

**UM QUADRO FALANTE OU UMA ESCRITA MIRABOLANTE
UMA BUSCA PELO GESTO DE QUADRINIZAR¹**

**A SPEAKING PICTURE OR A FREAKISH KIND OF WRITING
SEARCHING FOR THE GESTURE OF MAKING COMICS**

Raimundo Clemente Lima Neto²

Resumo

O presente artigo tem por objetivo traçar uma descrição fenomenológica das histórias em quadrinhos por meio da teoria dos gestos de Flusser. Para tanto, parte-se do método cartográfico para tecer uma rede de sentidos em que se atravessam as noções flusserianas de plano e superfície, o paradigma indiciário de Carlos Ginzburg, a teoria das formas de Wassily Kandinsky e as considerações de E. H. Gombrich em torno da finalidade da imagem. Busca-se tensionar o binômio imagem e texto, um ponto de partida muito presente quando se descreve as HQ's a partir do senso comum, para que se chegar ao que chamamos de gesto composto, o gesto de quadrinizar.

Palavras-chave: Flusser. Gestos. Histórias em Quadrinhos. Espaço.

Abstract

This paper aims to outline a phenomenological description of comic books by the means of Flusser's theory of gestures. Therefore, it uses the cartographic method as a jumping point to weave a network of meanings in which the Flusserian notions of plane and surface, the evidential paradigm of Carlos Ginzburg, Wassily Kandinsky's theory of forms and E. H. Gombrich's considerations about the purpose of the image are intertwined. The aim is to tension the image and text binomial, a very present starting point when describing comic books by the way of the common sense, in order to arrive at what we call a compound gesture, the gesture of making comic book pages.

Keywords: Flusser. Gesture. Comic Books. Space.

Introdução

Escrita e imagem, linha e superfície, estas são relações que se configuram como alguns dos temas basilares do pensamento de Vilém Flusser e cujo desenvolvimento desemboca nos dígitos arenosos da pós-história. Estas formas de conceber/imaginar a

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Artificio, Artefato, Artimanha, do VII ComCult, Faculdade de Comunicação da FAAP - Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2018. (todas as notas devem utilizar fonte TNR corpo 10, espaço simples)

²Doutor em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. Sem vínculo. rclimaneto@hotmail.com

realidade engendram efeitos específicos e formas distintas de saber. Mas tratam-se de categorias isoladas, ou existem formas de vida que respiram em ambos ecossistemas? Para Flusser, tais formas de comunicação que superam a dicotomia entre o linear e o superficial seriam marcas de uma forma de pensar totalmente diferente e que já se mostra presente na nulodimensionalidade das comunicações telemáticas. Haveria exemplos antes disso? Durante a efervescência midiática do século XIX e XX não haveriam exemplos de mídias que teriam uma integralidade entre linha e superfície como elemento fundante de sua comunicação, e o uso das imagens técnicas como sua própria corporificação? Como um filósofo das mídias, Flusser se debruçou sobre a fotografia e seus desdobramentos para tecer sua rede de saberes, o que não quer dizer que sua escrita tenha esgotado todos os meios disponíveis. Um exemplo é o fenômeno das Histórias em Quadrinhos. Não há comentários de Flusser específicos sobre este meio de comunicação que atingiu um sucesso estrondoso concomitantemente ao período em que o filósofo Theco-Brasileiro construía sua filosofia sem fundamento. Mas é inegável que uma revista em quadrinhos ou tira de jornal são passíveis de serem descritos como uma mídia crepuscular, frutos dos últimos suspiros da longa linearidade da história.

Desta forma, a intenção deste artigo é dar início a uma descrição das HQ's que parta da "epistemologia imaginativa" (FELINTO, 2014) de Flusser. O percurso apresentado nestas páginas é uma abreviação, por motivos óbvios, do processo construído na tese de doutoramento intitulada *Cartografia Sem Fundamento: A página de quadrinhos como espaço pós-histórico*, de forma que o presente artigo obedece aos mesmos princípios metodológicos empreendidos na tese. No foco da pesquisa está o espaço. O espaço como suporte tanto para linhas como para superfícies. O espaço da página de HQ como lacuna midiática no pensamento flusseriano, enfim, o espaço como paradigma do século XX³. Sendo assim, de

³ Estamos na época do simultâneo, estamos na época da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso. Estamos em um momento em que o mundo se experimenta, acredito, menos como uma grande via que se desenvolveria através dos temas do que como uma rede que religa pontos e que entrecruza sua trama. Talvez se pudesse dizer que certos conflitos ideológicos que animam as polêmicas de hoje em dia se desencadeiam entre os piedosos descendentes do tempo e os habitantes encarniçados do espaço. (FOUCAULT, 2009, p. 411) FOUCAULT, Michel, *Coleção Ditos & Escritos III: Estética, Literatura e Pintura, Música e Cinemática*, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

posse do método cartográfico idealizado a partir da cartografia de Deleuze e Guattari, é empreendido um esforço de transitar pelas imagens que populam a “dimensão concreta” do saber flusseriano de modo a se costurar uma rede capaz de captar o fenômeno das histórias em quadrinhos de modo a aferir o que essa mídia tão perene é capaz de contribuir a discussão entre mídias, cultura e liberdade que marca a filosofia de Vilém Flusser. Nestas páginas focaremos na relação entre imagem e palavra como expressões de um gesto flusseriano em um esforço de demonstrar as interferências e hibridizações entre o pensamento históricos (linear) e o pensamento mítico (de superfície).

