maria – Centro de Artes e Letras]. Repositório Digital da Universidade Federal de Santa Maria. <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/12975>
- Medeiros, M. P., & Sousa, E. L. A. (2020). Um País de Maravilhas! O Infantil da Utopia. *Latino-Americana de Psicopatologia Fundamental*, 23(1), 135-156. <http://dx.doi.org/10.1590/1415-4714.2020v23n1p135.9>
- Modern Mouse. Disney History and Video Essays. (2022, maio 10). *How Mary Blair Changed the Walt Disney Company. Disney Legends* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zurARl81oQ8>
- Radaelli J. (2012). *O nonsense no País das Maravilhas: O que Alice ensina à educação* [Tese de Doutorado da Universidade de São Paulo]. Biblioteca digital da Universidade de São Paulo. <https://doi.org/10.11606/T.48.2021.tde-30072012-152215>
- Reynolds, D. [The Disney Artroom]. (2022, maio, 10). *Mary Blair* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CegaCtBoYFM>

Rose, G. (2016). Discourse Analysis I. Em *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (4ªed., pp. 186-219). Sage Publications.

Rose, G. (2016). The Good Eye. Em *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (4ªed., pp. 56-84). Sage Publications.

Senna, M. G. S., Junior, N. G., & Carvalho, M. (2019, June 14-16). *Vincent: um Pesadelo Expressionista de Tim Burton* [Paper]. CONFIA 7th International Conference On Illustration & Animation, Viana do Castelo, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>

Sesame Fan (2022, maio 10). *The Art of Mary Blair* [vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=9g-zyImBubY>

Zipes, J. (Ed.). (2000). *The Oxford Companion to Fairy Tales*. Oxford University Press.

Parte III

Capítulo 4

4.1 Contexto de investigação, questões e lógica de investigação

No âmbito da problemática desta dissertação, e para obter uma conclusão mais firme acerca das perguntas de investigação, a terceira parte corresponde a um questionário direcionado a ilustradores, artistas e *designers*, que pretende saber o que cada um pensa acerca da estética grotesca e se a consideram na ilustração infanto-juvenil ou no seu próprio trabalho. Explicam também o processo artístico onde constroem as suas ilustrações, e se os próprios sentem que fazem parte de algum tipo de imagética, incluindo a grotesca. Além disso, tenta-se também compreender que opiniões têm acerca dos ilustradores apresentados na Parte 2, para um melhor entendimento das conclusões tiradas a partir da minha análise.

4.2 Metodologia

Foi construído um questionário para o qual foram convidadas 20 pessoas, das quais oito responderam. Foram sete as perguntas feitas aos entrevistados, criadas no *Microsoft Word* e endereçadas via *e-mail*, por onde todos os criativos responderam. O questionário incluiu as seguintes perguntas:

1. Através de que maneira acredita ser possível identificar a estética grotesca em certas ilustrações dentro da Ilustração infanto-juvenil?
2. Consegue lembrar-se, na História da Ilustração infanto-juvenil, de autores que tenham usado o Grotesco como estratégia visual?
3. Nas suas ilustrações considera o Grotesco como estilo importante do qual se prefere aproximar ou afastar?
4. Como classificaria as suas composições estéticas quando cria as suas ilustrações? Exageradas, simplificadas ou complexas?
5. Pretende aproximar-se do realismo ou da caricatura?
6. No seu trabalho existem técnicas que define como mais importantes? Se sim, quais e qual o objetivo de as usar? (pergunta opcional)
7. Quais dos seguintes ilustradores, a propósito de suas respetivas interpretações do conto Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, crê como o mais e o menos próximo da estética grotesca no seu estilo ilustrativo e porquê: John Tenniel, Arthur Rackham, Walt Disney e Tim Burton?

Dentro do leque de participantes encontram-se:

- João Bettencourt Bacelar, professor de *Design* e Publicidade na Universidade de Évora, fotógrafo e diretor artístico;
- Susana Oliveira, professora de Desenho na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, que orienta também diversos projetos na área da Ilustração;
- Joana Quental, professora na Universidade de Aveiro, ilustradora infantil e *designer*;
- Daniela Viçoso, ilustradora;
- Gabriel Sousa, *designer* gráfico e ilustrador;
- Joanna Latka, professora no IADE-EU, ilustradora especializada em Gravura e Desenho;
- Pedro Tinôco, artista visual;
- Ema Gaspar, artista visual.

4.3 Apresentação e discussão de resultados

De seguida é possível encontrar-se três Nuvem de Palavras, cada uma com os termos que foram mais vezes repetidos pelos entrevistados. Os termos escolhidos têm como intenção perceber quais as linhas de pensamento que se cruzam entre cada um dos ilustradores, sendo as palavras maiores as que mais vezes foram mencionadas entre cada um dos questionários, e as mais pequenas as que foram menos vezes, ou, até mesmo, apenas uma vez mencionadas.

A primeira nuvem é relativa às expressões que os entrevistados usaram para descrever a forma como creem que o Grotesco possa estar inserido na Ilustração para as crianças e os jovens, e também contém os nomes dos ilustradores e artistas que consideram fazer parte dessa imagética grotesca. Na segunda nuvem pode-se observar as expressões que foram mais vezes utilizadas pelos criativos na descrição do seu trabalho artístico, se se julgam aproximar do realismo ou da caricatura, e que tipo de ferramentas/técnicas acreditavam ser importantes na criação do trabalho ilustrativo de cada um. Por último, a terceira nuvem contém os termos usados para descrever qual julgam ser o ilustrador (Tenniel, Rackham, Disney ou Burton) mais próximo e o mais distante do universo grotesco.

James Ensor
Peter Sis
Edward Gorey
Gustave Doré
Hieronymus Bosch
Shigeru Mizuki
Johnny Velasquez
Joanna Conjecto
William
Wallace
Roald Dahl
Denslow
Maurice
Sendak
DEFORMIDADE
MONSTRUOSO EXAGERO
alter
DESPROPORCIONAL
Crane
Audrey Beardsley
Jihyeon Lee
Edmund Evans
Julia Kristeva
ALEGRE
DIVERTIDO
ANORMAL
ROMAN DIRGE
Paul McCarthy



Rackham
Rackham
Tenniel Burton
Tenniel Disney
Tenniel Disney
Tenniel Disney
Tenniel Disney
Burton
Burton

É possível confirmar que, através da nuvem 1, pela maioria dos entrevistados, o Grotesco encontra-se muito ligado à deformidade e desproporcionalidade das formas, à fuga do que é considerado normal e real, assim como também é um universo no qual o exagero das coisas é uma característica importante. Além disso, alguns dos artistas também mencionaram figuras mitológicas como uma contribuição importante para o Grotesco. Os ilustradores lembrados num maior número de vezes foram Walter Crane e Maurice Sendak.

