

“DESEJO SEMPRE MOROU NO LIMITE” – POSSIBILIDADES EPISTEMOLÓGICAS DA PÁGINA DE QUADRINHOS¹

Lima Neto

RESUMO

O presente artigo busca levantar subsídios teóricos que permitam investigar o espaço comunicativo intersubjetivo que se constrói na página de uma história em quadrinhos. Considerando a HQ como uma forma de expressão predominantemente narrativa, mas que se abre para possibilidades experimentais alógicas e abstratas, perguntamo-nos de que modo o espaço da folha de papel e suas delimitações técnicas podem estabelecer uma matriz de pensamento criativo específico que atenda e ultrapasse suas demandas – e de que modo esta matriz pode gerar algum tipo de saber que lhe seja característico. Partimos da hipótese de que a página é um espaço de construção poética que se divide a partir de valores narrativo-expositivos, como uma construção arquitetônica. Para sustentar esta hipótese, adotamos a imagem mental da página de HQ sugerida por Thierry Groesteen como uma teoria *ad hoc* que nos permite promover uma descrição interpretativa cruzada de duas habitações fantásticas distintas que são apresentadas na revista em quadrinhos *Sandman*, concebida pelo roteirista Neil Gaiman: a casa do personagem-título, Sonho, e a casa de sua irmã, Desejo. O objetivo específico não é explorar a hipótese de trabalho buscando esgotar a questão, mas demonstrar como a imagem metafórica da casa pode expressar tipos distintos de pensamento. Para tanto, propomos um diálogo entre os achados teóricos de Gaston Bachelard concernentes a uma filosofia do espaço com os conceitos sobre design desenvolvidos por Vilém Flusser, principalmente no que concerne ao tipo de saber que a forma transmite a um conteúdo que nela se instala. A partir deste diálogo, comparamos os achados que resultaram da descrição interpretativa realizada, com a forma com que a biblioteca Warburg se estrutura, desta forma apresentando a “iconologia do intervalo” de Aby Warburg como uma proposta metodológica que melhor se adequa a buscar respostas para nosso problema.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação, espaço, histórias em quadrinhos

¹ O presente trabalho foi apresentado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – código de financiamento 001

Existe apenas uma coisa para se ver no reino crepuscular de Desejo. É chamado de limiar. A fortaleza de desejo. Desejo sempre viveu no limite (...). O limiar é um retrato de desejo, completo em todos os detalhes, erguido a partir de seus caprichos, com sangue, carne, osso e pele.

GAIMAN, Neil. Sandman: *A Casa de Bonecas*, pg. 40. São Paulo: Conrad Editora, 2005 Tradução: Sérgio Codespoti

Em Odin-Feira, andou pelo castelo. O coração do sonhar é tão vasto quanto o próprio sonhar. Ele começou nos porões sob o castelo, onde outrora eram armazenados vinhos, jarros e destilados. (...) Á tarde, o lorde moldador cruzou as salas supraterrâneas do castelo, falando com cada um de seus funcionários, ouvindo suas reclamações e reconhecendo o valor do trabalho deles. (...) Quando o dia estava quase terminando, foi ao salão do trono e contabilizou determinados itens, incluindo aquilo que guarda no recinto por trás de vidros coloridos: a matéria-prima indomada que é fundamental para o sonhar

GAIMAN, Neil. Sandman: *Entes Queridos*, p. 202. São Paulo: Conrad Editora, 2008 Tradução: Daniel Pelizzari

Os trechos acima foram retirados, respectivamente, do segundo e décimo arcos de histórias da revista *The Sandman*. O décimo arco tem o título de Entes Queridos e está presente aqui para ilustrar a morada do personagem-título (Figura 1). Já o segundo arco, de maior importância hermenêutica para o exercício teórico que empreenderemos, intitula-se A Casa de Bonecas e foi publicado originalmente entre 1989 e 1990 (Figura 2). A história gira em torno da jovem Rose Walker que se muda para uma pousada em uma cidade distante para investigar o paradeiro do irmão desaparecido. O casarão é habitado por pitorescos moradores e a garota guarda dentro de si uma espécie de maldição/habilidade de reunir todos os sonhos em um só num vórtice que coloca em risco o Sonhar, o reino de *Morpheus*.