Os gestos de desenhar e escrever

No século XIII, os teóricos Gotthold Lessing e Edmund Burke contribuíram para a discussão em seu ensaio *Laokoon: oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, (Laocoonte ou Sobre os Limites da Pintura e da Poesia), de 1766. Ambos conceitualizam a poesia como um fenômeno pertencente à esfera do tempo, ao passo que a pintura estaria legada à esfera do espaço – e tais esferas seriam intransponíveis. Poesia e pintura foram descritas como possuidoras de características próprias e sujeitas a limitações distintas, de maneira que as artes do espaço expressavam qualidades diferentes daquelas expressas pelas artes do tempo. Qualquer possibilidade de complementação entre as duas, qualquer sinal de dissolução de suas fronteiras, deformaria suas características tornando o texto escrito “um tipo de escrita aberrante” e a pintura “em um quadro falante”⁴.

Como uma mídia que nasce dos processos gráficos desenvolvidos pela tecnologia empregada na imprensa, as histórias em quadrinhos vão ter o desenho como principal forma de concretude visual durante a maior parte de sua existência. A linha, o ponto, forma e superfície vão ser os elementos básicos necessários para confecção e reprodução de suas narrativas. Somente com o desenvolvimento de técnicas gráficas mais apuradas é que a pintura pode ser integrada ao fazer quadrinístico. Entenderemos as HQ’s então como uma

⁴ GIBBONS e VARNUM, 2001, p. XI. “He disdained any effort to weaken the boundaries between these spheres, claiming that this might turn a painting “into a speaking picture” or turn into “a freakish kind of writing”, tradução nossa e grifo nosso.

mídia do desenho, do traço. É neste sentido que encontramos semelhanças nos atos de criação de suas imagens com as da escrita. Desenhista e escritor portam extensões de suas mãos (stilus) para registrar desenhos em uma superfície, esse é o ato que vemos à primeira vista. Entretanto, como Flusser, não nos interessam as ações mecânicas e seus desdobramentos biológicos ou físicos, mas a potencialidade de um gesto no transcorrer destas ações. Potencialidade, pois a filosofia do gesto busca por expressões de liberdade que possam ser aferidas no elemento expressivo ensejado pela ação. Segundo Flusser, são estas expressões as responsáveis por qualificar o atuante da ação.

É nesta visada essencialmente fenomenológica, que Flusser descreve os elementos envolvidos no gesto de escrever: “A complexidade não está apenas no número de fatores indispensáveis, mas principalmente no fato de pertencerem eles a camadas ontológicas incomparáveis” (FLUSSER, 2014, p. 101). Tal é a natureza, por exemplo, da necessidade de um código de signos convencionalmente aceito. Na dialética entre forma e conteúdo, estes signos são a forma que o escritor vai dar ao material depositado na superfície do papel. Esta ação realizada pelo escritor, amostra fundamental destes “fatores indispensáveis”, será o que Flusser descreve como “desenho” nas páginas de seu livro *Gestos*. Afirma ele que, num primeiro momento, escrever é “ação que coloca material sobre superfície (por exemplo, giz sobre lousa), para formar desenho (por exemplo, letras)” (FLUSSER, 2014). A diferença entre “ação” e “gesto” é significativa e vai atender às diferentes formas de interpretação do movimento que está sendo visto.

Entretanto, a dialética entre forma e conteúdo deixa de lado um elemento fundamental – o espaço. Se o conteúdo é a tinta (ou o grafite do lápis ou o giz) e a forma (ou continente) são os traços (que podem se configurar em elementos sígnicos ou iconográficos), há um terceiro elemento não citado sem o qual nenhum dos dois poderiam exercer suas funções – o suporte. E falamos aqui da superfície em branco folha de papel, espaço que não pode ser descrito como um vazio qualquer. Uma observação um pouco mais atenciosa vai perceber que estamos olhando para um vazio de limites bastante definidos. Possui largura e altura

claramente delineadas. A percepção desses limites espaciais por parte do escritor e do desenhista configura um dos elementos distintivos entre estas duas ações.

Embora se situe na dimensão poética do gesto da pintura, a teoria da forma de Kandinsky fornece instrumentos analíticos para uma prática estética engajada nesta atividade de estudo das “articulações de liberdade” que Flusser nos conclama a realizarmos. A teoria das formas é teoria da expressão como também o é a teoria dos gestos. Se ocupa da decomposição da imagem em suas dimensões de forma, de sentido e de representação. É nessa atmosfera que a palavra se insere nas pinturas das vanguardas europeias, borrando as fronteiras tão fortemente construídas desde o iluminismo europeu e se reaproximando da imagem por meio da co-habitação do mesmo plano espacial.

