

LUAR DA REALIDADE: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS VISTAS PELO REGIME NOTURNO DO IMAGINÁRIO

Moonlight of reality: The comics seen by the nocturne imaginary regime

Luar de la realidad: Las cómics vistas por el régimen nocturno del imaginario

Raimundo Clemente Lima Neto

Doutorando do programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação da UnB. Linha de Imagem, Som e Escrita.

Email: rclimaneto@hotmail.com

Selma Regina Nunes Oliveira

Professora Doutora do Departamento de Audiovisual e Publicidade, da Faculdade de Comunicação, da Universidade de Brasília.

E-mail: hakira@gmail.com

Resumo

No presente artigo, partimos da definição de Francis Lacassin, que vai afirmar que a vocação das HQ's é a de ser o "lunar da realidade", para empreendermos uma investigação que busque subsídios para construir uma imagem simbólica da narrativa em Quadrinhos e sua poética. Para tanto, foram trabalhados elementos constitutivos dos regimes do imaginário de Gilbert Durand e as noções de texto pós-histórico de Villém Flusser.

Palavras-chave: Comunicação, Imaginário, Histórias em Quadrinhos, Villém Flusser, Gilbert Durand

Abstract

In the paper in hand we use the definition of Francis Lacassin, that states that being the "moonshine of the real" is the true vocation of the comic medium, as the launching point to comprehend a search for elements that will help build a symbolic image of the comic book narrative and its poetic. To do so, we engage through the constitutive elements of the Gilbert Durand's imaginary regimes and the notions around the post-historical texts as created by Villém Flusser.

Key words: Communication, Imaginary, Comics, Villém Flusser, Gilbert Durand

Resumen

En este artículo, se parte de la definición de Francis Lacassin, que va a decir que la vocación de la sede de es ser la "luz de la luna de la realidad", se aseguren de obtener una investigación que los subsidios para construir una imagen simbólica de narrativas de los cómics y su poética. Por lo tanto, hacemos la transición de los elementos constitutivos de los esquemas imaginarios de Gilbert Durand y nociones de texto post-históricos de Villem Flusser

Palabras-clave: Comunicación, Imaginario, Cómics, Villém Flusser, Gilbert Durand.

Introdução

O editor e escritor francês Francis Lacassin assevera: “que as tiras desenhadas cultivem o fabuloso, o irreal e o impossível me parece conforme à sua vocação natural: serem o luar da realidade” (in GUBERN, 1979, p. 23). Tomemos esta imagem de Lacassin como ponto de partida da reflexão que buscamos expressar neste artigo no que concerne as Histórias em Quadrinhos e sua vocação. Neste sentido, mais do que pensarmos a vocação como destino, buscaremos delinear uma imagem simbólica que compartilhe com as HQ's uma relação de identidade. Uma imagem cuja complexidade permita identificar a leitura e produção de uma página de Quadrinhos como as bases projetivas de tal vocação. Esclarecendo, propomos neste artigo uma imagem que simbolize o Quadrinho como matriz de leitura e pensamento. Neste sentido, buscaremos no imaginário de Gilbert Durand e nas noções de texto pós-histórico de Flusser as ferramentas para a construção desta imagem.

Uma superfície trincada

Vai ser um pioneiro da pesquisa sobre HQ's, Pierre Freasnault-Deruelle, que primeiro vai sugerir uma imagem para o quadrinho: a “grade”. Limitadora, uma clausura de qualquer ponto que se veja, a imagem da grade remete às jaulas e prisões que preenchem o imaginário do cárcere. A grade evoca os mapas e plantas baixas que ordenam o caminhar; o entrelaçamento de dados cartesianos, em suma, ao limite. A raiz da imagem da grade vem da ordenação na composição da página impressa. Além de permitir que as Histórias em Quadrinhos sejam identificadas como tal, o limite da grade permite uma outra identificação seminal em uma HQ: a do tempo.

Dentre as propriedades que a página de quadrinho vai emanar como imagem está a do tempo subjetivo, o eterno retorno flusseriano, que permite ao leitor focar sua atenção na decifração do apanhado de imagens que se apresentam, partindo do ponto que lhe for mais significativo, à maneira do *punctum* de Roland Barthes,¹ e construindo suas relações a partir daí.

¹ Utilizamos do *punctum* aqui para traçar um paralelo elucidativo. Em uma cena de quadrinhos, dentro de um requadro, o quadrinista, ou a equipe envolvida na

Na página da HQ, esses pontos não vão ser formados por uma representação específica e única, mas por conjuntos de representações, cenas que se distinguirão umas das outras não apenas pelo conteúdo, mas também por seu posicionamento e por seu tamanho na grade. Deruelle (1976) assim define a grade, ou prancha:

Organismo gráfico, i.e. Como entidade relativa à forma, a prancha de comic é por vezes lugar de uma interrogação sobre a natureza do elo que se persegue para combinar a narração e a profundidade de campo, mais precisamente sobre “a fábula virtuosa da perspectiva”.