No trecho em questão, somos apresentados a morada da irmã/irmão de Morpheus - o ser hermafrodita chamado simplesmente de *Desejo*. Dentre as diversas alegorias e metáforas que compõem a narrativa construída por Gaiman, está a relação conflituosa entre os dois irmãos, Sonho e Desejo, cuja diferença de temperamentos pode ser atestada visualmente ao compararmos seus reinos: Desejo mora em uma gigantesca cópia de si mesma/mesmo cercada de vazio e tendo apenas ela/ele mesma/mesmo como habitante. Já o reinado do sonhar é vasto e variado, costurado a partir de diferentes paisagens oníricas e habitado por uma infinidade de seres imaginários. Se num primeiro momento pode-se identificar um viés moralista na comparação entre estes dois personagens e suas moradas,

com o decorrer da série pode-se atestar que suas bússolas dificilmente tem o mesmo norte. O que importa para nós neste momento é a imagem das suas casas.

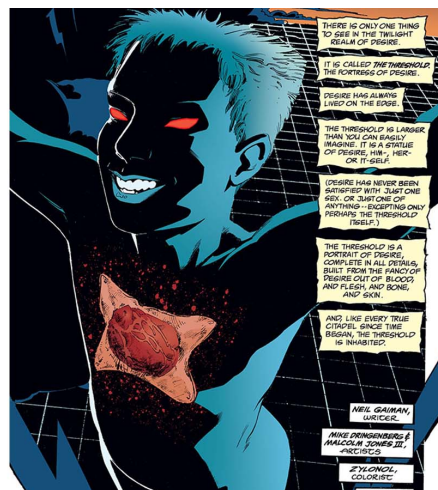
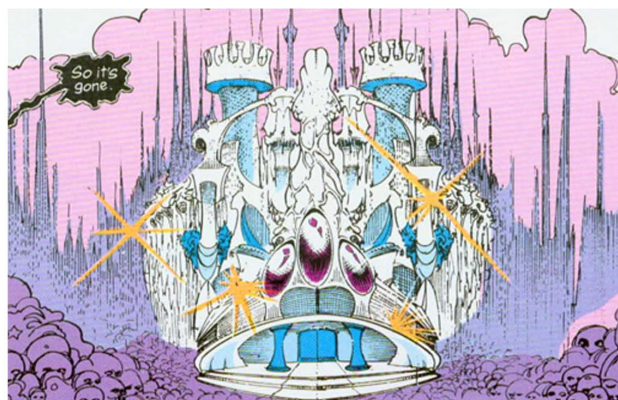


Figura 1 e 2 – Os palácios do Sonho e de Desejo como representados por Sam Kieth (fig.1) e Mike Drigenberg e Malcolm Jones III (fig.2), respectivamente

Fonte: GAIMAN, Neil. *Sandman – Preludes & Nocturnes*. New York: DC Comics., 1995

GAIMAN, Neil. *Sandman – The Doll's House*. New York: DC Comics., 1995

Em suas célebres reflexões em torno de uma poética do espaço, Gaston Bachelard vai dizer que, não muito diferente do vórtice dos sonhos, a casa também apresenta uma “atração de imagens que concentra as imagens em torno da casa” (BACHELARD, 2008, p. 23). A busca de Bachelard é por um “valor singular” que justifique esse aglomerado de lembranças, sonhos e desejos de “intimidade protegida” que circulam em torno da imagem da casa (Idem). Retornando as moradas dos irmãos *Perpétuos*², embora ambas representem valores de intimidade, a representação de tais valores é bastante distinta uma da outra e não exatamente atuam como reflexo dos aspectos íntimos de seus moradores. No decorrer da narrativa que se dividiu em 75 fascículos, o personagem de Morpheus vai apresentar uma personalidade bastante limitada e burocrática, contrastando com a imensidão sem limites de seu reino e seu castelo. Ao mesmo tempo, embora a casa de Desejo assuma uma forma agigantada do “sujeito” - origem e fim de todo querer (ou querer saber) – a personagem de mesmo nome raramente obtém uma relação satisfatória com seus “objetos”, objetos estes que tendem a subverter a inclinação egotística de Desejo.

2 De acordo com seu criador, Neil Gaiman, Os Perpétuos são conceitos em forma física. Uma família disfuncional de sete irmãos que representam valores e ideias que perpassam as vidas dos mortais. Seguindo a ordem do mais velho para o mais moço, temos: Destino (Destiny), Morte (Death), Sonho (Dream), Destruição (Destruction), Desire (Desejo), Desespero (Despair) e Delírio (Delirium).

Desta forma, estes espaços íntimos do desejo e do sonho, se não refletem a personalidade de seus senhores, buscam encerrar em suas imagens a interpretação de seus autores sobre os valores próprios dos fenômenos que representam. Valores expressos por topografias. O filósofo Tcheco-brasileiro Vilém Flusser vai dedicar boa parte de seu pensamento em torno das relações entre forma e conteúdo e embora suas provocações teóricas sejam destinadas a uma filosofia do design – mais especialmente ao design de produtos – arriscamo-nos a assumi-las em nosso quadro teórico para dar prosseguimento a esta investigação.