Para o pintor russo, o plano é uma entidade que extrapola o material. Ele paira acima da folha de papel, da tela de tecido ou da parede da caverna. Mais do que simplesmente o espaço que recebe as marcas dos gestos, o plano é uma presença imaginária com a qual o artista negocia e relaciona suas ações, ainda mergulhado na imaginação. Trata-se do que chama de Plano Original, ou simplesmente P.O., um “ser autônomo no domínio de seu entorno” (KANDINSKY, 2005, p. 105). Em *Ponto e Linha Sobre Plano*, Kandinsky define o P. O. como fenômeno formado por dois pares de linhas que definem limites. Estes limites estão presentes objetivamente na própria forma do suporte, e, subjetivamente, são abstrações do alcance orgânico do nosso próprio olhar. Além destas linhas objetivas, o P.O. também possui linhas subjetivas que o estruturam. Estas linhas sensíveis ou “estrutura induzida”, como também vai nomear Arhein (2001, p. 4), partem dos vértices do plano para se encontrar no centro. Ao se cruzarem, as linhas revelam o poder impressionante do ponto, já que o centro de uma superfície dada atrai o olhar e estabelece o forte magnetismo do centro. Estes mesmos vértices são interpretados como pontos, sendo os pontos não apenas o elemento constitutivo das linhas, mas o início da “aventura gráfica”.

Diferente da pintura, o desenho “está associado com: intimidade, informalidade, autenticidade (ou pelo menos com um falsear autêntico), subjetividade, história, memória, narrativa” (DEXTER, 2005, p. 06, tradução nossa, grifo nosso). Na prática, toda superfície

propícia a receber marcas são superfícies desenháveis. A definição instrumental de desenho que Flusser concebe não abrange a potencialidade do gesto; propomos, então, buscar analogias em seus apontamentos sobre o gesto de pintar. Ao coloca-los lado a lado, o conteúdo expressivo destas ações marcadoras apresenta diferenças visíveis: a pintura produz manchas de tinta com pincel e o desenho traceja linhas na superfície. Entretanto, à primeira vista, ambos os atuantes destas ações terão posturas físicas semelhantes, o que nos leva a acreditar que se tratam de ações análogas (dispor material pictórico na superfície). Estes pontos em comum nos levam a assumir a hipótese de trabalho de que, a partir do que é proposto por Flusser, o gesto do desenho e o gesto da pintura são os mesmos, ou seja, ambos apontam para o quadro/página (FLUSSER, 2014, p. 61). Quer seja tinta ou lápis, tela ou papel, o gesto livre de pintar/desenhar (livre pois não-causal) aponta para o futuro do quadro que, segundo Flusser, já está presente na *Gestalt* do gesto (2014). Ou seja, os gestos da pintura e do desenho realizam uma visão (cena) daquilo que está em estado de vertigem, que é presença à beira do abismo⁵. Nesse sentido, o desenho seria gesto projetivo, ao passo que a escrita, como descrita por Flusser, não se projeta a partir da superfície, mas a escava, a penetra. A diferença reside em sentidos de verticalidade. Para Flusser a escrita é descrita como gesto de escavar a superfície, grafar como faziam os antigos fenícios, e essa gravação de desenhos obedece a um ritmo específico de avanço e pausa reflexiva. Este é o *pensare*, o pensamento que volta para a própria ação de escrita, um ritmo *staccato* (FLUSSER, 2010b, p.34) que caracteriza o gesto, mas sempre seguindo em frente com a construção da linha. O espaço da página, sua superfície, vai ser caracterizada no gesto como o chão em que se perfilam sementes gráficas que germinam no ato da leitura. O gesto de desenhar/pintar, ao verter sua visão para a superfície, qualifica o espaço como um tablado em que os registros dos gestos do lápis na superfície encenam uma dança que se mostra à visualidade. O

⁵ Abordo aqui uma noção desenvolvida em minha tese que descreve o percurso do pensamento em direção a página em branco. Especificamente a vertigem em que se encontra o pensamento ao se confrontar com o espaço vazio. A este pensamento a beira do abismo nomeio de *vertere*, em contraposição ao *pensare* flusseriano. O *vertere* é o início da incursão no espaço, é pensamento ativo, em que movimento e reflexão, receio e ansiedade, se tensionam em direção a folha ou tela.

papel/tela recolhe, como uma rede, o conteúdo psíquico que é canalizado pelo braço composto (mão+instrumento) dos criadores.

Entretanto, bem sabemos, a escrita não consiste apenas de prosa e nem somente da figuração vive o desenho. No lado da escrita, a poesia propõe uma relação do escritor com o espaço de registro que, em certa medida, se alinha à do desenhista. Escrita e desenho terão seus *verteres* iniciais ao confrontar o espaço, embora o experimentem de maneiras distintas. E por se tratarem de “desenhos” empregados para fins diferentes, o desenho também será entrecortado pelo *pensare* de Flusser, pela ação de suspender a pena, interromper o fluxo. Porém, novamente experimentados de maneira bastante distinta. A poesia deixa estas distinções mais claras. O poema não visa texturizar uma página com símbolos, mas deixar que os espaços não preenchidos de texto sejam também tablado para a palavra. Há o ritmo, mas o tempo é modulado, (in)formado, de maneira que o aspecto conotativo das palavras também as faça dançar. Na poesia pode-se experimentar o *pensare* da escrita, mas também o *pensare* da imagem.