Estas “superfícies profundas” que são os requadros, por sua vez, também vão dar espaço a uma variável parcela de liberdade de interpretação por parte do leitor. A ação de perceber o conteúdo dos quadros é um dos postulados mais estudados pela Gestalt, onde se afirma que fundo e figura não podem ser percebidos simultaneamente (CAGNIN, 1975). Desta forma a grade assume uma presença intermitente. No processo de leitura, a grade sai do primeiro plano, dando lugar às cenas. A perspectiva simulada de cada cena transmuta a imagem da grade, positiva, na imagem negativa das sarjetas - vãos - precipícios de aparente vazio.

Mesmo se abrimos mão da ordem de leitura, oriental ou ocidental, e utilizarmos como ponto de partida uma cena qualquer que seja mais significativa para ordenar as ações em uma página, ainda assim a proximidade das cenas construiriam algum tipo de significado. Ao destacar as cenas

produção do requadro, vai lançar mão de diversas estratégias para guiar o olhar do leitor. Não apenas no requadro, mas também pela página. Essas estratégias estariam ligadas à estrutura do *studium* de Barthes e a suas características como fruto de um “aprender” técnico que pode ser identificado por meio de uma observação estudada. O *studium* estabeleceria ligações causais lógicas entre os componentes da imagem, pois estes seriam vistos apenas quanto ao seu posicionamento na estrutura estratégica. A linearização da imagem partindo de um *studium* seria o transcrever de uma técnica. Fugindo à estrutura concebida pelos quadrinistas, é possível que um leitor se sinta tocado de alguma maneira por um detalhe do desenho que preenche o requadro, ou, no caso da página, pode acontecer de um requadro descontextualizado afetar o olhar do leitor. Esses pontos subjetivos e aleatórios nos quais o leitor se sente “ferido”, “pungido” é o que Barthes chama de *punctum* e, paralelamente, corresponde ao ponto flusseriano de onde o olhar do leitor passa a reconstruir o contexto da imagem, a despeito do *studium*. Essa reconstrução do contexto, que vai acontecer de maneira circular, remetendo à noção de redundância da imagem poética, como veremos mais à frente, é o que se vai chamar de eterno retorno na filosofia de Villém Flusser.

individuais do todo da página, a grade também evidencia que os requadros, as partes, compõem um todo narrativo. Como se cada requadro fixasse o deslocamento de um ponto e das suas forças expressas no tempo (a linha). Neste artigo partimos da concepção de que as Histórias em Quadrinhos são um meio de comunicação que integra os conceitos desenvolvidos por Flusser de pensamento imagético pré-histórico e de pensamento linear, que é fruto da escrita e que inaugura a História (FLUSSER, 2002). Na página de uma HQ, entretanto, a soberania do pensamento linear, comum na leitura de livros, não indica que o texto escrito se sobrepõe ao texto pictórico. A narrativa dos Quadrinhos vai ser marcada pela variação de complementaridade que seus códigos vão engendrar entre um quadro e outro (CAGNIN, 1975). A linearidade vai ser dominante na chamada “artrologia restrita” (GROESNSTEEN, 1997) pelo fato de ser nela que a narrativa vai construir sua sequência de acontecimentos. O que marca o pensamento linear não é tanto o uso das palavras, mas o fato de se configurar um discurso de pontos (caracteres, imagens, requadros) dispostos em uma sequência fixa que possibilita sua leitura e sua compreensão, demarcando um percurso.

Da mesma forma, podemos também supor que esse mesmo ponto que percorre a página é a lançadeira da história² (IDEM, 1997) pondo em movimento a narrativa. O tempo da imagem, circular e fechado, vai se subordinar ao tempo narrativo, que faz com que determinadas sequências possuam sentido, considerando que “sentido” é um valor a ser buscado pelo emissor e/ou receptor. Dessa maneira, os quadros se reordenam, e o tempo poético da narrativa vem à tona. Desta forma a imagem de clausura dá lugar a um vão a ser preenchido pelo leitor. E nesse momento é possível compreender melhor o que Groesteen quer dizer ao afirmar que os quadrinhos são um meio essencialmente imagético (IBIDEM, 1997).