Quando Flusser afirma que a matéria é amorfa e finita, sujeita ao esfacelamento, e que as formas são enformadoras eternas desses elementos (FLUSSER, 2010, p. 17), o filósofo se refere a *matéria* como uma substância física (*hyle*), diferente dos elementos conceituais que assume a forma de uma casa feita de carne ou um castelo onírico. As casas projetadas por Gaiman e equipe, como imagens fantásticas que são, não estão sujeitas ao tempo. A matéria de que são feitas são tão eternas quanto suas formas. Melhor colocando, como esclarece Bachelard, as casas dos perpétuos são entregues ao presente como imagens que são. Seu valor de eternidade está tão presente em seus substratos (sonho e desejo) como em sua forma: a casa, imagens distintas mas que se reúnem na origem em comum dos gestos de proteção e de intimidade. Estas casas não tem uma linha que as leve a um passado ou futuro qualquer (BACHELARD, 2008, p. 2). Tanto Bachelard quanto Flusser atribuem propriedades semelhantes a estas imagens, uma não-causalidade que está presente em Flusser na sua noção de eterno retorno, e que em Bachelard vai ressoar na tensão entre repercussão e ressonância.

“A poesia é uma alma inaugurando uma forma” vai afirmar Bachelard (IDEM, p. 6). E toda matéria, não importa o quão quintessencial, torna-se um fenômeno ao ser *enformada* (FLUSSER, 2010, p. 19). Para Flusser a forma vazia deveria ser encarada como um “instrumento epistemológico” (FLUSSER, 2010, p. 112), como elemento que torna a matéria amorfa em informação. Se voltarmos a Bachelard, veremos que o sentimento íntimo torna-se fenômeno repercussivo ao tomar a forma da poesia, ou da imagem poética, e assim promover uma comunicabilidade do limiar do ser (BACHELARD, 2008, p. 2).

Importa agora perceber que, ao voltarmos as imagens das casas, e interpretando suas formas a partir da proposta epistemológica de Flusser, podemos imaginar dois tipos diferentes de ações que poderiam ser ativadas por suas repercussões: Temos a casa multiforme do sonho, que embora vasta e de infinitos habitantes, é mantida em dura vigilância por seu soberano, garantindo que todos os seus súditos – do menor devaneio

febril até o mais agigantado dos pesadelos – estejam contabilizados e organizados. Como forma epistemológica perguntamos, que tipo de saber nos ofereceria uma casa como tal? Talvez estejamos diante do grande sonho que o conhecimento científico vem construindo desde o *cogito* cartesiano, um infinito catálogo de objetos organizados sob o escrutínio de um sujeito que se coloca a uma distância metodológica que garanta sua posição soberana.

Por outro lado, temos o *limiar*. A casa de desejo é um reflexo de si mesma/mesmo. Grande o suficiente para se morar dentro e cujo aposento principal se encontra no centro de um coração aberto e exposto. Seja qual for o tipo de saber que sua forma imprima, sem dúvida é um saber que é ciente de ser a construção de um sujeito. Não há objetos dominados a sua volta, há apenas um vazio que demarca um não-saber “um ato difícil de superação do conhecimento” (BACHELARD, 2008, p. 16). Esse vazio instiga sempre a busca, guiada pelo desejo consciente de si, e retorna com um “esquecimento do saber” (Idem) que aguarda novamente por uma percussão que a ponha em movimento, uma imagem dinâmica, um *dinamograma* – como vai postular o historiador da arte Aby Warburg, do qual trataremos mais adiante.

O motivo que movimenta a trama da história, *A Casa de Bonecas*, é de fato o da residência, da proteção íntima e da natureza daqueles que dividem o mesmo teto. Mas há também na narrativa desta HQ o tema da miniatura, do brinquedo e da manipulação, como o título bem deixa transparecer. Bachelard vai versar sobre as vantagens que uma investigação da casa como “instrumento de análise para a alma humana” pode trazer. Mas um tema que também nos deparamos em *A Casa de Bonecas* é a investigação de um objeto diferente da alma mas que é também objeto das investigações desta artigo: as histórias em quadrinhos.