Pela nuvem 2 é possível constatar que a maioria dos criativos consideram que o seu trabalho tem tendência para seguir a ordem do exagero, do complexo e da caricatura; esta não num sentido tradicional, ou seja, como uma caricatura estilo *cartoon*, mas no sentido de recorrerem ao exagero de certos elementos gráficos tal como a caricatura o faz. Por outro lado, foram vários os artistas e ilustradores que responderam que optam por um misto entre realismo e caricatura, sendo que outros não se identificaram com nenhum.

É claro que, pela nuvem 3, Burton e Rackham foram os ilustradores vistos como os que mais caem num imaginário e estilo grotesco, sendo Disney o menos considerado de fazer parte dele. Embora tenham recorrido a adjetivos como “bizarro” para descrever a imagética de Disney, referiam-se à narrativa e às ações que se passavam no filme, não propriamente ao grafismo da animação. O grafismo foi considerado como simples, estilizado, alegre e adorável, pela maioria dos entrevistados. Já Rackham e Burton foram vistos como os que dão mais uso ao espaço, ou seja, não permitem que o vazio ocupe a maioria das ilustrações ou dos *shots* cinematográficos, pois o uso do detalhe e das cores densas cria uma complexidade que manifesta uma expressão mais grotesca.

Conclusão

É necessário compreender a importância das várias formas que o Grotesco tomou ao longo dos anos. Na pesquisa realizada e apresentada na Parte I constatou-se a sua origem, como partiu essencialmente das ornamentações de casas e de edifícios, e como mais tarde surgiu em objetos comuns, como cadeiras e mesas. Não se deixando ficar por aqui, o Grotesco passou a ser adjetivo para a Caricatura, um estilo de desenho conhecido pela deformidade e pelo exagero que os caricaturistas davam aos corpos humanos e animais. Foi também possível compreender que o Grotesco está desde sempre conotado à heterogeneidade, aos monstros e seres mitológicos, ao próprio desconhecido e ao estranho, ao que não era visto como normal. Bakhtin e Kayser foram dos estudiosos que mais investigaram sobre o Grotesco enquanto imagética e também enquanto forma de ser, de expressar e de viver. Com eles, esta dissertação alcançou um nível de maior entendimento sobre como o Grotesco era visto e abordado pelas pessoas, sendo aqui fundamental o trabalho de Bakhtin em relação ao Realismo Grotesco e ao seu levantamento de nomes como Bosch e Bruegel, pintores que ficaram marcados como referências ao Grotesco na Pintura e na Cultura Visual.

Embora tenha sido confundido com o Arabesco e o Gótico durante um certo período de tempo, conseguiu-se desvincular e tornou-se num adjetivo independente. Mais tarde, o Grotesco deixou de ser visto como um universo meramente feio, pois foram vários os movimentos que questionaram a Beleza e a Feiura, chegando-se assim à conclusão de que existe no Grotesco a presença de ambos. Não se trata de equilíbrio, pelo contrário, mas o belo faz parte no sentido em que também ele é levado ao limite e até mesmo ao exagero.

Surgiram com as Novas Vanguardas também novas formas do Grotesco se manifestar, nomeadamente nas Artes Visuais. Como foi apresentado ainda na Parte I, a *performance*, a pintura e o teatro foram áreas artísticas onde diversas referências criaram obras com imensas características grotescas, todas elas com base na deformação de corpos, em ambientes obscuros, místicos e até mesmo fantasiosos.

A exposição feita do Grotesco e também da Ilustração na Parte I, que engloba toda a pesquisa feita com a intenção de fundamentar a base desta dissertação, foi importante ter abrangido as origens de ambos, e ter percorrido as alterações que foram sofrendo ao longo dos

tempos, para se perceber de uma melhor forma o seu estado atual e como acabaram por convergir. Rose (2016) crê que, para saber-se e poder-se observar e analisar uma imagem, é necessário a pessoa já ter um conhecimento prévio sobre o conteúdo que possa estar presente na imagem, assim como das técnicas que possam ter sido utilizadas, do período histórico em que possa estar inserido, entre tantos outros fatores que só irão ajudar o observador a chegar a uma melhor análise (p. 57).

Foi através dos estudos de caso da Parte II que se pode confirmar a presença do Grotesco na Ilustração infanto-juvenil. A análise das ilustrações de Carroll não foi propriamente necessária, mas foi importante no sentido de se perceber que as mesmas serviram de base para as ilustrações, mais tarde, de Tenniel. Os artistas que mais se destacaram pela sua proximidade ao Grotesco foram Rackham e Burton. Rackham pelo uso do traço escuro para os contornos – o seu traço orgânico e irregular; e Burton pela escolha da paleta de cores e também pela criação de criaturas heterogêneas e fantásticas. Percebeu-se assim que a estilização das formas e do traço é uma maneira do artista se afastar de um estilo mais grotesco, pois é na complexidade e organicidade do traço que o Grotesco se faz aparecer. A paleta de cores também interfere nesta questão, pois como se pode ver no caso de Disney, Blair ao usar cores mais vibrantes e coloridas com um estilo de linha mais estilizado afastou-se do Grotesco, por outro lado, Hall aproximou-se devido ao traço mais orgânico como o de Rackham, mantendo as cores vibrantes. É possível entender-se que alguns dos parâmetros mencionados por Rose foram mais facilmente analisados do que outros. Existem aspetos mais importantes na procura pela presença do Grotesco em ilustração infanto-juvenil, como por exemplo a cor, o conteúdo e a lógica da figuração. A organização espacial e a *mise en scène* não obtêm resultados tão claros. Já o método da análise do discurso presente na imagem, por ser um método interpretativo e reflexivo, estará sempre limitado pelo olhar e conhecimento de quem observa a imagem.

A entrevista realizada aos ilustradores e *designers* na Parte III, que se disponibilizaram a colaborar também foi outra prova de como o Grotesco tem presença na ilustração infanto-juvenil, pois vários dos nomes que os entrevistados mencionaram (relativamente a ilustradores que lhes fizessem lembrar do Grotesco na Ilustração), foram nomes anteriormente referidos tanto na pesquisa sobre o Grotesco como na pesquisa sobre ilustração infanto-juvenil. Os termos mais repetidos para definição de uma ilustração pertencente a um estilo visual grotesco foram a

desproporção, deformidade e o exagero. A propósito da noção que os artistas têm sobre o tipo de estilo em que o seu trabalho está inserido, a maioria acredita tender para uma imagética mais complexa, sendo esse outro aspeto pelo qual o Grotesco se manifesta facilmente. Além disso, compreendeu-se que a maioria dos ilustradores e o *designers* têm uma noção prévia do trabalho que pensam fazer, ou seja, estão cientes do tipo de estilo que querem transmitir.