Alguns textos, como os escritos pelos pesquisadores Rafael Duarte (2012) e Marcelo Bolshaw Gomes (2013), vão

2 Story shuttle na tradução para o inglês. O original francês é navette du récit. Buscando traduções que vão para além do termo mais comum em uso atual para shuttle (nave pequena, nave auxiliar, barca, navio pequeno) aparece o termo “lançadeira”, que também corresponde a navette e está relacionada ao ato de tear ou à máquina de costura. Considerando a utilização do termo braiding, cujo original francês é tressage, e suas implicações na imagem da narrativa como um tear.

assinalar que as sarjetas são preenchidas pelo imaginário. Eles se referem a noção de imaginário defendida por Sartre e severamente criticada por Gilbert Durand, autor cujo estudo sobre o tema assumimos como a definição de imaginário abordada por este artigo. Mas tanto para Duarte, quando para Gomes, a sarjeta vai ser interpretada como lócus de mistura compartilhado por leitor e receptor. Não é com palavras que o receptor constrói sua ponte entre os dois quadros. Não é por meio do pensamento linear de Flusser que o leitor toma para si as forças expressas nos pontos que são cada requadro e lhes dá uma aparência, mas sim com imagens resultantes da concatenação do conteúdo da página – a intenção dos autores expressa em discurso imagético – e o repertório de imagens que o cerca. Esta concatenação se alimenta com o conteúdo que trafega na sarjeta – o Imaginário.

Como a imagem do trapezista construída por McCloud: “Em cada página, o leitor fica solto várias vezes – como um trapezista – no ar da imaginação... até ser apanhado pelos braços do sempre infalível quadro seguinte!” (McCLOUD, 1994). Apesar de bastante elucidativo, o trabalho de McCloud é criticado por ser pobre de referências teóricas, mas sua fala faz eco à do pensador/poeta brasileiro Moacyr Cirne (2001):

As histórias em quadrinhos, com mais de um século de existência, sempre se marcaram por uma textualidade gráfico-visual determinada por mecanismos narrativos impulsionados pelos cortes, que, como já vimos, são igualmente gráficos: cortes que, em última instância, em sendo espaciais e/ou temporais, preenchem e alimentam o imaginário da própria narrativa.

Retornando à nossa interpretação, ao tornar-se sarjeta, a grade passa a expor uma dimensão na qual o espaço entre um quadro e outro se torna vão, um abismo no qual cabe todo o imaginário de uma pessoa e de seu tempo. A superfície da página torna-se, então, membrana invisível que divide dois vetores: a verticalidade da poética do autor que sobe em direção ao emissor, acionando o imaginário deste mesmo leitor que é derramado preenchendo a sarjeta. “Um poço fitando o céu” (PESSOA, 2006). O “ser” da página de quadrinhos é o “ser” do tempo mítico, transitório, que compõe, com suas facetas entrecortadas de vãos, uma narrativa. Se Deruelle e Groesteen (e muitos outros) se debruçaram em seus vãos é porque o quadrinho é uma narrativa de cortes, e sua di-

menção poética, seu fazer, vai estar na profundidade de suas sarjetas, mas cuja leitura em seu processo quase invisível de conclusão, como afirma McCloud, pode mascarar.

Dentro do vao

Mas, de que Imaginário estamos falando? O imaginário, esse espaço que arquiva todas as criações simbólicas, imagens, sonhos e delírios, vai ser o chão fértil do qual brotam os limitados blocos de significação humana, sempre em constante trânsito social de eufemização e negatização (SWAIN in LACERDA, 1993). O pensamento tecnológico e científico está incluído nele. É constituído por ele, assim como todas as produções simbólicas humanas. Um de seus pensadores pioneiros, Ernst Cassirer, cunha a noção de “prenhez simbólica”, em que toda imagem sempre indica a presença de um sentido, de forma tal que nenhum fenômeno de fato se apresenta à consciência humana, tudo é representado (DURAND, 1988). É nesse sentido que linear, ou tabular, de pensamento não passa de um padrão, entre os muitos que habitam a imaginação, uma fisionomia, polarizando todo o pensamento em volta da noção de símbolo.

Se a imagem simbólica está carregada da reminiscência da unidade perdida e essa reminiscência emprenha de sentido todos os fenômenos na forma de fisionomias fluídas de uma modelagem primeva, então o que pode apontar para essas formas e sua localização? É em Jung, ao interpretar o inconsciente freudiano como um “reservatório”, que encontramos a noção de arquétipos. Estes aparecem primeiramente como uma “forma arquetípica” e posteriormente abrigam essas formas, agora preenchidas pelo consciente. Cada arquétipo organiza as imagens e os símbolos em seus contrários fundamentais, e essa dinâmica é responsável pela energia psíquica do indivíduo. Os arquétipos são responsáveis por significar os fenômenos, efetuando assim a chamada individualização junguiana.