A casa de boneca do título, que nos é apresentada como uma miniatura da pousada onde a personagem principal se muda, também funciona como uma imagem metafórica de um *comic book*. Cada janela é um hóspede e uma história. Cada história tem seu próprio estilo estético remetendo a diferentes momentos da trajetória dos *comics*. Tal é o caso da emulação do layout das páginas do clássico da HQ norte-americana *Little Nemo in Slumberland* (ver figura 3), que em *A Casa de Bonecas* vai se apresentar como paródia de uma versão do personagem *Sandman* que foi publicado nos anos 60/70³. Todas essas linhas

3 Sandman é um título de quadrinhos que resgatou vários personagens inspirados pelo ser mitológico Sandman (conhecido no Brasil como “João Pestana”). Existiram 3 versões do personagem: Wesley Dodds, o Sandman da era de ouro dos quadrinhos norte-americanos: Um vigilante que usava máscara de gás e lutava contra o crime colocando os bandidos para dormir com seu gás anestésico. A segunda versão era Garret Sanford, um super-herói que atuava dentro dos sonhos das pessoas. Esse personagem que vai atuar em *A Casa de Bonecas* como uma paródia do rei dos sonhos. E a terceira versão é o já citado Morpheus, o Sonho dos Perpétuos.

diegéticas vão se misturar no vórtice dos sonhos. Na terra do *lorde moldador* toda forma é inconstante, fluída. Uma condição que reflete a afirmação de Flusser de que toda forma é uma enganação. Como uma alavanca, as formas visam ludibriar a natureza de maneira a facilitar alguma ação, portanto seguem uma intenção, um desígnio, possuem um design (FLUSSER, 2010, p. 112). Qual o desígnio da forma das histórias em quadrinhos?

Esta não é uma pergunta cuja resposta possa ser dada nas páginas deste artigo. Como parte de uma pesquisa maior, resta para este estudo assumir a noção redutora de que a página da HQ vai consolidar sua forma a partir de um padrão de pensamento marcado pela inauguração de técnicas de reprodução da imagem como a litografia e pela divisão tipológica do espaço como utilizada pelos veículos de imprensa no final do séc. XIX. A pergunta, então, nos servirá como uma proposta de problema aplicada ao instrumento teórico que estamos colocando.

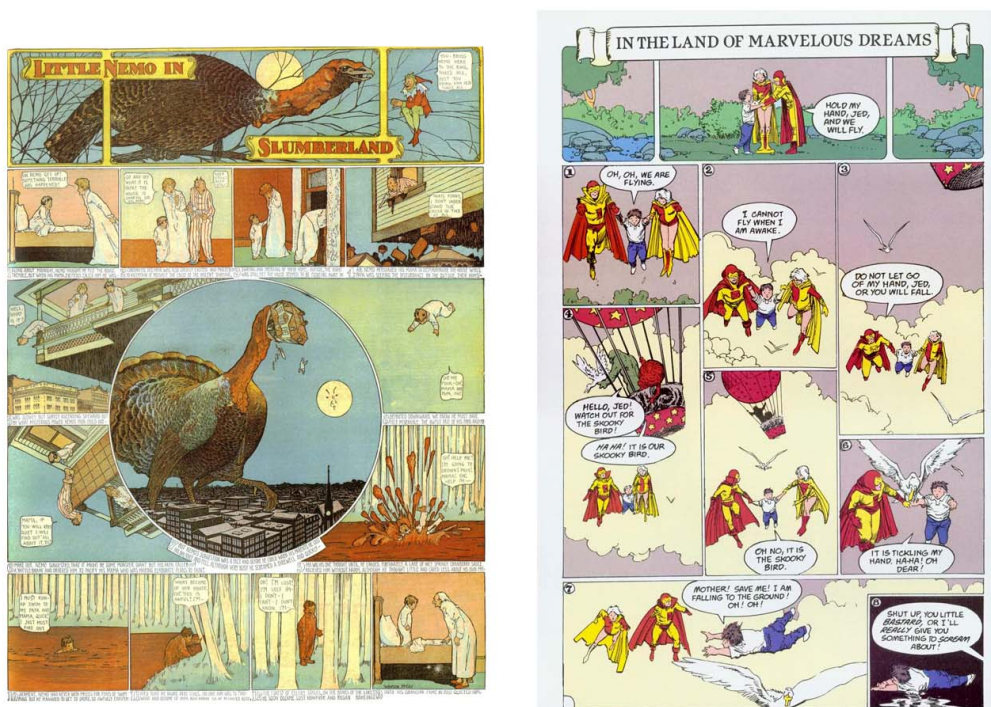


Figura 3 – A esquerda, página dominical de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay.