Pensar no ilustrador como um intérprete de uma história escrita leva-nos a um universo cheio de possibilidades gráficas, onde o próprio texto é alvo de experiências visuais. Tanto as técnicas utilizadas na conceção da ilustração, como as técnicas com que é reproduzida, têm grande influência sobre o resultado final. A tecnologia tem vindo a criar novas formas onde o Grotesco se possa vir a moldar, e, com o uso dos meios tecnológicos a ser cada vez mais frequente entre as crianças, é inevitável que os ilustradores se deparem com o Grotesco no estilo visual de ilustrações em videojogos, filmes e desenhos animados.

É importante pensar-se na Cultura Visual, que novas formas do Grotesco se expressar, possam ser trazidas até aos mais novos; embora os ilustradores não pensem necessariamente no Grotesco enquanto objetivo ou finalidade estética, mas sim como uma consequência das escolhas dos materiais, formas e proporções que farão parte das ilustrações e também das técnicas de reprodução que resultarão na arte final.

Referências da Parte III

Rose, G. (2016). The Good Eye. Em *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (4ªed., pp. 56-84). Sage Publications.

Bibliografia

About John Tenniel's Illustrations. (s.d.). Alice-in-wonderland.net. <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/tenniel-and-his-illustrations/>

Alpers, S., Apter, E., Armstrong, C., Buck-Morss, S., Conley, T., Crary, J., Crow, T., Gunning, T., Holly, M. A., Jay, M., Kaufmann, T. D., Kolbowski, S., Lavin, S., Melville, S., Molesworth, H., Moxey, K., Rodowick, D. N., Waite, G., & Wood, C. (1996). Visual Culture Questionnaire. *October*, 77, 25-70. The MIT Press.

Andrade, J. P. Z. (2013). O Papel da Ilustração no Livro-Ilustrado: Uma Discussão Sobre Autonomia da Imagem. *Anais do SILEL*, 3(1), 1-8. http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2013_759.pdf

Bakhtin, M. (1977). *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rebelaïs* (Y. F. Vieira, Trad.). Editora Universidade de Brasília.

Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and His World* (H. Iswolsky, Trad.). The Indiana University Press.

Bang, M. (2016). *Picture This. Perception & Composition*. Chronicle Booksz.

Baridon, L., & Guédron, M. (2006). *L'art et l'Histoire de la Caricature*. Éditions Citadelles & Mazenod.

Berger, J. (s.d.). *Modos de Ver* (Vol. 3). Edições 70.

Bervoets, F. (2019). *Grotesques: Fantasy Portrayed*. BAI.

Bettelheim, B. (2018). *A Psicanálise dos Contos de Fadas*. Bertrand Editora.

Bland, D. (1958). *A History Of Book Illustration. The Illuminated Manuscript and the Printed Book* (2ª ed.). Faber and Faber Limited.

Bobin, J. (Diretor). (2016). *Alice Through the Looking Glass* [filme]. Walt Disney Pictures.

Borges, B. I. (2002). O (Mau) Gosto e o Grotesco. *UFRGS*. https://www.ufrgs.br/psicopatologia/lpa/bento_01.htm

Bovet, M., & Voelin, D. (2007). O Papel da Imagem Mental no Raciocínio Operatório: Auxiliar ou Estruturante? *Educar*, (30), 107-130. Editora UFPR.

Bringhurst, R. (2005). *Elementos do Estilo Tipográfico* (A. Stolarski, Trans.) (1ª ed.). Cosac & Naify.

Bryant, C. M. (2017). *An Effect All Together Unexpected: The Grotesque In Edgar Allan Poe's Fiction* [Dissertação de Mestrado da Universidade de Vermont]. Repositório digital da Universidade de Vermont. <https://scholarworks.uvm.edu/graddis/705>

Burton, T. (1997). *The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories*. Faber and Faber.

Burton, T. (Diretor). (2010). *Alice in Wonderland* [filme]. Walt Disney Pictures.

Camargo, L. (1995). *A Ilustração do Livro Infantil*. Editora Lê.

Carapuça, B. T. (2017). *Os Monstros na Ilustração Para A Infância* [Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa – Faculdade de Belas-Artes]. Repositório Institucional da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/33672>

Carroll, L. (1872). *Alice In Wonderland*. Macmillan and Co.

Carroll, L. (1872). *Through The Looking Glass, And What Alice Found There*. Macmillan and Co.

Charréu, L. (2012). Arte visual contemporânea, ilustração e literatura para a infância: fazendo conexões entre mundos criativos. *Revista Digital do LAV*, 0(9), 012-032. <https://doi.org/10.5902/198373486295>

Cherry, D. (Ed.). (2005). *Art : History : Visual : Culture*. Blackwell Publishing.

Collectif. (2006). *Il Était Une Fois Walt Disney: Aux Sources De L'Art Des Studios Walt Disney*. RMN.

Connelly, F. S. (Ed.). (2003). *Modern Art and the Grotesque*. The Press Syndicate of the University of Cambridge.

Daniels, M. (1988). *Victorian Book Illustration*. The British Library Board.

Dansa de Alencar, S. J. (2014). Do Desenho de Criança à Ilustração Infantil. *Website Blucher Design Proceedings*, 1(4), 1-11. <https://doi.org/10.5151/designpro-ped-00143>

Douglas, M. (1991). *Pureza e Perigo* (S. P. Silva, Trad.). Edições 70.

Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2018). *History of Illustration*. Bloomsbury.

Eco, U. (2007). *História do Feio* (A. M. da Rocha, Trad.). Editora Difel.

Fidalgo, D. S. (2015). *Panorama da Ilustração Editorial Portuguesa no Século XX* [Relatório de Estágio do Instituto Politécnico de Tomar]. Repositório Comum Nacional. <http://hdl.handle.net/10400.26/13631>

Galindro, P. (2011). A Profissão de Ilustrador Infantil. [Entrevista concedida a] RTP. Ler+ Ler Melhor. <https://ensina.rtp.pt/artigo/a-profissao-de-ilustrador-infantil/>

Gergull, E. F. W. (2015). *A Alice no País das Maravilhas: Uma análise comparativa das ilustrações à luz da tradução intersemiótica* [Dissertação de Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo]. Repositório Institucional da Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/4737>

Gil, J. (2006). *Monstros*. Relógio D'Água.

Gomes, M. (2016). [Resenha do livro *O império do grotesco*, de Sodré, M. & Paiva, R.]. *Temática*, 12(9), 243-248.