Os arquétipos expõem a ineficiência de se tentar explicar um fenômeno puramente por métodos de contiguidade.³

3 “Dois são os processos de associação ou organização das coisas: por contiguidade (proximidade) e por similaridade (semelhança)” (PIGNATARI, 2005, p. 13), ou seja, pode-se reconhecer um dado pela sua relação hierárquica com outros elementos, como na organização das palavras numa frase; ou por meio das semelhanças dos elementos entre si, independentemente de sua função.

A organização subconsciente das imagens obedece a uma (a) lógica própria, que encontra na similaridade sua melhor aproximação devido ao *plurissemantismo* dos arquétipos. De fato, a imagem arquetípica é símbolo de uma união, o *conjunctio* hermético, casamento que equilibra o sentido e a forma da imagem. Foi essa propriedade dos arquétipos que chamou a atenção de Gaston Bachelard. O epistemólogo identificou uma problemática relativa à amplitude da concepção do símbolo de Jung, e como resposta concebeu três instâncias simbólicas: 1) a da ciência objetiva, que fixa as imagens em signos abstratos e as reduz a simples referente de um objeto; 2) a instância do sonho, do delírio, em que o símbolo se reduz psicologicamente a sintoma; 3) e a instância poética, setor da palavra humana, produtora psíquica na qual o símbolo se renova em um devaneio desperto culturalmente “ao mesmo tempo língua e pensamento” (DURAND, 1988).

As pesquisas sobre o Imaginário empreendidas por Gilbert Durand são o ponto de partida de nossa reflexão. Catalogador das imagens poéticas e idealizador dos regimes imagéticos, definidos pelos reflexos posturais e digestivos do ser humano, pelo psiquismo que se constrói em volta dos gestos manuais primitivos e pelas primeiras interações sociais com mãe e pai (reflexologia, tecnologia e sociologia). Tais regimes são:

O Regime Diurno tem a ver com a dominante postural, a tecnologia das armas, a sociologia do soberano mago e guerreiro, os rituais da elevação e da purificação; o Regime Noturno subdivide-se nas dominantes digestiva e cíclica, a primeira subsumindo as técnicas do continente e do habitat, os valores alimentares e digestivos, a sociologia matriarcal e alimentadora, a segunda agrupando as técnicas do ciclo, do calendário agrícola e da indústria têxtil, os símbolos naturais ou artificiais do retorno, os mitos e os dramas astrobiológicos. (IDEM, 2012)

Durand também é responsável por uma extensa revisão do vocabulário relativo à imagem e ao imaginário, cuja característica mais representativa é desconsiderar a semiótica como chave interpretativa. Conforme Durand, a palavra “signo” é utilizada de maneira bastante geral, sem necessariamente indicar uma categoria de termos arbitrários. O símbolo, então, vai ser “uma representação que faz aparecer um sentido secreto, ele é a epifania de um mistério” (DURAND, 1988).

Há no símbolo um duplo imperialismo do significado e do significante, ambos ocorrem por força de uma repetição, a repetição do gesto “epifânico”. Sua ocorrência busca corrigir a inadequação fundamental do símbolo e vai receber o nome de *redundância*: propriedade de eterno aperfeiçoamento do símbolo que ao mesmo tempo o define e o afasta de uma significação final. No que tange à redundância, os símbolos agrupam-se em símbolos rituais – encontrados nas redundâncias significativas dos gestos e nos símbolos presentes nas religiões, no teatro, nas artes marciais, por exemplo; símbolos mitológicos – caracterizados pela redundância das relações linguísticas envolvidas na repetição verbal que circula entre ideias ou imagens; O símbolo iconográfico é o local da redundância de ordem imagética, constituindo-se de múltiplas redundâncias unidas por um eixo temático.

É na redundância do símbolo, seu esforço cíclico de significação, que encontramos paralelos com o eterno retorno da imagem de Flusser. Embora o pensador tcheco-brasileiro não deixe dúvidas quanto a que qualidade de fenômeno ele se está referindo ao utilizar o termo, é significativo que noções diferentes entre si sejam nomeadas com a mesma alcunha. Tanto a redundância de Durand quanto o “retorno” de Flusser prescrevem uma rota circular do olhar, no caso específico da redundância, uma rota em espiral, ou melhor, “um solenoide, que a cada repetição circunda sempre o seu foco, o seu centro” (IDEM, 1988).

A principal diferença entre as duas noções vai ser de audição. Enquanto para Flusser o olhar do receptor vaga tendo como eixo uma imagem significativa afetivamente, na redundância encontramos na própria imagem um eixo. O que Flusser interpreta como seu eixo de visualização pode ser identificado como a própria ressonância da imagem que reside na superfície, tanto da imagem quanto da consciência do receptor. “Mas a imagem atingiu as profundezas antes de emocionar a superfície” (BACHELARD, 2012).