A direita, um sonho do garoto Jed durante seu cárcere em Casa de Bonecas

Fonte: MCCAY, Winsor. *Little Nemo 1905-1914*. Köln: Evergren., 2000

GAIMAN, Neil. *Sandman – The Doll's House*. New York: DC Comics., 1995

É aliada a essa noção de espaço recortado pela composição tipográfica que concordamos com Groesteen quando ele afirma que o requadro é a unidade mínima da narrativa em quadrinhos, sendo a tira seu primeiro nível de agrupamento (GROESTEEN, 2015, p. 32). Esta dimensão poética vai definir a página de quadrinho como “forma mental” a que toda narrativa vai se submeter. Esta forma se apresenta como um espaço

retangular (a página ou mancha gráfica) subdividido em quadros menores (requadros) que se relacionam entre si por se inserirem num espaço em comum. Esse *partilhar do espaço* que é capaz de gerar relações entre elementos vai ser denominado pelo teórico Belga como o ainda pouco criticado princípio de “solidariedade icônica” (GROESTEEN, 2015, p. 28). Desta feita, assegura um predomínio da imagem que é fundamental para linguagem da HQ e teoriza o que vai nomear de *espaçotopia* - a compreensão do espaço da página a partir da articulação das noções de espaço e localização. Ao estudo destas articulações, Groesteen vai nomear *artrologia* (GROESTEEN, 2015, p. 28).

Ao propor o diálogo entre Flusser e Groesteen, buscamos uma complementação de conceitos que partem de diferentes lugares de fala o que exige uma atenta ausculta das sínteses que possam surgir deste exercício. Uma concepção cara a Groesteen é a primazia da imagem:

Levar em conta o suporte e preconceber a forma da organização espacial que será adotada são, assim espero, demonstrar, pré-requisitos para o início da efetivação, assim como são limitações que continuarão a informar cada fase da criação. No momento em que se esboça o primeiro quadro de uma história em quadrinhos, em relação a como será seu envolvimento com o meio, o autor já fez grandes opções de estratégia (que evidentemente podem mudar) no que concerte à distribuição dos espaços e ocupação dos lugares. Faz parte do layout especificar essas opções e dar a cada prancha a configuração definitiva. (GROESNTEEN, 2015, p. 32)

O trecho destacado nos oferece a ponte mais forte para o diálogo com as noções de forma e conteúdo de Flusser. Parece claro que as ações e decisões de negociação da narrativa ao espaço da página são responsáveis por dar forma para cada procedimento criativo, e, por conseguinte, a forma que a narrativa vai assumir. Mas o ponto que permite transitar as argumentações de Groesteen para o campo de Flusser se dá ao citar o papel do “layout” neste processo. Quando transfere a responsabilidade para o layout, Groesteen nos permite adentrar com bastante segurança na seara do design.

A artrologia de Groesteen vai consistir da adequação do conteúdo a forma. Procede por dois mecanismos diferentes: a artrologia geral e a artrologia restrita. De uma maneira geral, a artrologia restrita se dedica a distribuição do material icônico e linguístico na página, é nesse sentido que nos deparamos com a linearidade literária em que a narrativa se desfralda da esquerda para direita e de cima para baixo. Já a artrologia geral é que vai se ocupar da página como imagem e painel panóptico. São as operações de construção não

linear do espaço (simultâneo), do entrelaçamento (*tressage*)⁴ e do layout propriamente dito. Flusser tem muito a dizer sobre essa ação de en-formar uma matéria, e levanta algumas perguntas que permitem averiguar as possibilidades de adequação entre forma e conteúdo: “Em que medida as formas que são impostas podem ser preenchidas com matéria? Em que medidas podem ser realizadas? Em que medidas as informações são operativas e produtivas?” (FLUSSER, 2010, p. 22)

Pelo que foi exposto das teorias do filósofo tcheco-brasileiro, fica a impressão de um pensamento comprometido com a produtividade industrial em um horizonte marcado pela eficiência. Esta predisposição irônica e provocativa de Flusser costuma levar as leituras superficiais ao engano. Se o filósofo se dedica a interpretar essas atividades produtivas dentro da cultura, é porque procura entendê-las de forma a encontrar possibilidades de re-integrar o componente humano a estas ações. Desta forma, intenciona reverter o *funcionário* programado para esgotar as possibilidades do *aparelho* ao estado de *homo ludens*. (FLUSSER, 1985) É nesse sentido que Flusser formula um aviso epistemológico em relação a sua filosofia do design. Quando uma matéria preenche uma forma, torna-se informação, fenômeno. Deixa o mundo material e passa a existir no mundo formal. Este mundo se entrega a observação descritiva enquanto fórmula e por serem ideias eternas, é o mundo visto pelo olhar do designer. Entretanto, fenômenos observáveis também podem ser passivos de leitura. Ler estes fenômenos é entendê-los como algo a ter algum significado. É reintegrar um valor material a forma. Mas existe ainda uma predisposição do saber que é distinta do observar e do ler (como buscar significado), que é o interpretar. A imagem se entrega a interpretação, como fizemos com as casas dos Perpétuos no início do texto, e se abre a multiplicidade reverberando e se repercutindo. Girando em torno do “valor singular” já citado anteriormente.