O desenhar não pertence a essa consciência linear, mas também não vai se tratar de *vertere* contínuo, fluxo de movimentos sem consciência. No desenho/pintura também há o *pensare*, o suspender. Mas enquanto o suspender do escritor é um “colocar em aspas” (FLUSSER 2010b, p. 21), o desenhista dá um passo para trás. O escritor se interrompe para “tomar ar” (FLUSSER 2010b, p. 34), já o desenhista prende a respiração de modo a adentrar a imaginação, mergulhar no imaginário de onde recolhe seus elementos visuais, para daí retornar a se colocar de frente à superfície e prosseguir com a dança que ensaiou no passo anterior.

Ao buscar “espacializar” a escrita, ao experimentar o *pensare* da imagem a partir da inserção da composição espacial como elemento, a poesia tensiona uma predisposição lógica causal que é característica da consciência linear. Diferente do prosaico, o poético não se compromete a uma descrição/narração de efeitos e suas causas, ou seja, não se submete a uma função. O desenho também pode se colocar entre dois polos, entre o realismo pictórico e a abstração estrutural. Isso é dizer que o desenho também pode subjugarse a uma finalidade:

por exemplo, adornar um vaso helênico; iluminar uma página do Bestiário de Aberdeen ou projetar a igreja de São Francisco em São João del-Rei. Sendo assim, o tablado pode torna-se chão onde se perfilam desenhos que se prestam a uma ordenação visual e a este escritor de imagens, este artesão, daremos diferentes denominações em outros momentos históricos. Atualmente o chamamos de *designer*.

Para Flusser, a primeira impressão do gesto da escrita o classificaria como construtivo, no sentido em que a destinação do material é servir de estrutura. Porém, somos avisados por Flusser de que uma observação aproximada nos revela que escrever é gesto de gravação, de retirada de material para penetrar a superfície. A partir desta definição, o desenho poderia então ser descrito como *forma construída conscientemente, a partir de material colocado sobre superfície de modo a criar estrutura*, e o gesto de desenhar seria visto como gesto *estruturante*. Mas esta definição ainda seria insuficiente. Está claro, porém, que escrever é desenhar, interpretando o gesto fisicamente. Deste modo, a pintura não entraria nesta descrição, pois do ponto de vista do pintor, o quadro é a finalidade da estrutura “desenho”, se pensarmos em termos de esboço e planejamento. Ou seja, Flusser interpreta o desenho como projeção. Desse modo, o desenho que cria as letras da escrita também projeta o pensamento lógico e, assim, o gesto da escrita o “orienta e alinha” (FLUSSER, 2010b p.11.). O desenho, como expressão plástica, projeta o pensamento imaginativo (seja como estrutura para a pintura, seja como obra sustentada em si mesma). Desta forma, as consciências histórica e mítica subordinam o desenho para fins diferentes. E somente a consciência mítica, por razões óbvias, o encara como um fim em si mesmo.

A etimologia da palavra “desenho” oferece rumos para a exploração. Luiz G. F. Martins (2007), também conhecido como Luiz Gê e um dos criadores da revista em quadrinhos Balão, vai informar que a versão portuguesa atual para a palavra “desenho” é uma adaptação da palavra italiana *disegno*, surgida em meados do século XV e que ambas derivam do latim *designare*. Ao desmembrar o termo latino, encontramos o prefixo DE-, indicando o caráter exterior da ação caracterizada pelo *SIGNARE*, ou seja, “fazer marca”, “apontar”, “traçar”. Todas são ações que derivam da palavra *SIGNUM*. A partir desse desmembramento,

encontramos a explicação causal de Flusser para a *ação* de escrever, e como esta ação se insere no ato de desenhar: *designare* é ação de depositar material sobre a superfície de forma a gerar marca. Visto como ação, o prefixo DE- descreve o locus do desenho como exterioridade, tanto como seu caráter superficial, como também o ato de traçar uma linha que define os limites de uma forma.

Ao buscarmos as origens etimológicas da palavra pintar, podemos verificar como, de fato, pintar e desenhar não se equivalem. A etimologia do verbo *pintar* descreve um caminho mais tortuoso. Pintar vem do latim *pingere*, que significa “pintar/pincelar”. Temos ainda a variação *spingere*, que apresenta significado mais amplo, também sendo traduzido como “empurrar/pressionar” assim como “guiar”. Ambos os termos derivam do infinitivo *pango* que significa “arranjar/compor/amarrar”, cuja origem remete a ação de amarrar um conjunto de pregos e posteriormente passou a indicar a ação de dispor elementos agrupados. É possível perceber que, assim como a palavra *desenhar*, o verbo *pintar* também denota uma ação física ligada ao movimento do pincel em relação a superfície. Porém, embutidas nestas palavras latinas, estão presentes significados que se referem à atividade mental envolvida na ação de pintar. O arranjo de elementos de uma composição é ação contínua de adequação (autocrítica) dos elementos pictóricos à uma visão teleológica do quadro. Ou seja, é gesto significativo que aponta para o quadro, para a composição, como a realização de uma utopia disposta espacialmente. “O quadro futuro está presente na *Gestalt* do gesto” (FLUSSER, 2014). e analisar essa *Gestalt* é atravessar o enigma que é o quadro. O gesto do pintor guia o olhar para este além que se esconde por trás do enigma. Enigma, pois pintar é transformar o plano, transmutá-lo de suporte à ilusão (no caso de pinturas que buscam representar a natureza) ou dimensão (no caso de pinturas que busquem naturezas outras). O desenho não realiza essa transmutação. Pelo contrário: como coloca Dexter (2005, p. 1), a linha do desenho em contraste com a superfície evidencia aquilo que Vassily Kandinsky vai chamar de Plano Original na dança gráfica entre figura e fundo.