Encontramos então no imaginário o terreno quente, maleável e invisível que preenche o vazio da sarjeta e permite a transubjetividade entre leitor e quadrinista. Em Bachelard identificamos a instância simbólica-poética em que a imagem se renova “ao mesmo tempo língua e pensamento”, permitindo elencar as redundâncias míticas como as mais adequadas à imagem que queremos construir, sendo estas exploradas com o auxílio dos regimes simbólicos levan-

tados por Durand. Tais redundâncias identificam as cenas como tal, realizando o processo gestáltico da percepção dos abismos. A relação entre a sequência de redundâncias na prancha ou tira de quadrinhos se dá por meio de ligações linguísticas, responsáveis por identificar as ações representadas na página. Essa característica insere a redundância da imagem do quadrinho na categoria da redundância mítica.

Podemos retornar a nossa imagem das histórias em quadrinhos como uma comunicação de superfícies trincadas por vãos abissais. Nesses abismos encontra-se o vetor vertical de subjetivação entre leitor e quadrinista. Durand vê nesse postulado gestáltico o trajeto antropológico que permite às imagens arquetípicas se eufemizarem até se tornarem seu contrário, seu duplo. É dessa forma que um interstício branco, vazio, céptico entre duas superfícies imagéticas pode receber um nome tão carregado de significações negativas como o termo “sarjeta”. A imagem da cavidade, do espaço aberto dentro de um organismo, a sarjeta remete ao esgoto, às vísceras e ao ventre – preenhe de símbolos e imagens do imaginário –, que é o “microcosmo eufemizado do abismo” (DURAND, 2012). Mais que imagem, é um “adjetivo psíquico” (IDEM, 2012) que leva todos a se debruçarem em suas beiradas buscando vislumbrar o instante da queda, mortalidade visceral que corta o mundo codificado e expõe seu interior (FLUSSER, 2007).

A leitura de histórias em quadrinhos, assim como em todas as artes narrativas, instaura uma metáfora vital na qual os acontecimentos, cenas da vida, só atingem dinâmica ao se cercarem da lembrança da morte na forma do corte. O que vai ocorrer é que graças às suas características formais de integração e à sua disponibilidade no dia a dia os quadrinhos tornam-se um símbolo de distinta potência. Na leitura e na produção das HQs, vida e morte se emolduram. Ambas interligadas como figura e fundo. E mesmo sendo impossível vê-las simultaneamente, seguem irremediavelmente unidas. As sarjetas sinuosas separam as cenas dos quadros como corredores separam quartos, e, sugestivamente, participa do trajeto simbólico do abismo não apenas o esgoto, como também a imagem do labirinto. Desse modo, a página de quadrinhos pode ser vista como uma superfície de vários quartos interligados por corredores cuja ordem vai se dar por meio de um fio narrativo não muito diferente do que a mítica Ariadne dá a Perseu para que não se perca.

Luar da realidade

Munido das noções apresentadas e da imagem conceitual construída para representar a matriz de leitura das Histórias em Quadrinhos, podemos retornar a imagem de Lacassin. Não seria exagero da nossa parte – nem mesmo poderíamos ser culpados por apresentar uma informação infundada diante de toda a quantidade de dados levantados – afirmar que as histórias em quadrinhos são os meios de comunicação, e as formas de representação, que por excelência pertencem ao regime noturno do imaginário de Durand, pelo menos até este início de século XXI. Uma revista em quadrinhos é uma articulação de diferentes aspectos que caracterizam o regime noturno e, por isso mesmo, desembainhemos nossa lâmina dourada para realizar uma breve análise destas características presentes nas HQs. A análise será baseada na imagem mais comum da narrativa quadrinística, ou seja, uma página preenchida por fileiras de quadros desenhados em linha preta e separados por um vão branco.

Com toda certeza, o aspecto mais característico das imagens produzidas pela imaginação noturna está ligado a sua estrutura de harmonização. O regime noturno das imagens é contraponto, aspecto a aspecto, ao regime diurno – o segundo é identificado por seu caráter analítico, nomeador e separador, enquanto o primeiro é marcado pela integração e pela harmonização dos opostos, por isso mesmo suas imagens são sempre lugar de inversões.