Desta forma, o tipo de saber que pode ser comunicado pelo espaço da página de uma história em quadrinhos será formal, ao olharmos apenas para sua dimensão construtiva (artrologia geral); um saber material, se lermos sua dimensão significante (artrologia restrita); e haveria ainda um outro saber que se comunica ao se interpretar a imagem em sua integralidade, sua espaço(u)topia. Mas para chegar nesta dimensão da

⁴ A noção de entrelaçamento merece uma explicação mais aprofundada por tratar-se de uma propriedade narrativa específica do layout da HQ. O *tressage* vai ser a ação de interligar as páginas de uma HQ através de um horizonte paradigmático de imagens que transmitam um conceito ou sensação relevante a narrativa. Em Casa de Bonecas, por exemplo, a utilização de elementos gráficos ligados a residências ou a acabamentos arquitetônicos transmitem a sensação no leitor de ver uma narrativa pelas janelas de uma casa em miniatura.

imagem como representação, sua dimensão material, precisamos retomar outro pensador que já foi citado: Aby Warburg.

Antes, porém, retornamos a propriedade da imagem (como superfície) nomeada por Flusser de *eterno retorno* (FLUSSER, 1985). Trata-se de uma qualidade da imagem em sua simultaneidade de atrair o olhar para determinados pontos que subconscientemente afetem o observador. Essa circularidade instaura um tempo magicizante, pois anula a causalidade linear e instaura o alógico da superfície. Neste sentido, podemos visualizar uma forma circular que simboliza esta propriedade.

Também Bachelard vai tratar do alógico da imagem ao construir sua “alotropia fenomenológica das ressonâncias e da repercussão”. (BACHELARD, 2008, p. 7) Na ressonância encontramos a multiplicidade de planos afetados pela imagem poética que só se coloca a reverberar após a imagem ter atingido o fundo da alma em sua repercussão. É na repercussão que a imagem poética inverte a lógica de sua gênese e se torna posse de quem a escuta (ou vê), mas essa posse se dá apenas como ativadora de uma ação de falar, de recitar a imagem. Assim como o eterno retorno de Flusser promove a “síntese de duas intencionalidades”, também na repercussão temos um vislumbre da intersubjetividade da imagem em um movimento que parte do fundo da alma para ressoar de múltiplas formas em sua superfície. Por isso a imagem poética está sempre “acima da linguagem significante” (BACHELARD, 2008, p. 11). Ela ativa a alma e promove uma ação de ressonância devido a um “valor de origem” (IDEM, pg. 9).

O que Bachelard nomeia de repercussão, para o historiador da arte Aby Warburg caracterizará um tipo específico de imagem, os *dinamogramas*:

O símbolo e a imagem tem, segundo Warburg, igual função que, para Semon, é a do engrama no sistema nervoso central do indivíduo: neles se cristalizam carga energética e experiência emotiva que sobrevivem como herança transmitida pela memória social e que, como a eletricidade condensada em uma garrafa de Leyden, se tornam efetivas ao contato da “vontade seletiva” de uma época determinada. (AGAMBEM in BARTHOLOMEU, 2009, p. 136)

A “ciência sem nome de Warburg”, também chamada de “iconologia do intervalo”, vai abrir uma terceira via epistemológica para a investigação de nosso problema de pesquisa. Seu diferencial vai residir tanto em elencar a intersubjetividade da imagem como locus de investigação, quanto a possibilidade de dialogar com os conceitos apresentados até o momento a partir de uma perspectiva escancaradamente multidisciplinar. O pensamento de Warburg é estritamente não-formalista. A forma não deve ser encarada como um enunciado sintético linear, seja este enunciado uma informação ou o discurso a

cerca de uma obra. Nem formal e nem material, já que para Warburg, é no chamado *pathosformel*⁵ que a imagem carrega a ação dinâmica que faz o pensamento “sair de si mesmo” (BARTHOLOMEU, 2009, p. 118).

