

**resenha**

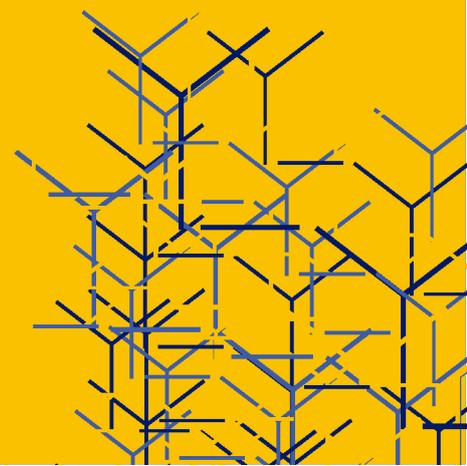
**tríade**  
comunicação, cultura e mídia

## Texto e imagem como suportes para o pensamento: a originalidade e a ciência em Desaplanar

Andre Luis dos Santos

Universidade de Sorocaba (UNISO), Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Sorocaba, SP, Brasil. Contato com o autor: [andre.scutieri@outlook.com](mailto:andre.scutieri@outlook.com).

Orcid: 0000-0002-7633-1872.



Inicialmente produzida como tese de doutorado em educação na Universidade Columbia, *Desaplanar (Unflattening)*, de Nick Sousanis, se apresenta como uma poderosa reflexão sobre a soberania do texto como ferramenta de transmissão de conhecimento e uma crítica à segmentação hermética das ciências. Sousanis, ilustrador e ex-tenista profissional que se tornou professor de matemática, desafia a posição da linguagem textual não apenas em seus argumentos, mas na própria constituição da obra, construída no formato de história em quadrinhos em preto-e-branco. Tomando emprestada a linguagem dos quadrinhos, o autor utiliza curtos parágrafos em caixas de texto e espetaculares ilustrações para desenvolver seu pensamento e permitir que o leitor experimente uma maneira diferente de pensar e transmitir conhecimento.

O formato dos quadrinhos, porém, não diminui ou oculta a seriedade e a solidez teórica da obra, que traz à discussão teorias de Marcuse, filósofo alemão e autor de *O Homem Unidimensional*, Bahktin, Platão, Calvino, o linguista Fauconnier e o matemático Mark Tuner, estes últimos autores da teoria da cognição *conceptual blending*, da qual Sousanis faz uso extensivo durante o desenrolar de seus argumentos. A estes, se mescla a forte influência de autores consagrados do formato dos quadrinhos como Spiegelman, Moore, Gaiman, Kirby e Stan Lee, além da presença inconfundível de Scott McCloud e seu *Desvendando os Quadrinhos*, obra que levanta pontos similares aos argumentos propostos por Sousanis e cuja discussão *Desaplanar* complementa e aprofunda.

A obra de ficção científica *Planolândia* também se faz presente no quadrinho e inclusive fornece o neologismo que dá título à obra. Na trama de Edwin Abbott, um mundo de duas dimensões habitado por quadrados, círculos e triângulos conscientes é afetado pela chegada de uma forma tridimensional, a esfera que encanta e amedronta os seres bidimensionais. *Desaplanar* toma emprestado esse trecho para construir uma analogia aos nossos paradigmas da cognição e da ciência: assim como os habitantes “planos” do mundo de Abbott, nos acostumamos à uma única visão, a do texto, a ponto de deixarmos de perceber suas limitações. A utilização de dois pontos de vista diferentes, como a fusão texto-imagem dos quadrinhos, é o caminho que Sousanis propõe para dar “tridimensionalidade” à transmissão de conhecimento.

Nas páginas de *Desaplanar*, Sousanis aceita o próprio desafio, lançando mão de uma miríade de ilustrações, ora apresentada dentro dos tradicionais quadros, ora perfurando os limites e escorrendo por toda a página, mesclando a riqueza visual das imagens com os curtos parágrafos da “narrativa” do autor, apresentados em balões de texto. Para o leitor iniciante nos quadrinhos, a mistura se mostra quase vertiginosa: não há a redundância entre palavra escrita e imagem comum à linguagem jornalística ou cinematográfica, mas sim uma simbiose entre os elementos visuais e textuais, cuja relação por vezes se esconde dentro da simbologia das imagens apresentadas. Em diversos momentos, porém, a dança entre as duas linguagens se transforma em verdadeiros infográficos, onde a ilustração demonstra em exemplos o que o texto propõe, ou auxilia na compreensão de conceitos complexos da astronomia, matemática e da neurologia.

A força do argumento de Sousanis, entretanto, não está apenas no uso do texto e da

imagem, mas também nas referências presentes no texto, desde trabalhos acadêmicos de autoridades nas áreas de linguagem, psicologia, neurologia e educação até clássicos do cinema como *O Mágico de Oz* e *Cantando na Chuva*, incluindo uma visita ao clássico *Ulisses* de James Joyce, um percurso pela história da arte desde as pinturas rupestres até os grandes murais modernos de Anselm Keifer, além de ícones da cultura *pop* como *Dr. Who* e *Star Trek*. A narrativa visual de *Desaplanar* consegue ser uma viagem pelas mais influentes teorias da cognição e, ao mesmo tempo, uma prazerosa aventura em quadrinhos, que alcança até os leitores comuns. Em sua cadência única, a obra consegue transmitir um conteúdo científico e filosófico denso sem se perder na própria complexidade ou quebrar o ritmo da narrativa para explicar os conceitos utilizados. Ao invés, a posição científica de Sousanis está tão entranhada nas ilustrações e no texto que ela é absorvida sem necessidade de longas explicações.

Ao se aproximar do clímax de sua narrativa visual, Sousanis se aprofunda no conceito de “*desaplanar*” ao ir além da já proposta hibridização da linguagem, ao argumentar por uma visão holística do conhecimento, onde as diversas ciências convergem ao invés de se encerrarem em suas respectivas áreas de estudo. Como o conserto de um mecanismo, explica Sousanis, envolve aprender a desmontá-lo e depois a remontá-lo, entender a relação entre suas peças é fundamental. As diferentes especializações da ciência possibilitam conhecer a fundo o funcionamento das partes que compõem nossa realidade, mas é necessário unir esses distintos pontos de vista para se enxergar mais longe e realmente conseguir entender o mecanismo que move nosso mundo. No argumento de Sousanis, é a partir dessa integração que nosso conceito de ciência e realidade começa a se expandir.

Em suma, *Desaplanar* é uma reflexão sobre a própria plasticidade da mente humana, nossa capacidade de criar ligações e suposições entre objetos distintos, assim como nossos olhos utilizam pontos de vista diferentes para produzir uma única imagem tridimensional. A partir do formato conhecido das histórias em quadrinhos, Sousanis propõe uma nova maneira de pensar a educação, o trabalho científico e o próprio conhecimento, libertando a imagem da posição de mera ilustração do conceito apresentado e devolvendo a ela sua posição de direito como pura linguagem, tão efetiva e importante como a própria linguagem escrita. Uma aventura pela mente humana que não perde em nada para as melhores obras do gênero das histórias em quadrinhos.