As HQs são um meio que harmoniza o pensamento linear com o pensamento de superfície. Comunicam e expressam simultaneamente. Sua leitura, mais do que animar as imagens produzidas pelo autor, ou autores, vai colocar nas mãos do receptor a responsabilidade de controlar a lançadeira pelo caminho que os autores prescrevem. O ativo torna-se passivo e vice-versa. “O duplo sentido ativo-passivo do verbo faz com que o objeto simbólico tenha dois aspectos, um monte Gargan que é engolidor, o deus Gargan que é engolido e que, por sua vez, se torna engolidor” (DURAND, 2012). É certo que a leitura verbal, seja ela prosaica ou poética, promove também um espaço de integração, é um “ato relacional” em que “persiste a sombra da linguagem de um e de outro, marcados que são pela expectativa do encontro” (CHALHUB, 1988). Mas a sombra da linguagem dos quadrinhos, longe de ser escuri-

dão cegante, é noite colorida, possibilitada pelos vazios que divide com a linguagem poética.

A imagem da cruz, resultado do cruzamento das sarjetas na página, já é símbolo flagrante dessa harmonização: “O símbolo da cruz é uma união dos contrários, signo de totalização [...]” (DURAND, 2012). E o pensamento linear, fio dourado de Ariadne, é engolido pelas superfícies, que são elas mesmas as salas do labirinto. Engolimento que une, nutre e dá sentido à imagem tomada pela redundância infinita: “O gládio junto à taça é um resumo, um microcosmo da totalidade do cosmo simbólico” (IDEM).

O labirinto une sagrado e profano. Lugar do deus em sua imagem animalesca, e assim o é por sua característica noturna. E esse espaço sagrado tem uma característica consoante ao quadrinho em seu aspecto de obra reproduzível, como observa Durand: “O espaço sagrado possui esse notável poder de ser multiplicado indefinidamente” (IBIDEM, 2012). Essa união de opostos caracteriza a eufemização dos temores diurnos que advêm das trevas, por isso é medo desfiado em razão. Sob a luz artificial, as trevas diluem-se em noite. “A valorização da noite faz-se muitas vezes em termos de iluminação” (IBIDEM, 2012).

As imagens da fantasia noturna, por apontarem para uma harmonia, são por isso mesmo imagens de fechamento íntimo, daquilo que se fecha sob si mesmo e remete ao acontecimento da casa simples. Retomemos uma “fábula virtuosa da perspectiva” de Fresnault-Deruelle. Uma página de quadrinhos é formada por desenhos pequenos, miniaturas. Essas miniaturas profundas ativam a imaginação miniaturizante, outra característica seminal da imaginação noturna, tanto para quem lê quanto para quem produz. Por ser labirinto, o leitor não se encontra na posição do Ícaro voando sobre o Cnosos, mas realiza uma descida como a que fez Teseu. É engolido: “O engolimento não deteriora, muitas vezes mesmo valoriza ou sacraliza” (DURAND, 2012). Noval Baitello, de maneira mais próxima ainda dos quadrinhos, descreve a imagem do engolimento em Flusser:

A captura pela inversão, pelo olhar ao avesso e subterrâneo, pelo enfrentamento canibalizante dos objetos tratados, instaura uma lógica de saltos, uma linha que se interrompe bruscamente para se retomar logo adiante, com mais força e ainda mais

surpresa, demonstrando que o salto no vazio contém infinitos e explosivos passos. (BAITELLO, 2010)

Todavia, não apenas os quadros são cavidades. Como vimos, existe uma cavidade sem a qual uma história em quadrinhos não pode existir. Mesmo que não seja visível – como é o caso dos meta-requadros. Tal cavidade, como todos os símbolos noturnos, é um nexo em que o vazio se inverte em cheio: a sarjeta. Sabemos como o nome “sarjeta” vem corroborar para o aspecto labiríntico das HQs. Sob a visão diurna, a sarjeta torna-se vala, escoadouro de esgoto e lixo que remete aos intestinos e a seu caminho serpenteante que se redobra sobre si mesmo. Scott McCloud é com certeza um sonhador das imagens da noite, pois somente tal fato explicaria o porquê de batizar um espaço comumente branco, alvo, um vazio de significação com um nome que remete à escuridão noturna e ao preenchimento nutritivo. Quando interpretada pela fantasia noturna, a sarjeta torna-se lugar sagrado, como o labirinto.

A sarjeta é lugar de inversão, onde o oleoso chorume pode tornar-se o caudaloso leite que corre com sua brancura por entre os requadros. “O alimento primordial, o arquétipo alimentar é, de fato, o leite [...] próprio símbolo da união substancial” (DURAND, 2012). E também não é o imaginário o alimento primordial da fantasia? Não é no imaginário que escoam entre os requadros que pescamos as imagens que completam a narrativa de cortes e saltos, de salas e corredores, que é uma página de quadrinhos?