A natureza do intervalo de Warburg vai ser o espaço descontinuado entre sujeito e objeto e as obras conscientes deste espaço intermediário em sua feitura estão aptas a preencher os requisitos para tornarem-se “função social duradoura que, através da alternância rítmica da identificação com o objeto e o retorno à *sophorosyne*, indica o ciclo entre a cosmologia das imagens e aquela dos signos.” (IDEM), nessa perspectiva, a memória é lugar que recebe a criação. Um lugar marcado por uma tensão que ela mesma reforça entre diferentes atitudes psíquicas: uma individual e plácida, intelectualizada e codificada por signos que por si só estabelecem fronteiras entre eu e o mundo; e o “abandono orgiástico”, ou seja, o vagar pelo coletivo do reconhecimento imagético de uma criação que representa algo do mundo de maneira particular do eu.

Essa alternância rítmica entre o pessoal e o orgiástico, simbólico e sígnico, imaginação e racionalidade, vai definir, de acordo com a leitura que Agamben fará de Warburg, um desenho espiralado que desce nas profundezas em busca de uma imagem que é “matriz impressora de formas expresivas” e configura o *pathosformel*. A investigação dessa alternância promove um entrelaçamento entre o sujeito e mundo que “tende sempre, além de identificar um conteúdo e de suas fontes, à configuração de um problema histórico e étnico, na perspectiva do que ele chama às vezes de ‘um diagnóstico do homem ocidental’” (BARTHOLOMEU, 2009, p. 135)

Em Bachelard podemos encontrar esta mesma preocupação em encontrar uma imagem fundadora que justifique a multiplicidade de ressonâncias visuais que se aglomeram em torno dela. E de modo similar a Warburg, vai buscar na profundidade do ser esta fonte de repercussão que leva a uma ação. Embora não dê uma forma a este movimento, temos na espiral rítmica de Warburg um isomorfismo que aparentemente os une. Mas Bachelard não insere a imagem na história, enquanto a imagem warburgiana vai atuar no sentido oposto. Ao buscar determinar as aproximações e distanciamentos entre a memória social de Warburg e o arquétipo jungiano, Agamben sintetiza os conceitos de maneira satisfatoriamente prática: “Não devemos esquecer, por outro lado, que as imagens

⁵ “...mobilização inconsciente, em pinturas e esculturas, de forças emotivas (patéticas) herdadas do (e reavivadas no) contato com a tradição antiga – as Pathosformeln, “fórmulas de páthos”, conceito cunhado por ele em 1905, em estudo sobre Dürer, mas cujas linhas gerais já se fazem presentes em seus primeiros escritos.” TEIXEIRA, 2010, p. 138

são para Warburg realidades históricas inseridas num processo de transmissão de cultura, e não entidades a-históricas” (AGAMBEN in BARTHOLOMEU, 2009, p. 143).

Sendo assim, também as formas flusserianas não correspondem as formas expressivas warburgianas, embora ambas estejam inseridas na história, a forma para Flusser é eterna por ser ideia, fórmula, revelada como forma pelo pensamento teórico linear. A forma para Warburg não é “informação” mas presença que se ricocheteia no intervalo entre obra, sujeito e memória social.

Retomando as casas metafóricas do início do texto, podemos vislumbrar de que maneira o simbolismo do sonho e do desejo - encarnado nas imagens de suas moradas – permitiu-nos levantar conceitos expressados a partir de uma leitura interpretativa que, por se tratarem de imagens primevas que ressoam na arte e na literatura desde a juventude do ser humano, tangenciam os pensamentos dos teóricos apresentados. As tensões entre os dois irmãos vão guiar todo o transcorrer da trama escrita por Gaiman. Em alguns momentos essas tensões guiam o transcorrer de ações de maneira explícita, e em outras horas são apenas sugestões abertas a interpretação do leitor. A lógica de Morpheus e sua coleção de “signos” do sonhar se opõe ao saber orgiástico do sujeito que adentra o mundo dos fenômenos não para coletar espécimes, mas para transitar entre eles e posicionar sua investigação de um lugar comum entre sujeito e objeto.

Essas casas são topologias capazes de transmitir saberes a partir do ato interpretativo. E encontraremos em Warburg os exemplos mais contundentes e materiais da construção de espaços epistemológicos marcados pelo intervalo subjetivo/interpretativo: o atlas Mnemosine e a Biblioteca Warburg das Ciências da Cultura.