Como aponta Martins (2007), em desacordo com a breve descrição instrumental do gesto de desenhar realizado por Flusser, o conceito originário de *designare* não se resume a

ação de marcar. Assim como o gesto da pintura, *designare* é também a projeção de um desígnio. O desígnio expresso pela escrita é que define uma pessoa como escritor. Por sua vez, a expressão pictórica do quadro designa o pintor e, de forma semelhante, o desígnio projetado em desenho na superfície qualificaria seu criador como desenhista. Línguas de origem anglo-saxã vão separar o ato de desenhar da atividade mental envolvida na ação. A palavra inglesa *draw* pode ser traduzida como desenho, mas também indica, por meio de sua origem no inglês antigo *dragan*, uma série de ações relacionadas ao ato de arrastar e atrair para si, assim como carregar, dragar e sugar (MARTINS, 2007 p. 1-2).

Entretanto, a atividade mental não está completamente podada na semântica do verbo *To draw*. Isso pode ser aferido em frases como *to draw a plan*, que pode ser traduzido na expressão “traçar um plano”, revelando uma dimensão conotativa de uso corrente que extrapola a mera representação gráfica do desenho. Tanto a frase usada de exemplo, como sua tradução, revelam a presença do desígnio mental que se expressa no gesto de desenhar, onde traço e forma são interpretados como tentativa de solucionar um problema (uma tradução literal equivocada, porém inspirada, poderia chegar a frase “atrair uma solução”), desta forma aproximando o termo *draw* de seu parente semântico mais próximo, o *design*. Ao combinarmos as acepções do *designare* latino e do *dragan* saxônico, podemos encontrar um gesto de desenhar que *deposita material, de forma autocrítica, sobre superfície através da ação de arrasto para criar estrutura que atrai outros elementos para, entre outras finalidades, resolver um problema*. Uma descrição desengonçada, ainda mais pela proximidade com aplicação do termo *design* da forma que passou a ser empregado após a Revolução Industrial.

O design nos permite uma visão bastante específica do gesto de desenhar. Vemos o desenho como um passo inicial de uma série de processos que levam a um fim. Uma subordinação que se difere da potência mítica do ato de desenhar como força de expressão humana. O desenho é linha que registra devires da alma. É transparência e incompletude. É linha que o movimento do ponto traceja, mas também da mente que divaga pela superfície do plano sem um destino previsto. Assim se configuram os polos que tensionam o gesto de

desenhar: de um lado, a submissão do traço a um desígnio; do outro, o traço como devir livre da consciência pela página. Em comum entre estes gestos está o fato de que ambos exteriorizam algo que pressiona para sair (FLUSSER, 2014, p. 103) e que o desenho puxa para fora, atrai para a ponta do lápis (ou pincel, pena, caneta...) e lhe dá forma. Como gesto, o desenho, a linha, o traço que percorre o plano, é gesto de ligação. Quem desenha, amarra uma linha em torno de uma ideia. Assim como conecta os proverbiais pontos “a” e “b”, o desenho liga as formas à intenção. Conecta também o artista à expressão de seus devires manuais. Liga o significado ao signo e o sentido à linha.

Com esta descrição em mente, é possível retornar ao gesto. A diferença entre desenho e pintura torna-se mais visível quando o desenho é aplicado em um mesmo espaço para dois fins distintos. Por exemplo, o gesto que Braque produz ao pintar as letras de seu *A Mesa Redonda* se dirige ao espacial, à superfície. A linearidade de suas letras obedece a lógica interna da composição pictórica que a enxerga como uma linha de elementos visuais em meio a um universo ordenado de outras formas. O significado é deixado de lado de modo que o significante exerça sua influência na composição. O mesmo já não pode ser dito do texto no quadro *A Traição das Imagens* de Magritte. Nele as letras revelam um gesto intencionado para decodificação alfabética. O paralelismo entre imagem e palavra, reforçado pela clareza do posicionamento das letras em relação a imagem do cachimbo, revela a articulação de diferentes sistemas de códigos. A influência da estética da imprensa faz com que a frase *Ceci n'est pas un pipe* seja tomada como uma legenda da imagem e, desta forma, ambos seus significados se retroalimentam em um ciclo de reforço e negação de seus sentidos em um vertiginoso *mise in abyme*.