Gonçalves, A. (2002). O Delírio da Disformidade. O Corpo no Imaginário Grotesco. *Revista Comunicação e Sociedade*, 4, 117-130. [https://doi.org/10.17231/comsoc.4\(2002\).1286](https://doi.org/10.17231/comsoc.4(2002).1286)

Gonçalves, E. F., Oliveira, R. A., & Neves, D. A. B. (2016). *Em Questão*, 22(3), 110-135. <http://dx.doi.org/10.19132/1808-5245223.110-135>

Goss, d. (2010). Grotesque by Design: Borderline Aesthetic in Design Discourse. *DESIGN PRINCIPLES AND PRACTICES: AN INTERNATIONAL JOURNAL*, (4).
https://www.academia.edu/11597819/Grotesque_by_Design

Henriques, R. (2020). *Tipos Curiosos*. Pato Lógico.

Howells, R., & Negreiros. J. (2012). *Visual Culture* (2nd ed.). Polity Press.

Jackson W., Geronimi C. & Luske H. (Diretores). (1951). *Alice in Wonderland* [filme]. Walt Disney Productions.

John Tenniel – An Introduction. (2021). V&A. <https://www.vam.ac.uk/articles/john-tenniel-an-introduction>

Junior, M. A. C., & Vianna, L. P. (2018/2019). Personagens grotescos: paralelos entre James Ensor e Edgar Allan Poe. *Revista NAVA*, 7(1/2), 154-170. <https://doi.org/10.34019/2525-7757.2019.v4.32094>

Kayser, W. (2009). *O Grotesco. Configuração na Pintura e na Literatura* (J. Guinsburg, Trad.). Editora Perspetiva.

Kiefer, B. (s.d.). *Arthur Rackham Biography*. Nocloo. <https://www.nocloo.com/arthur-rackham-biography/>

Kosik, C. (2018). *Sir John Tenniel*. Illustration History.
<https://www.illustrationhistory.org/artists/sir-john-tenniel>

Kriengsa, K. M. A. (1994). *American Grotesque From the Nineteenth Century To Modernism, The Later's Acceptance Of The Exceptional* [Tese de Doutorado da Universidade do Norte de Texas]. Biblioteca Digital da Universidade do Norte de Texas.
<https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc278030/>

Kromm, J., & Bakewell, S. B. (Eds.). (2010). *A History of Visual Culture. Western Civilization from the 18th to the 21st Century*. Berg Publishers.

Lear, E. (1861). *A Book of Nonsense*. Routledge.

Lear, E. (2006). *The Complete Nonsense and Other Verse* (V. Noakes, Ed.). Penguin Books.

Lewis, J. & Brinkley, J. (1954). *Graphic Design*. Routledge & Kegan Paul, vol. 5.

Lima, M. (1942). Um Caso de Cinema – A “Fantasia” de Walt Disney. *Arte Musical*, (318). Fundação Calouste Gulbenkian.

Lupton, E. (2004). *Thinking with Type: A critical guide for designers, writers, editors, & students* (1^a ed.). Princeton Architectural Press.

Marques, A. S. (1994). A função da ilustração na literatura infanto-juvenil. *Máthesis*, (3), 239-249. <https://doi.org/10.34632/mathesis.1994.3721>

Martinho, C. F. (2017). *Design Editorial: Ilustração e Edição de Livro Infantil* [Relatório de Estágio da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa]. Repositório Institucional da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10400.5/15283>

Matos, X. A. (2016). *Em busca do Universo de Tim Burton: Uma Análise do Gótico e do Grotesco* [Dissertação de Mestrado da Universidade Federal de Santa Maria – Centro de Artes e Letras]. Repositório Digital da Universidade Federal de Santa Maria. <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/12975>

McElroy, B. (1989). *Fiction Of The Modern Grotesque*. Palgrave Macmillan.

McEwen, J. (1998). *Paula Rego* (A. Lacerda, Trad.). Quetzal Eitores.

Medeiros, M. P., & Sousa, E. L. A. (2020). Um País de Maravilhas! O Infantil da Utopia. *Latino-Americana de Psicopatologia Fundamental*, 23(1), 135-156. <http://dx.doi.org/10.1590/1415-4714.2020v23n1p135.9>

Meindel, D., Monteiro, O. P., Simões, & M. J., Mariano, M., R. (2005). *O Grotesco*. Centro de Literatura Portuguesa.

Menges, J. A. (2017). 101 Great Illustrations from the Golden Age, 1890-1925. Dover Publications.

Miller, J. H. (1992). *Illustration*. Reaktion Books Limited.

Munari, A. (2010). *Jean Piaget* (D. Saheb, Trad. & Org.). Editora Massangana.

Munari, B. (1978). *Artista e Designer*. Editori Laterza.

Nancy: Musée des Beaux-Arts. (1975). *Grandville*. Imprimerie Vagner.

Nicholas, J. L. (2007). *An exploration of the impact of picture book illustrations on the comprehension skills and vocabulary development of emergent readers* [Tese de Doutorado da Universidade do Estado de Louisiana e do Colégio de Agricultura e Mecânica.]. Repositório Digital Comum da Universidade do Estado de Louisiana. https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_dissertations/801

Nodelman, P. (1989). *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press.

Pascolati, S. (2017). Illustration in Children's Literature. *Website Acta Scientiarum – Language and Culture*, 39(3), 245-253. <https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v39i3.35642>

Pennell, J. (1897). *Pen Drawing and Pen Draughtsmen* (3ª ed.). MacMillan & Company Limited. https://books.google.pt/books?id=5c0PAwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Piaget, J. (s.d.). *A Linguagem e o Pensamento da Criança* (7ª ed.). Martins Fontes.

Piaget, J., & Inhelder, B. (s.d.). *A Imagem Mental na Criança*. Livraria Civilização Editora.

Poe, A. E. (1840). *Tales of the Grotesque and the Arabesque*. Lea and Blachard. <https://www.eapoe.org/works/editions/tga.htm>

Popova, M. (s.d.). *How Arthur Rackham's 1907 Drawings for Alice in Wonderland Revolutionized the Carroll Classic, the Technology of Book Art, and the Economics of Illustration*. The Marginalian. <https://www.themarginalian.org/2016/02/01/arthur-rackham-alice-in-wonderland/>

Quental, J. (2009). *A Ilustração enquanto Processo e Pensamento*. Autoria e Interpretação [Tese de Doutorado da Universidade de Aveiro]. Repositório da Universidade de Aveiro. <http://hdl.handle.net/10773/3617>

Quental, J. (2014). Searching for a Common Identity: The Folklore Interpreted Through Illustration. *Intellect*, 1(1), 9-27. https://doi.org/10.1386/jill.1.1.9_1

Radaelli J. (2012). *O nonsense no País das Maravilhas: O que Alice ensina à educação* [Tese de Doutoramento da Universidade de São Paulo]. Biblioteca digital da Universidade de São Paulo. <https://doi.org/10.11606/T.48.2021.tde-30072012-152215>

Rego, P. (2009). É Assim Paula Rego. [Entrevista concedida a] Paula Moura Pinheiro. Câmara Clara. <https://www.rtp.pt/programa/tv/p24806/e27>

Ribeiro, M. S. D. (2011). *Do Desenho à Ilustração Infantil* [Dissertação de Mestrado da Universidade de Lisboa – Faculdade de Belas Artes]. Repositório Institucional da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/6343>

Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (4^a ed.). Sage Publications.