A biblioteca, que recebe o nome da deusa grega da memória logo em sua entrada, era por si só a edificação do pensamento de Warburg. Seus quatro andares dispostos em formas elípticas, abrigavam uma extensa coleção de livros dos mais diversos assuntos organizados em uma disposição sempre mutável convidando seus frequentadores a uma constante reorganização que fugia a organização cientificista da informação e instaurava uma organização completamente permeável, hipertextual e governada pela “lei da boa vizinhança”. Os pavimentos da biblioteca seguiam uma estrutura de pensamento que, embora menos fluida, agia como grandes campos abertos do saber: “a ordenação pragmática desta Biblioteca, (...), era significativa do movimento do pensamento de Warburg”. (SAMAIN, 2011, p. 34). O primeiro andar é o lugar da Imagem (Bild), O segundo andar abriga a Palavra (Wort), a Orientação (Orientierung) reside no terceiro andar e, finalmente, a Ação (Aktion) se estabelece no quarto andar. Parte-se do símbolo

representacional, passando para o signo social, daí para a percepção de espaço que se abre para a ação – a espiral hermenêutica e seus níveis de onde a imagem se rebate.

Outro espaço metodológico vai ser o atlas Mnemosine. Uma extensa coleção de reproduções de imagens organizadas em grandes painéis onde Warburg buscava empreender uma “história da arte sem palavras”. *Der bildenatlas Mnemosine* se realiza em um processo de comparação de imagens em busca de uma sobrevivência de uma forma expressiva que atravessasse tempo e espaço. Não há uma ordem linear ou sintática. Cada painel agrupa imagens em busca de gestos fantasmas que sobreviveriam de um passado longínquo até o agora. Esse agrupamento aberto a novos movimentos e construções poderia ser definido por um semiólogo como uma organização sintagmática das formas, mas Groesteen se calaria diante da potência visual de uma verdadeira “primazia da imagem”.



Figura 4 – Um dos painéis do Atlas Mnemosine

Fonte: <http://atelierdespassages.blogspot.com/2010/11/atlas-mnemosyne-aby-warburg.html>

A Biblioteca Warburg e o atlas Mnemosine, ambos, são construções de espaços epistemico-metodológicos. É essa a abordagem que foi utilizada ao interpretar a imagem da casa de Desejo. Uma edificação que expressa um desejo de saber por parte do sujeito, mas que atua não como a catalogação estéril de objetos e sim como a imagem do subjetil derridariano, ciente de que este saber corresponde a um tipo de verdade insuficiente, necessariamente incompleto, pois humano. Um sujeito aberto em seu coração, uma porta para uma intimidade do profundo que permite em sua auscultação tornar-se ele próprio objeto. Estas palavras não estariam sendo escritas se não partissem de um desejo investigativo que não se quer analítico, e sim integrado.

REFERÊNCIAS

LIVROS

- BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*, 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARBIERI, Daniele. *As Linguagens dos Quadrinhos*, São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.
- CAGNIN, Antônio. Os quadrinhos in *Ensaio* v. 10, São Paulo: Ática, 1975.
- CIRNE, Moacyr. *Quadrinhos, sedução e paixão*, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- DANNER, Alexander e MAZUR, Dan. *Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global*, São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- FLUSSER, Vilém. *Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas*, Lisboa: Relógio D'água Editores, 2010.
- _____. *O mundo codificado*, São Paulo: Cosac Naif, 2007.
- GROESTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*, Rio de Janeiro: Marsupial editora, 2015.
- GUBERN, Román. *Literatura da imagem*, Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A., 1979.
- HOLLIS, Richard. *Design Gráfico: Uma história Concisa*, São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*, 2ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- SCARSO, Davide, Fórmulas e Arquétipos: Aby Warburg e Carl Jung in O. Pombo, A. Guerreiro e A. Granco Alexandre (eds.), *Enciclopédia e Hipertexto*, Edições Duarte Res, Lisboa, 2006.

ARTIGOS

- AGAMBEN, Giorgio, Aby Warburg e a Ciência sem Nome in Dossiê Warburg. *Revista Arte & Ensaio*, Rio de Janeiro; n. 19, p 132-143, Janeiro de 2010.
- BARTHOLOMEU, Cezar. Dossiê Warburg. *Revista Arte & Ensaio*, Rio de Janeiro; n. 19, p. 118-124, Janeiro de 2010.
- SAMAIN, Etienne. As “Mnemosyne(s) de Aby Warburg: Entre Antropologia, Imagens e Arte. *Ensaio: Revista Poiesis*, Santa Catarina, n. 17, p. 29- 51, Julho 2011.
- WARBURG, Aby, Mnemosyne in Dossiê Warburg. *Revista Arte & Ensaio*, Rio de Janeiro; n. 19, p. 125-131, Janeiro de 2010.
- TEIXEIRA, Felipe, Aby Warburg e a pós-vida das Pathosformeln antigas. *Revista História da Historiografia*, Ouro Preto: n. 5, p. 134-147, Setembro de 2010