O leite remete diretamente a outro aspecto primordial da imaginação noturna. Enquanto as imagens diurnas, representadas pelo gládio em riste, que se expressa na verticalidade, são formas de imaginação masculinizada, seu inverso representa o aspecto feminóide da fantasia. É a natureza materna da deusa-mãe que abriga e alimenta. E devemos lembrar que a mitologia do labirinto provém de Creta, ilha que tem na deusa a pedra fundamental de sua religião e cujos rituais labirínticos iniciáticos sempre remetiam ao retornar ao abrigo materno para então renascer.

A imagem do abrigo, presente na miniatura e consequentemente no requadro, é também uma imagem de calor, não o calor cauterizante da imaginação diurna, mas sim o calmo esquentar da intimidade do ventre. O calor cabana, que protege seu habitante do tempo meteorológico e seus ex-

tremos. “Pelo calor tudo é profundo, o calor é signo de uma profundidade, o sentido de uma profundidade” (DURAND, 2012). Talvez isso explique tamanha afetividade que envolve o chamado *fandon*, as legiões de admiradores de HQs que atualmente alimentam uma indústria multimilionária graças ao filão de sucesso das adaptações de obras e personagens de quadrinhos para o cinema. Mais importante ainda, a sensação de abrigo materno típico das imagens noturnas não está longe do estrondoso sucesso que este meio de comunicação atingiu no início de sua produção industrial, tendo crianças e imigrantes como seus principais leitores.

A sensação de abrigo não ocorre apenas por serem os quadrinhos uma narrativa de cavidades. O próprio requadro, a página e suas estruturas quadrangulares sustentam todo um simbolismo de segurança:

As figuras quadradas ou retangulares fazem recair o acento simbólico nos temas da defesa da integridade interior. O recinto quadrado é o da cidade, é a fortaleza, a cidadela. O espaço circular é sobretudo o do jardim, do fruto, do ovo ou do ventre, e desloca o acento simbólico para as volúpias secretas da intimidade (DURAND, 2012).

Essa citação de Durand abre espaço ainda para a interpretação da imagem dos balões. Se os quadros garantem a segurança do leitor, que se miniaturiza e adentra suas bordas, o balão de fala, além de se destacar por contraste das linhas retas do requadro, vai dar o lastro necessário para simbolizar a verdade íntima daquilo que o personagem fala. Suas formas redondas protegem e indicam que as palavras que estão sendo ditas só podem ser “fruto” da boca de quem as fala, e não uma imposição do narrador.

Mais íntimo ainda é o balão de pensamento, que, coroado de formas redondas aglutinadas, só pode expressar aquilo que vem direto da mente de quem pensa – é taça onde se bebe a verdade íntima. Assim também o são os requadros. O fio de Ariadne e seu traçado resolutivo transforma-se então em rio mercurial, que, embora também siga seu caminho em direção à foz, se acumula nas taças miniaturas a serem bebidas pelo leitor. E onde faltar o mercúrio, que sobre o leite. Sob essa luz lunar, a lançadeira inverte-se em canoa, em nau. É sintomático que lançadeira e nau sejam sinônimos para os termos *shuttle*, do inglês, e *navette*, do francês.

Os símbolos noturnos são também identificados por remeterem às fantasias de encaixe, como bem vimos no caso das miniaturas. Mas essa fantasia de encaixe é reveladora de um aspecto seminal da imaginação noturna – sua capacidade de redobramento. O labirinto, em seu aspecto noturno de descida e deglutição, é composto por corredores que se dobram sobre si mesmos. Da mesma forma, os requadros encaixam-se sobre si mesmos, espalhando-se linearmente para possibilitar a passagem da narrativa, mas dobrando-se para, afinal, encaixarem-se na página, como a serpente que se aninha para tomar menos espaço e aproveitar de seu calor e intimidade. Esse redobramento é fruto de uma negação dupla, uma “denegação” que vai ser responsável pela eufemização da imagem diurna e que é de suma importância para a compreensão das imagens do regime noturno: “Pode-se dizer que a fonte da inversão dialética reside neste processo da dupla negação, vivida no plano das imagens, antes de ser codificado pelo formalismo gramatical” (DURAND, 2012). É a imagem de Teseu usando da clava para matar o Minotauro. O herói que usa do meio monstruoso para matar a morte. O pensamento linear que usa da superfície para sobreviver.

As fantasias de encaixamento e a redobração também abrem espaço para uma dialética que é indício da imagem noturna e que advem da imagem da narrativa como rio mercurial. As cavidades que compõem uma página de quadrinhos, embora de grande carga simbólica, são onde se transita e onde empoça o líquido sagrado que vai ser bebido pelo leitor. Todo o processo gestáltico de transposição de figura e fundo que permite que a imagem da grade dê lugar à imagem da sarjeta é sintomático desta dialética: “Percebemos aqui, ao vivo, o processo de inversão que passa por uma ‘relativação’ dos termos e que chega mesmo a inverter o bom senso e a lógica ao fazer ‘entrar o grande no pequeno’” (DURAND, 2012). E o meta-requadro simboliza didaticamente essa dialética. O requadro que se coloca sobre outro transforma o conteúdo mercurial em continente, num redobramento em que se nega e se reforça a imagem simultaneamente.