Rosengarten, R. (2004). *Compreender Paula Rego: 25 perspetivas*. Fundação de Serralves.

Rossi, E. A. (2010, rev. 2016). Ensaio sobre o Grotesco. *HACER*. <https://www.hacer.com.br/grotesco>

Salisbury, M. (2015). *100 Great Childrens's Picture Books*. Laurence King Publishing.

Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Laurence King Publishing.

Schwarcz, J., & Schwarcz, C. (1991). *The picture book comes of age: looking at childhood through the art of illustration*. Chicago: American Library Association. <https://archive.org/details/picturebookcomes00schw>

Semiotic Theory for Illustrators [Paper]. CONFIA 6th International Conference On Illustration & Animation, Esposende, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>

Shulevitz, U. (1997). *Writing with Pictures: How to Write and Illustrate Children's Books* (2^a ed.). Watson-Guption.

Silva, M. J. B. (2013). O Grotesco na Imagem Publicitária [Dissertação de Mestrado da Universidade da Beira Interior - Covilhã]. Repositório Digital da Universidade da Beira Interior. <http://hdl.handle.net/10400.6/2804>

Silva, S. M. S. L. (2011). A Ilustração Portuguesa para a Infância no Século XX e Movimentos Artísticos: Influências Mútuas, Convergências Estéticas [Dissertação de Doutoramento do Instituto de Educação da Universidade do Minho]. Repositório Digital da Universidade do Minho. <http://hdl.handle.net/1822/19682>

Simpson, I. (Ed.). (1990). *The New Guide to Illustration*. Phaidon Press Limited.

Sir John Tenniel's Classic Illustrations of Alice's Adventures in Wonderland. (2015). Medium. <https://medium.com/alice-s-adventures-in-wonderland/sir-john-tenniel-s-classic-illustrations-of-alice-in-wonderland-2c3bbdca3a77>

Snyders, G. (1993). *Alunos Felizes. Reflexão Sobre A Alegria Na escola A Partir De Textos Literários* (C. A. P. Silva, Trad.). Paz e Terra.

- Sodré, M., & Paiva, R. (2002). *O Império do Grotesco*. Editora MAUAD.
- Sousa, J. G. B. (2019). *O Grotesco como Estética da Desrazão* [Dissertação de Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina]. Repositório Institucional da Universidade Federal de Santa Catarina. <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/204414>
- Vasari, G. (1550). *Le vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani*. Lorenzo Torrentino. http://www.letteraturaitaliana.net/pdf/Volume_5/t129.pdf
- Vidales, L. (2013). Grotesco decadente y grotesco subversivo. Deformación, materia, ironía y fragmentación: cuatro posicionamientos en pintura. *Discurso Visual*, (33), 45-56. http://www.discursovisual.net/dvweb33/TT_Lucia.html
- Wakeling, E. (2015). *Lewis Carroll: The Man and His Circle*. I. B. Tauris.
- Walker, W. (2013). *Handbook of Drawing*. Forgotten Books. <https://www.aproged.pt/biblioteca/handbookofdrawing.pdf>
- Zeegan, L., & Roberts, C. (Eds.). (2014.) *Fifty Years of Illustration*. Laurence King Publishing.
- Zipes, J. (Ed.). (2000). *The Oxford Companion to Fairy Tales*. Oxford University Press.
- Rocha, L. (2006, Maio 22-24). *Caricature in Portugal during the Nineteenth Century: The Production and Reception of Wagner's work in the S. Carlos Theatre as depicted in Rafael Bordalo Pinheiro's caricatures* [Paper]. International Conference of the Project Participants "Images of Music - A Cultural Heritage". Fundação Calouste Gulbenkian.
- Grønstad, A., & Vågnes, Ø. (November, 2006). What do Pictures want? CVS. <http://www.visual-studies.com/interviews/mitchell.html>
- Nakata, M. K. (Janeiro 2012). Ilustração de Livro Infantil –Design contribuindo no seu processo de realização. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/283322973_ILUSTRACAO_DE_LIVRO_INFANTIL_-_Design_contribuindo_no_seu_processo_de_realizacao
- Little, L. (2013, Novembro 29-30). *Who's Afraid of the Big Bad Wolf. Visual Design of Characters in a Picturebook from the Perspective of an Illustrator* [Paper]. CONFIA 2nd International Conference On Illustration & Animation, Porto, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>
- Silva, A. C., Tavares, P., & Hungria, L. (2015, Abril 10-12). *Nostalgia and Neo-Victorianism in Twenty-First Century Children's Books* [Paper]. CONFIA 3rd International Conference On Illustration & Animation, Braga, Portugal. <https://confia.ipca.pt>
- Golden, C. (2017, Março 10). *Lewis Carroll: The First Illustrator of Alice*. Victorian Web. <https://victorianweb.org/art/illustration/carroll/golden.html>
- Kosik, C. (2018, Junho 26). Children's Book Illustrators in the Golden Age of Illustration. *Website Illustration History – An Educational Resource and Archive*. <https://www.illustrationhistory.org/essays/childrens-book-illustrators-in-the-golden-age-of-illustration>
- Wood, D. (2018, July). *Illustrating Semiosis: A Pragmatic Turn to Peircean*
- Fernandes, F. (2019, Abril 17). O Papel da Imagem na Literatura Infantil. *Website MultiRio – A Mídia Educativa da Cidade*. <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/reportagens/14899-o-papel-da-imagem-na-literatura-infantil>

Curralo, A. F. (2019, Junho 14-16). *Os primórdios da ilustração do livro em Portugal* [Paper]. CONFIA 7th International Conference On Illustration & Animation, Viana do Castelo, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>

Gonçalves, A. (2002). O Delírio da Disformidade. O Corpo no Imaginário Grotesco. *Revista Comunicação e Sociedade*, 4, 117-130. [https://doi.org/10.17231/comsoc.4\(2002\).1286](https://doi.org/10.17231/comsoc.4(2002).1286)

Gonçalves, J. D. A. (2019, Junho 14-16). *A Estética da Figura Humana no Desenhar e Ilustrar Contemporâneo: a Linha Divisória Entre a Realidade e a Imaginação* [Paper]. CONFIA 7th International Conference On Illustration & Animation, Viana do Castelo, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>

Senna, M. G. S., Junior, N. G., & Carvalho, M. (2019, Junho 14-16). *Vincent: um Pesadelo Expressionista de Tim Burton* [Paper]. CONFIA 7th International Conference On Illustration & Animation, Viana do Castelo, Portugal. <https://confia.ipca.pt/>