Não é possível descrever os exemplos dados como textos ilustrados. Claramente tratam-se de imagens em que o texto escrito se introduz para gerar um efeito determinado graças a linearidade, tanto como forma quanto como pensamento. O gesto da escrita e sua linearidade se inserem com notável versatilidade no contexto superficial, porém imagens introduzidas no contexto linear são percebidas como interrupções no processo de leitura. À guisa de superfície, as letras em um suporte tornam-se livres para expressar mais que seu

significado codificado, mas também a ressonância de suas formas, linhas e curvas. Por isso mesmo, por mais heterogêneos que sejam os gestos de desenhar e escrever, ambos necessitam de um espaço para se fixarem, embora essas superfícies sejam interpretadas de maneira oposta em cada forma de expressão. Para tais superfícies – seja uma folha de papel, a parede de uma gruta ou o muro de uma repartição pública – desenho e palavra são o mesmo substrato e são suscetíveis a seus limites, quer sejam estes limites dimensionais, materiais ou sociais. Tais limitações não são impossíveis de serem expandidas, ou até mesmo ignoradas. Como uma pichação no muro de uma repartição pública pode muito bem demonstrar. De todo modo, é o fato de ambos os gestos partilharem da necessidade de um espaço que receba e fixe suas marcas que vai autorizar a co-presença de formas de pensar tão distintas.

Sob a perspectiva flusseriana, o gesto de escrever é remanescente ao escavar. Acrescentamos à essa alegoria o suporte para esta escavação, ampliando sua imagem para o plantar de sementes na forma de signos que desabrocham no ato da leitura criando texturas lineares que estriam a superfície. Estas sementes são desenhos, pois tratam-se de imagens rasgadas e codificadas em conceitos. É desta forma que há o desenhar na escrita. Entretanto, diferente do desenho que se expressa de forma simultânea nas superfícies bidimensionais, o desenho na escrita não aponta para uma figuração que se entrega ao olhar, mas sim para a clareza dos conceitos significados pela decodificação linear das letras.

Ao esboçar uma origem para o que chama de “paradigma indiciário”, Carlo Ginzburg pode complementar este momento mítico do rasgar das imagens. Em seu ensaio *Sinais: Raízes de um Paradigma Indiciário* (1989, p. 144), Ginzburg levanta a importância de um saber venatório que se origina nos povos caçadores que se orientavam no mundo por meio da atenção a “elementos negligenciáveis”, atividade que lhes possibilitavam a construção da imagem de uma presença que, naquele contexto, seria considerada potencialmente perigosa. Para o historiador, esta ação, cuja origem só pode ser intuída, caracterizava estas culturas como os primeiros articuladores do que pode ser chamado de narrativa. Esta atividade de reconstrução de formas e movimentos a partir do “farejar, registrar, interpretar e classificar pistas infinitesimais”, vai ser registrada em artefatos, pinturas rupestres e fábulas. Sendo a

fábula dos *3 Irmãos*⁶ uma narrativa central cujo ressurgimento na Europa moderna por meio do fado orientalista vai coincidir com a maturação deste paradigma na forma do romance policial na literatura, da semiótica nas ciências sociais, da impressão digital nos sistemas de controle político e do surgimento dos *connoisseurs* no círculo artístico (GINZBURG, 1989).

Interpretando a partir de Flusser, vemos que, ao identificar e concatenar os elementos indiciais, o caçador primitivo realizaria um duplo *pensare*: o *pensare* da imagem, ao dar um passo para trás em direção a imaginação para imaginar uma cena potencial em que aqueles elementos estivessem presentes, e um “colocar entre aspas” primitivo em que reconstrução e análise ruminam uma proto-narrativa que anos mais tarde iria se maturar como o *pensare* da escrita. A imaginação permite intuir a presença ausente de um animal a partir da leitura dos indícios de sua passagem. E esses indícios só se tornam legíveis dentro desse “não-lugar” que é a imaginação, ou seja, só se tornam legíveis ao darem um passo para trás em direção a abstração. As abstrações dos indícios são então dispostas neste espaço subjetivo para serem mentalmente manipuladas e decifradas.

Sobre esse caminho da imagem para a escrita, Ginzburg discorre:

“Decifrar” ou “ler” as pistas dos animais são metáforas. Sentimo-nos tentados a tomá-las ao pé da letra, como a condensação verbal de um processo histórico que levou, num espaço de tempo talvez longuíssimo, à invenção da escrita. A mesma conexão é formulada, sob forma de mito etiológico, pela tradição chinesa que atribuía a invenção da escrita a um alto funcionário, que observara as pegadas de um pássaro imprimidas nas margens arenosas de um rio. Por outro lado, se se abandona o âmbito dos mitos e hipóteses pelo da história documentada, fica-se impressionado com as inegáveis analogias entre o paradigma venatório que delineamos e o paradigma implícito nos textos divinatórios mesopotâmicos, redigidos a partir do terceiro milênio a.C. em diante. Ambos pressupõem o minucioso reconhecimento de uma realidade

⁶ A fábula narra a história de três irmãos que conseguem descrever um animal que nunca viram antes (no caso um camelo, mas há versões em que se trata de um cavalo) a partir de indícios isolados. A descrição é tão precisa que o dono do camelo os acusa do roubo. Esta fábula oriental cuja origem se perde nos relatos orais de hebreus, turcos e tártaros (GINZBURG, 1989, p.151) foi trazida para Europa em diversas traduções, sendo a versão de Cristóforo Armênio traduzida do persa para o italiano no século XVI sua versão mais perene. Com o título *A Peregrinação dos Três Jovens Filhos do Rei de Serendip*, a fábula gerou traduções para várias línguas europeias ressurgindo no século XVIII com tal sucesso que, na língua inglesa se cunhou o neologismo *serendipity* em 1754, usado para descrever um achado afortunado realizado ao acaso ao se procurar por alguma coisa (GINZBURG, 1989, p. 168).