Um recurso literário muito utilizado nos quadrinhos que também exemplifica essa dialética é a metalinguagem, presença significativa no quadrinho de autores como Laerte Coutinho mas também presente em um sem número de histórias de humor ou destinadas ao público infantil. Não é coincidência que ambos os exemplos sejam nomeados com

o prefixo, proveniente do grego, *meta*. Recorrendo ao *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*, de Aurélio Buarque de Holanda, podemos ver que o prefixo significa “mudança, posterioridade, além, transcendência, reflexão, crítica sobre”. E muito do que foi dito sobre os labirintos neste capítulo pode ser descrito com esses termos.

Minguando

Reunindo estas características noturnas do labirinto, so-madas a interpretação do meio feita a partir do pensamento de Flusser, é possível construir uma imagem que represente a leitura e produção de uma HQ preservando sua vocação como luar da realidade. No regime noturno, a lua é a representação da mistura hermafrodita, o sol masculino refletido na lua feminina. É a linguagem pós-histórica de Flusser. É a Rebis, o casamento de dois elementos distintos. É labirinto (continente) e também é serpente (conteúdo), ambos se invertendo em si mesmos.

Durand, ao discorrer sobre o simbolismo da serpente que engole a própria cauda – o ouroboros –, usa uma citação de Bachelard que demonstra não apenas o aspecto de ventre maternal do labirinto, também evidencia o esquema dialético que permite, entre outros, a interpretação da inversão:

A [serpente] que morde a cauda não é um simples anel de carne, é dialética material da vida e da morte, a morte que sai da vida e a vida que sai da morte, não como os contrários da lógica platônica, mas como uma inversão sem fim da matéria de morte ou da matéria de vida. (BACHELARD in DURAND, 2012, p. 316)

A serpente é um animal simbologia mista que harmoniza aspectos solares e lunares. É lunar feminino, por refletir a passagem do tempo em suas mudas de pele, e solar masculino em seu aspecto fálico, teso, embora animado. E é o simbolismo da serpente que vai ligar o labirinto ao fio dourado de Ariadne e à imaginação do fiar. A teia da aranha, inseto que, visto por olhos diurnos, representa o ventre feminino frio e estéril, é um labirinto de fios. O fio da princesa de Cnossos, ideia concebida por Dédalo, remete ao pensamento linear e partilha de suas propriedades como concebidas por Flusser. O fio desvela o mistério engolidor do labirinto e permite a saída.

Esta vocação lunar que Lacassin afirma, é a alma da HQ. Um meio inverte a superfície em linha e novamente em superfície num movimento contínuo. É a vibração da noite onde as imagens tem tanto compromisso com a realidade como o luar tem para com o dia. É sonho que pode ser esclarecedor e realidade onírica. Em suma, uma mídia que se caracteriza pela harmonização de opostos.

Referências Bibliográficas

Bachelard, G. (2008) *A poética do espaço*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes.

Baitello, N. (2010) *A serpente, a maçã e o holograma: Esboços para uma teoria da mídia*. São Paulo: Paulus.

Cagnin, A. (1975) *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, (Coleção ensaios, v. 10).

Chalhub, S. (1988) *A metalinguagem*. 2. ed. São Paulo: Ática.

Cirne, M. (2000) *Quadrinhos, sedução e paixão*. Rio de Janeiro: Vozes.

Duarte, R.S. (2012) História em quadrinhos e poesia. In: Dalcastagnè, R. (org.). *Histórias em quadrinhos: diante da experiência dos outros*. Vinhedo: Horizonte, p. 202-223.

Durant, G. (2012) *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Editora WMF

_____. (2004) *O imaginário*. 3. ed. Rio de Janeiro: Difel.

_____. (1988) *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix.

Flusser, V. (2002) *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Relume Dumarã.

_____. (2007) *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naif.

Ferreira, A. B.de H. (2010) *Dicionário Aurélio da língua portuguesa*. 5. ed. Curitiba: Positivo.

Groesnteen, T. (2007) *The system of comics*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Gubern, R. (1979) *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A.

McCloud, S. (1995) *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books.

Pessoa, F. (2006) *Livro do desassossego*. São Paulo: Companhia das Letras.

Pignatari, D. (2005) *O que é comunicação poética*. 8. ed. São Paulo: Ateliê Editorial.

Swain, T. N. (1993) Você disse imaginário? In: Swain, T. M. *História no Plural*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, p.43-67.