Edgar Allan Poe. *Revista NAVA*, 7(1/2), 154-170. <https://doi.org/10.34019/2525-7757.2019.v4.32094>

Bové, L. [Disney Plus] (2022, maio 10). *The Art of Disney Legend Mary Blair. Women's History Month. Disney+* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=klznaOeSdpI>

Reynolds, D. [The Disney Artroom]. (2022, maio, 10). *Mary Blair* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CegaCtBoYFM>

Sesame Fan (2022, maio 10). *The Art of Mary Blair* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9g-zyImBubY>

Modern Mouse. Disney History and Video Essays. (2022, maio 10). *How Mary Blair Changed the Walt Disney Company. Disney Legends* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zurARl81oQ8>

Disney Plus (2022, maio 10). *The Art of Disney Legend Mary Blair. Women's History Month. Disney+* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=klznaOeSdpI>

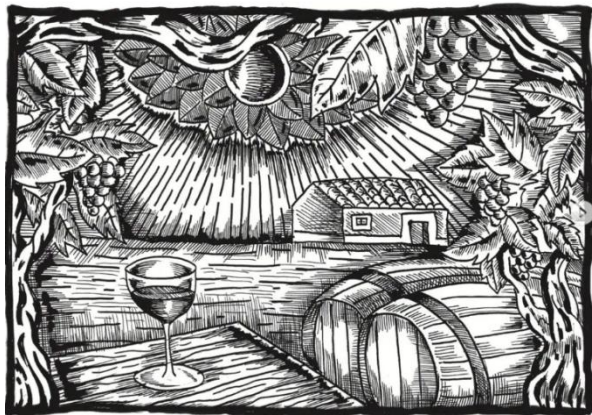
Modern Mouse (2022, maio 10). *How Mary Blair Changed the Walt Disney Company. Disney Legends* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zurARl81oQ8>

Sesame Fan (2022, maio 10). *The Art of Mary Blair* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9g-zyImBubY>

The Disney Artroom (2022, maio 10). *Mary Blair* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CegaCtBoYFM>

Anexos

Respostas à entrevista da Parte III

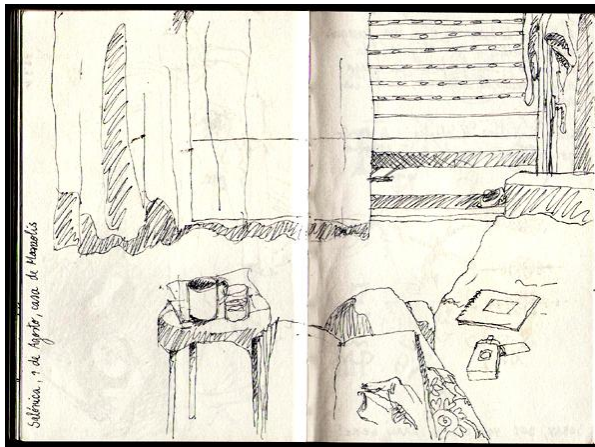


João Bettencourt Bacelar

1. É possível ser possível identificar a estética grotesca em certas ilustrações na minha opinião através de vários fatores diferentes. Em primeiro lugar “o tema”, a caracterização das personagens, ambientes de ficção, personagens imaginárias que não existem na realidade, monstros etc. Depois através da desproporção dos elementos, por exemplo olhos desproporcionados, desproporção entre tronco e membros, deformidade da personagem. Depois o estilo do traço. O exagero e contraste das sombras, as zonas escuras bastante carregadas, o traço bastante vincado o exagero do pormenor etc. Também paleta cromática com pouca saturação, nada a ver com o estilo “alegre” cheia de cor e alegria dos livros infantis.
2. Sim um bom exemplo na minha opinião é o Maurice Sendak.
3. Considero um estilo importante se fizer sentido. Procuro adaptar-me ao objetivo do trabalho. Fazer estilos de ilustração diferentes e com diferentes técnicas, à mão ou digital.
4. Considero exageradas e complexas no pormenor. Aqui um exemplo de um trabalho para a Sonae, embora paralelamente também goste de fazer coisas mais simplificadas: Basicamente não gosto de ficar sempre a fazer a mesma coisa gosto de variar o estilo e técnicas, no entanto em trabalhos comerciais para clientes acabo por usar o estilo do exemplo que dei acima (da Sonae), porque é uma espécie de *template* que faço rapidamente.
5. Embora só tenha 2 opções podemos cortar a do realismo. Ou seja se quiser ser realista tiro uma fotografia. Se quero fazer algo que seja uma réplica da realidade temos a fotografia que resolve, claro que se podem fazer as chamadas “photoshopadas” e fazer coisas fantásticas de ficção, mas prefiro fazer isso através da ilustração. Através da ilustração podemos ilustrar conceitos abstratos através de metáforas e é um desafio muitas vezes.
6. A técnica mais importante de todas é o processo de criação que não envolve nenhuma técnica específica de ilustração ou pintura. Tecnicamente podemos ser fantásticos mas se o nosso trabalho não tem uma ideia, um conceito é apenas uma boa técnica aplicada e não um bom trabalho.
7. Tim Burton, mais próximo - Porque o estilo dele é grotesco e grande parte do seu trabalho é feito no mesmo estilo “dark”, mesmo a temática é “dark” - Lenda do Cavaleiro sem cabeça, a Noiva Cadáver.

Em segundo John Tenniel - Porque Embora não seja grotesco, o seu estilo de ilustração extremamente pormenorizado e uma ligeira desproporção entre a cabeça e os corpos das personagens e da própria Alice fazem-no estar quase neste estilo.

Arthur Rackham o terceiro Embora tenha muito pormenor e *outlines* a preto nas suas ilustração, eu diria que o seu estilo é assim meio romântico com vestidos esvoaçastes. Influenciado pela estética da *Art Noveux* tendo em conta que viveu no início do século XX (1867-1939).



Susana Oliveira

1. Nalguns temas e cenários e nos modos de os desenhar.
2. Sim: Maurice Sendak, Edward Gorey, Peter Sis, entre outros.
3. Não lhe chamaria um 'estilo', de modo nenhum. Gostaria de me aproximar mais mas não é essa a minha linguagem.
4. Complexas e detalhadas.
5. De nenhuma, sobretudo de uma visão poética e onírica.
6. Sim, aguarela.
7. Bom, Tim Burton não é exactamente um ilustrador, nem tão pouco Walt Disney, mas as visões que me parecem mais próximas do grotesco serão as de Burton e Tenniel, sem dúvida.