talvez ínfima, para descobrir pistas de eventos não diretamente experimentáveis pelo observador. (GINZBURG, 1989, p. 152-153)

É neste sentido, “de designar coisas através de coisas”, que podemos entender o que Flusser afirma quanto ao papel da escrita como metacódigo das imagens e uma certa semiótica como metodologia de decifração do gesto a partir do que este deixa de concreto: a obra. Importante frisar que, embora Ginzburg se refira a uma semiótica médica nesses trechos, algo próximo da propedêutica inicial do encontro com o paciente, não se trata ainda da semiótica estruturalista (embora esta consolide no século XIX em consonância com o paradigma indiciário). Flusser, por sua vez, usa o termo “semiose” de maneira divergente do uso estruturalista de Saussure. De acordo com Hanke, o uso que Flusser dá ao termo é “no sentido genérico e, portanto, similar à ‘semiótica’. Para ele, ‘semiologia’ é sinônimo com ‘doutrina de significados’.” (HANKE, 2003, p. 11).

Podemos desta forma isolar dois pontos de contato entre imagem e palavra: a) ambos são elementos plásticos (desenho) passíveis de apreciação estética e b) um suporte que receba desenho e escrita é imprescindível para sua existência.

O Gesto Composto

Como foi colocado, a existência de uma superfície que suporta duas formas de pensamento abre possibilidades para a coexistência de ambas em um mesmo espaço compositivo, de modo que suas características são reinterpretadas de acordo com a finalidade principal do gesto. Em *Arte e E.H. Gombrich* expõe com a finalidade de no período renascentista Gombrich imageticamente Gombrich (linha e superfície)

Gombrich constrói em torno da, Domenico pintados distintos Da Vinci escreve em seu *Tratado da Pintura* que : (GOMBRITCH, 2012, p. 16) Da Vinci se posiciona contra a tendência medieval de representação por pictogramas, onde a aproximação do desenho da imagem com o desenho do signo autorizava uma abstração compositiva que

GOMBRITCHO pictograma, e seus designers, vão ser um exemplo claro do uso das imagens para além de suas características como representantes do pensamento mítico da

superfície. Seu despojamento de uma representação teatral da natureza lhe confere uma aproximação com uma dimensão abstrata que o aproxima do signo linguístico. Como uma imagem que resguarda suas propriedades de redundância sem fugir às possibilidades narrativas que germinaram no paradigma venatório de Ginsberg.

Apesar do arranjo de cenas narrativas que se colocam umas sobre as outras, o. Porém, como revela Gombrich, estas imagens massim como as - (2012, p.20) - O que está esboçado nestas imagens é um gesto que se compõe a partir das formas míticas e históricas de pensamento. É o próprio gesto de rasgar as imagens de Flusser sem, entretanto, se afastar para seus extremos (a abstração do signo alfabético e o realismo dramático das imagens de Da Vinci). Um gesto que não se expressa a partir do nada, mas que exige uma predisposição compositiva complexa que se expressa pelo artifício do design sobre o Plano Original. Este é o berço do que chamamos de *gesto composto*.

Considerações Finais

As limitações deste artigo permitem apenas delinear a forma do gesto composto: um gesto que vai se posicionar entre um eixo traçado entre o pensamento linear e o pensamento em superfície (e, de forma alguma, se limita a uma interação superficial entre texto e imagem). Como foi apresentado, o espaço (suporte e também Plano Original de Kandinsky) autoriza uma coexistência destas diferentes formas de pensamento flusseriano de maneira que as características míticas e circulares das imagens transitam pelas finalidades históricas e lineares da escrita. Da mesma forma, o signo alfabético encontra espaço para se descolar de seu significante de modo a enfatizar suas características imagéticas, transmitindo conotações abertas que se entregam a interpretação do olhar e interrompendo o discurso em favor de um diálogo. É gesto subjetivo e complexo. Ele representa a possibilidade de expressar uma liberdade por um caminho do meio, entre o devir e o desígnio. Porém, sua complexidade faz com que seja interpretado por alguns como parte de um processo de maturação da língua em direção a um sistema mais sofisticado de signos, ou como uma excentricidade da produção de imagens que tende a um desequilíbrio vulgar que dilui a potência da composição unitária da imagem em seu poder de concisão. Estes posicionamentos são frutos do desconforto que

puristas como Da Vinci a Gotthold Lessing experimentam ao se defrontarem com a expressão miscigenada do gesto composto. Essa tendência se mantém até o século XIX, quando o gesto ressurgiu para atingir popularidade mundial no século seguinte, na forma das histórias em quadrinhos, enquanto concomitantemente vai se configurando como os passos iniciais de um novo tipo de imagem, mapeando um tipo diferente de estar-no-mundo.