Joana Quental

4. A minha ilustração aproxima-se muito mais de uma "estética simplificada, suave e fácil".



Daniela Viçoso

1. Sim, visualmente é possível ler-se o “tom” ou conceito duma história pelas ilustrações muitas vezes. Isto não quer dizer que a história não possa seguir um tom grotesco, e depois não ter uma reviravolta com personagens fofinhas (por exemplo). Outros exemplos poderiam ser histórias com estilos mais neutros ou menos grotescos, mas que abordam temas pesados ou mais sérios. Aqui não será pela estética, mas sim pelo contraste entre o estilo visual das histórias em justaposição com o que a história está a tentar contar, textualmente.

2. Tendo em conta que estilos gráficos são bastante recentes, pois até ao séc. XX a ilustração era sempre mais “realista”, creio que sobretudo a partir de finais de 70/início de 80 com o advento dos góticos é que ilustração começou a ir mais por aí. Roald Dahl, Tim Burton, entre outros no ocidente. Houve também um revivalismo no início dos anos 2000, em que trabalhos de Roman Dirge e Johnny Velazquez faziam algum sucesso devido ao boom do emo. Não obstante, não são ilustradores infantis, mas alguns autores dessa era tinham um traço que se assemelhava. No Japão a onda de mangá gekiga surge por volta de 60’s, mas não inclui ilustração para crianças – no entanto autores como Shigeru Mizuki exploram bastante o grotesco sobrenatural. Outros autores exploram histórias mais focadas no pós-guerra japonês, com o que seria o grotesco “real”.

Outro autor que me recordo é o Joan Sfar, cujo trabalho também anda entre ilust infantil e histórias adultas. O seu traço descuidado recorda-me as ilusts antigas do Tim Burton, embora Sfar tenha depois uma componente mais filosófica e preocupada com política, religião e outros temas de adultos.

3. Depende do que estou a fazer, mas diria que o meu trabalho não pende muito para o grotesco agora. No entanto, quando era adolescente, tive definitivamente uns anos em que só me importava fazer desenhos “feios” e grotescos.

4. Um misto de simples com complexo.

5. Misto.

6. Profundidade das personagens e que a história pese emocionalmente em quem a leu.

7. Por ordem de mais ao menos grotesco: Arthur Rackham > John Tenniel > Tim Burton > Disney. O primeiro e segundo empatados porque são realistas, e esse tipo de tratamento de imagem é um contraste com os tópicos que ilustra. A Alice do Tim Burton é a adaptação que considero mais fraca da história, mas fica em terceiro apenas porque o intuito do filme era utilizar o grotesco, através de todas as

componentes visuais do filme – com ou menor sucesso. Disney em último porque o filme centra-se mais no “nonsense” e nas situações bizarras que a Alice encontra, sem se preocupar em ter uma estética crua ou grotesca. No entanto devo mencionar que neste último caso, o filme tem os seus momentos bizarros também, que ainda ficam mais salientados justamente por serem acompanhados pelo visual tão “Disney”.



1. A estética grotesca pode ser encontrada na ilustração infanto-juvenil sob diversas formas:

- Associada ao carácter disforme das personagens, desproporcionais, feias e que acentuam certos traços físicos remetendo para a caricatura;
- A um clima de horror, desconforto e sombrio, geralmente associado a grutas e espaços obscuros.
- Através da representação de certos elementos como plantas, animais, frutas e seres mitológicos;
- Ao remeter para um universo onírico, onde a representação da realidade é nula, não havendo limites para a imaginação.
- Através de uma paleta cromática densa, com a utilização de cores escuras.

2. Os autores de ilustração infanto-juvenil que me recorde de terem utilizado a estética grotesca foram: Walter Crane (15/08/1845-14/03/1915), Aubrey Beardsley (21/08/1872- 16/03/1898) e William Wallace Denslow (05/05/1856-29/03/1915)

3. Apesar de me encontrar numa fase de exploração do meu estilo, e por isso, de estar aberto à experimentação e descoberta de novas técnicas, considero que tenho uma tendência para me aproximar mais do estilo grotesco, talvez, por me sentir atraído pelo lado menos bonito e mais fantasioso.

4. Penso que o tipo de composição depende muito do propósito a que esta se destina. Se realizar uma ilustração para um certo tipo de entidade, terei que ter em conta as suas características e assim, adaptar o meu estilo e a representação da estética da composição. Por norma, quando faço ilustrações pessoais, num clima menos condicionado, posso dizer que me aproximo quase sempre de uma composição estética mais exagerada.

5. Pretendo aproximar-me da caricatura. Atrai-me muito mais a tendência caricatural, a possibilidade de exagerar, salientar e enfatizar determinadas características, afastar-me da realidade. É nesta linguagem que encontro múltiplas possibilidades para pôr em prática a minha criatividade.

6. Gosto muito de começar os desenhos à mão, sem recurso a tecnologias. Um lápis, uma caneta, e uma folha branca são o suficiente para as ideias começarem a surgir. O desenho à mão permite-me pensar nas coisas de um modo mais rápido e abre-me variadas possibilidades, face à rigidez de um desenho digital.

Outra técnica que considero importante é a de tirar partido das texturas e imprecisões das linhas quando digitalizo os desenhos finais, pois torna o resultado final mais orgânico e com uma pitada de plasticidade que aprecio bastante.

7. Dos autores referidos, aquele que se aproxima mais da estética grotesca é o Arthur Rackham. E o menos próximo é o Walt Disney.

Rackham ocupa quase sempre o vazio nas suas composições, à excepção de algumas personagens que representa sozinhas, sendo que esse vazio é logo preenchido pela densa paleta de cores escuras e a representação de elementos vegetais nos planos de fundo. Téniel por outro lado, e pela ausência de cor, faz com que as suas ilustrações se afastem da necessidade de preencher o vazio, característica contrária da estética grotesca.

No desenho “The Fish King and the Dog Fish” de Rackham, podemos encontrar uma composição rica em elementos grotescos: no chão, são visíveis elementos como raízes e pequenas plantas, onde as próprias cores do fundo marinho remetem também para a abundância vegetativa ao redor; a figura com maior destaque, representa um ser híbrido, extravagante e grotesco. Por outro lado, as figuras femininas por trás, contrastam com todo este ambiente, pois de certa forma são adequadas a um universo mais belo. Ainda assim, penso que se enquadram neste universo em questão.

O Walt Disney penso que está mais associado à origem do desenho animado, e não tanto à estética grotesca.

Apesar de utilizar a caricatura e de misturar figuras com criaturas nas suas personagens, este estilo é bastante mais gráfico e com recurso à simplificação das formas. Neste estilo a ideia é representar de forma simples todos os elementos, para que estes sejam facilmente reconhecidos pelo público-alvo, neste caso, as crianças.

Ao contrário dos desenhos dos outros autores, estes são mais simpáticos e menos assustadores.