Os exemplos apontados foram analisados a partir dos gestos de modo que se revelasse uma estrutura conjugada, não como achado material ou evidência explicativa, mas como uma consistência metafórica. Consistência local, uma fração do sentido transcendental que Bernard Stiegler (2007) evoca: como um antônimo para “inconsiência”. Esta tensão que chamamos de gesto composto que deu forma às obras citadas anteriormente vai se caracterizar por uma consciência formal. O chão acima dos céus dos painéis de Guirlandia afasta qualquer ilusionismo que a imagem possa expressar, porém torna consciente a finalidade narrativa da obra, expondo suas estratégias para atingir o resultado esperado. Este aspecto faz parte da dimensão histórica do gesto, está embrenhado no gesto de escrever. É esta “artificialidade” evidente que fez torcer o nariz de Da Vinci, ao mesmo tempo que seu eco pode ser ouvido nas inúmeras críticas que se abateram sobre o meio da história em quadrinhos e que podem ser responsáveis pelo desvio do discurso de Flusser em torno das HQ’s.

De todo modo, uma série de ocorrências significativas começam a surgir ao redor do mundo ocidental durante o século XIX. Essas ocorrências dão testemunho de que a Revolução Industrial, somada ao paradigma indicial representado pela semiótica e pelo surgimento do design como reunificação entre técnica e arte, criavam o ambiente propício para que o gesto composto retornasse à superfície das práticas artísticas e comunicativas sob a forma daquilo que logo viria a receber o nome de *histórias em quadrinhos*. Entretanto, a fertilidade mecânica de tal ambiente viria a mudar a maneira com a qual o ser humano passou a experimentar o mundo. A fotografia, em especial, vai ter um papel fundamental para o reposicionamento das imagens, escavando uma trincheira material que separa as HQs de seus

ancestrais. Antes desta cisma, os gestos de desenhar e escrever vão se aproximar por meio da caligráfica arte da caricatura.

Em 1845, o suíço Rodolphe Töpffer publicou um panfleto sobre fisionomia em que destrincha as possibilidades educativas e a grande acessibilidade da “história figurada”. Töpffer destaca que uma aplicação eficiente dessa técnica exigia um aprofundado conhecimento de fisionomia, de modo a dar vida às linhas e a torná-las personagens. Pedagogo, escritor, humorista e ilustrador, Töpffer se beneficiou das novas tecnologias gráficas para compensar a visão precocemente deteriorada. De posse do conhecimento técnico, a habilidade de seu traço lhe permitiu imprimir velocidade e riqueza aos desenhos que constituíam o conteúdo de seus livretos. O próprio Töpffer descrevia seu trabalho como uma “série de desenhos autografados em traço” (TÖPFFER apud MOYA , 1987, p. 9) e complementados por linhas de texto. Como descreve Álvaro de Moya,

Töpffer, com uma lógica demente, encadeia em desenhos as causas e os efeitos, o que dá ao seu trabalho um ritmo sôfrego, mecânico e impiedoso, que reduz os personagens a nada mais do que bonecos na vida cotidiana diante dos problemas comuns. (MOYA, 1993, p.10)

Töpffer não foi o primeiro a reunir estas qualidades em um corpo de trabalho. Em todo mundo, o desenho ganhava destaque graças às suas aplicações gráficas e humorísticas. Em 1814, Katsushika Hokusai publica uma série de desenhos com instruções artísticas sequenciais para futuros desenhistas. Era o primeiro volume dos *Hokusai Manga* (Esboços de Hokusai). A influência de Hokusai no ocidente é enorme, principalmente na França e nos Estados Unidos, influenciando artistas que se embrenhavam na produção de artes destinadas a um fim relativamente novo, o cartaz publicitário. Não é sem motivo que os ideogramas japoneses se integram tão harmoniosamente as imagens do Ukiyo-e. Esses volumes só se tornaram populares no ocidente após a exibição de suas gravuras na Exposition Universelle, em abril de 1867, na França. O Brasil também se alinhou à tendência narrativa das histórias em imagens na forma da “primeira historieta com personagem fixo” (MOYA, 1987, p. 16), *As Aventuras de Nhô Quim*, publicada na revista *Vida Fluminense* em 30 de janeiro de 1867.

Seu autor, o italiano Ângelo Agostini, trabalhou em diversas revistas durante o Império até formar, em 1876, a Revista Ilustrada, onde passou a publicar sua narrativa seriada, As Aventuras de Zé Caipora.

Com o findar do século, a influência destas experimentações se materializa nas primeiras narrativas em quadrinhos. A imprensa torna-se o veículo ideal para as páginas de HQ, dividindo espaço com as charges e as primeiras impressões fotográficas. Esse momento é um divisor de águas para Flusser, pois a partir daí as imagens tradicionais dividirão espaço com um novo tipo de imagem. É o início do século da imagem técnica, e este fato altera totalmente a mediação do ser humano com o mundo concreto e o fenômeno das histórias em quadrinhos como mídia impressa se insere nesse contexto. O gesto composto ressurgido nas páginas das HQs é um dos gestos característicos que compõem a chamada pós-história, e o conteúdo expressivo dessas páginas pode ser visto como um mapa, uma projeção em miniatura deste novo paradigma.

DEXTER, Emma. Vitamin D. New York: Phaidon Press, 2005.a

A escrita: Há futuro para a escrita?, São Paulo: Annablume, 2010bi

STIEGLER, Bernard. Reflexões (não) contemporâneas. Chapecó: Argo, 2007.

a