Joanna Latka

1. Sim, certamente é possível, já que o objetivo das ilustrações grotescas é retratar algo ou alguém de forma divertida, destacando e enfatizando características que são inerentemente engraçadas. O grotesco diverte com o que pode ser ou o que é engraçado, mas seu objetivo não é ridicularizar. As ilustrações em livros infantis devem ser alegres, engraçadas e espirituosas. As ilustrações grotescas são agradáveis e serenamente engraçadas. Ao observá-los, não apenas as crianças, mas também os adultos riem quando os olham. As crianças gostam de rir e devem ser alegres em vez de sérias. A boa literatura e a ilustração grotesca que a acompanha despertam neles essa alegria de viver. O que sem dúvida não acontece com na ilustração com tom realista, que apenas familiariza as crianças com a vida real, ou seja, com a natureza viva e imóvel, e com a vida social em suas várias manifestações. Tais ilustrações mostram plantas, animais, pessoas, paisagens, ferramentas, máquinas, etc. como eles realmente parecem, são simples educativas.

2. Sim, lembro especificamente o livro que é considerado como o 1º livro infantil, do autor Struwwelpeter de ilustrador Heinrich Hoffmann (1845), depois o clássico Paul Gustave Doré e Edmund Evans e Walter Crane, todos grandes artistas que mais ou menos, depende do livro utilizaram o grotesco no seu trabalho como estratégia visual. Também gosto muito o ilustrador polaco Daniel Mroz ou Edward Gorey, Harry Clarke, Joan Hassall, Artur Rackham, e mais um exemplo polaco de Jan Marcin Szancer (muito infanto-juvenil) e este é autor que especificamente lembro já que cresci com os livros. Do mais contemporâneos recomendo o Aljoscha Blau, e Bernardo P. Carvalho e André Letria, JiHyeon Lee, Johanna Benz e Joanna Concejo, entre tantos outros....

3. Aproximo me muito, gosto provocar o observador, criando muito diversas possibilidades de interpretar a imagem em forma irônica, mas, no entanto não diria que o meu trabalho não está ligado a mundo ilustração infanto-juvenil, diria que é mais direcionado para os adultos.

4. Muito complexas. Pela textura e linha aplicada, gosto ter imagem bem preenchida. Pois, incomoda me ver o "vazio" na imagem, por isso, tento sempre preencher e ao máximo com os objetos, planos e texturas a imagem ilustrada.

5. Não gosto o realismo, nunca gostei, sempre achei que já temos máquinas fotográficas tão boas portanto assim, não precisamos de reproduzir as imagens realistas. Este tipo trabalho não diz me nada, a imagem vale muito para mim em quando o ilustrador demonstra o seu mundo imaginário, a sua sensibilidade e não apenas as capacidades técnicas do desenho de observação. Mas também não diria

que o meu trabalho liga a caricatura, é uma coisa caricatural, sem dúvida, em quando pensamos sobre as proposições corporais, mas também não bem uma caricatura, no pensamento tradicional de caricatura de *cartoon*. Talvez uma cosia entre.

6. Usou exclusivamente no meu trabalho na ilustração tal no desenho a técnica de desenho de tinta-da-china com aparo (uma caneta especifica para tinta-da-china), colorindo por vezes com aguadas de própria tinta-da-china e/ou *ecoline*.

7. O Tim Burton – pela linha preta e textura aplicada na imagem.



Pedro Tinôco

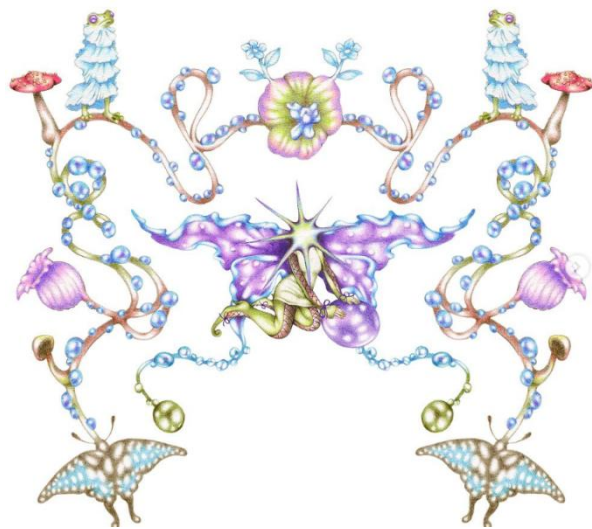
2. Lembro-me de alguns pintores que podem não usar uma técnica ilustrativa, mas que conseguem envergar por uma direção ilustrativa como Hieronymus Bosch, James Ensor (na pintura impressionista), numa perspectiva com foco no abjecto de Julia Kristeva no que toca a obra de Francis Bacon, bem como quase toda a obra de Paul Mccarthy, quer seja no desenho ou no acto performativo.

3. O grotesco é importante da mesma forma que uma imagem mais delicada também o é. Ou seja, não tenho uma intenção de que as coisas sejam grotescas, no fazer da pintura as coisas acontecem organicamente, e se a mão seguir essa trilha, abraço o ser-grotesco.

4. Acho que uma obra faz parte de um projecto que começa por ter imagens mais económicas e com o avançar do projecto, a obra ou a imagem criada vai ganhando complexidade. Acho que neste momento, as minhas obras podem-se inserir num patamar mais simplificado.

5. Nem de uma coisa nem de outra. Toda a pintura é realista do real. Toda a pintura é consequência da vida. E a caricatura é um drama bem-humorado dessa vida. Todo o exagero é real também.

6. Talvez a técnica do acaso, o que é um contrassenso, porque não se pode controlar o acaso, mas pode-se domesticá-lo. A cópia também é uma técnica fundamental no meu projecto.



Ema Gaspar

1. Não sei especificar em que situações pode identificar-se com esta estética, mas penso que parte pode definir-se por tudo aquilo que se afaste de uma simplificação e limitação dos temas que trata, ao mascará-los com uma névoa cor de rosa.
Penso que a estética grotesca pode ser muito pertinente para esse público, na medida em que, por exemplo, corpos que fogem à norma do homem cis branco sofrem um nível de agressão pela sociedade, experiência que se pode identificar com a ideia de grotesco.
2. Não, mas animação *stop motion* ou marionetas sempre foi grotesca para mim.
3. Interessa-me explorar o grotesco mas não até ao ponto de ser a definição do meu trabalho.
Interessam-me alguns aspectos do mesmo.
4. Complexas.
5. Nenhum, tento não me deixar limitar por nenhum deles.
6. Principalmente o uso de lápis de cor, por ser a forma com que sempre desenhei. É-me muito natural.
7. A nível de grotesco um livro que me marcou aos meus 10 anos foi “Uzumaki” de Junji Ito e a animação de “Courage the Cowardly Dog” de John R. Dilworth.