

Edição v. 41  
número 2 / 2022

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), 41 (2)  
mai/2022-ago/2022

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

## TEMÁTICA LIVRE

Fenomenologia da representação nas histórias em quadrinhos, ou, como representar Um Pedaco de Madeira e Aço

Phenomenology of representation in comics, or, how to represent a Park Bench

ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA (BETONNASI)

Universidade do Estado da Bahia (UNEB) – Salvador, Bahia, Brasil.  
E-mail: betonnasi@gmail.com.  
ORCID: 0000-0003-3812-0545.

DANILO ANDRADE BITTENCOURT

Universidade do Estado da Bahia (UNEB) – Salvador, Bahia, Brasil.  
E-mail: daniloandradebittencourt@gmail.com.  
ORCID: 0000-0003-0728-204X.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

BITTENCOURT, Danilo; SILVA, André Luiz Souza da. Fenomenologia da representação nas histórias em quadrinhos, ou, como representar Um Pedaco de Madeira e Aço. Contracampo, Niterói, v. 41, n. 2, p. 01-18, maio/ago. 2022.

**Submissão em: 25/01/2022. Revisor A: 27/03/2022; Revisor B: 13/06/2022; Revisor A: 08/07/2022; Revisor B: 18/07/2022. Aceite em: 20/07/2022.**

DOI – <http://dx.doi.org/10.22409/contracampo.v41i2.52968>

## Resumo

Este artigo tem por objetivo refletir sobre a representação nas histórias em quadrinhos a partir de uma perspectiva fenomenológica. Também se propõe a fornecer subsídios teóricos para aqueles pesquisadores que, interessados pelas histórias em quadrinhos, sua produção e recepção enquanto objetos de estudo, desejam examiná-las enquanto fenômeno estético-comunicacional, capaz de provocar, em seus leitores, o desejo de representar, junto à obra, aspectos da realidade empírica. Para tal, enumeramos alguns princípios norteadores para a análise a partir das teorias estéticas de caráter fenomenológico, sobretudo aquelas de Mikel Dufrenne (1973; 2015) e Wolfgang Iser (1978; 1989; 2000), e tomamos enquanto corpus empírico, a título de demonstração de nossa incursão teórica, a história em quadrinhos *Um Pedaco de Madeira e Aço*, de autoria do artista francês Christophe Chabouté.

### Palavras-chaves

Comunicação; Histórias em quadrinhos; Fenomenologia; Representação; Estética.

## Abstract

This article aims to reflect on the representation in comics from a phenomenological perspective. It also aims to provide theoretical subsidies to those researchers who, interested in comics, their production and reception as objects of study, wish to examine them as an aesthetic-communicational phenomenon capable of provoking, in their readers, the desire to represent, along with the work of art, aspects of empirical reality. To this end, we enumerate some guiding principles for the analysis based on phenomenological aesthetic theories, especially those of Mikel Dufrenne (1973; 2015) and Wolfgang Iser (1978; 1989; 2000), and we take as empirical corpus, as a demonstration of our theoretical incursion, the comic book *Park Bench*, authored by the French artist Christophe Chabouté.

### Keywords

Communication; Comics; Phenomenology; Representation; Aesthetics.

## Introdução: representação como sensibilidade estética

São recorrentes na literatura acadêmica dedicada às histórias em quadrinhos as incursões que tomam a ideia de representação – isto é, a identificação de elementos e ações, expressos ou encenados, como peças em maior ou menor medida correspondentes a objetos encontrados na realidade – como tema de análise. São investigações, no entanto, voltadas sobretudo à representação deste ou daquele evento histórico, desta ou daquela cultura, deste ou daquele segmento social ou étnico, de maneira restrita (AYAKA; HAGUE, 2015). Escassos, por outro lado, são os trabalhos dedicados, não à representação de algo, mas à *representação em si mesma*. Que tomam a representação enquanto objeto de estudo específico, a despeito de seu caráter inerentemente transitivo e, portanto, sempre ávido por um ou mais objetos a representar. O presente artigo busca contribuir com este campo pouco explorado, e as diretrizes que propomos, bem como a análise que conduzimos, buscam privilegiar o ato de representar em lugar daquilo que é representado.

Nosso *objetivo*, portanto, consiste em *propor uma sucinta diretriz para a análise da representação nas histórias em quadrinhos*, colocando-a à prova diante de um exemplar da arte: *Um Pedaco de Madeira e Aço* (2018), do quadrinista francês Christophe Chabouté. E, através de uma breve análise fenomenológica deste corpus empírico, *esclarecer o ato de representar através de uma história em quadrinhos*. Tendo-se em mente que, sob esta perspectiva metodológica, tal ato revela-se, não somente na imanência da obra, tampouco somente em seu caráter social, mas no cruzamento entre a história em quadrinhos e seu leitor, na relação que tal cruzamento estabelece, entre os mundos ficcional e da vida. Nossa *hipótese* é que, *por seu caráter eminentemente estético, a representação nas histórias em quadrinhos tende a corresponder mais às faculdades criativas – do artista e do leitor – que a um pretense “retrato” da realidade representada, ou mimesis; o que, por sua vez, não anularia o potencial esclarecedor ou o valor epistemológico da representação artística*.

Se as discussões acerca da representação enquanto fenômeno são escassas nesse campo, não se pode afirmar o mesmo quando tomamos o campo da Comunicação e da Estética em sentido mais amplo, donde podemos extrair valiosas contribuições. Nesse sentido, escolhemos as abordagens originais da escola fenomenológica e o fizemos por ao menos dois motivos: primeiro, porque elas se dedicam, sobretudo, ao espectador/leitor, mais aderentes que são ao campo dos estudos em recepção, com o qual estamos familiarizados; em segundo lugar, porque privilegiam os aspectos sensíveis e subjetivos desta recepção, ainda que sem desconsiderar aqueles de perfil cognitivo-intelectuais. Ambas as perspectivas, quais sejam, a recepcional-fenomenológica e a subjetiva-sensível, são também pouco recorrentes nos estudos das histórias em quadrinhos e, por isso mesmo, clamam à investigação (PIZZINO, 2020, p. 14).

Com a palavra “representação buscamos fazer referência àquilo que, em Estética, é normalmente denominado como *mimesis* – mas não à *mimesis* enquanto imitação perfeita (ou que se quer perfeita), como mero reflexo ou *cópia* da realidade, das coisas que habitam o mundo; mas à *mimesis* enquanto referência, representação de algo que está *para fora* da obra, mas que só existe como tal – como objeto estético – por estar *dentro*, por ser parte indissociável de uma obra de arte específica, que lhe assegura materialidade e suporte para a experiência estética, que “cria um mundo da história em particular”<sup>1</sup> (KUKKONEN, 2013, p. 43-44, tradução nossa) – uma obra de arte em quadrinhos. O tema da representação, sem essa delimitação conceitual prévia, é muitíssimo amplo; possui desdobramentos na Sociologia, na Política, na Comunicação e na Filosofia – onde ultrapassa o campo da Estética, alcançando domínios como os da Filosofia da Mente, bem como da Epistemologia (ISHIGURO, 1994). A importância do tema deriva justamente deste amplo espectro de desdobramentos, partindo de aspectos descritivos da vida social e psicológica, atravessando aqueles propriamente utilitários, capazes de interferir de maneira efetiva no

---

1 No original: “(...) sets up a particular storyworld (...)”.

campo social, até aquele que mais nos interessa aqui: a representação enquanto sensibilidade estética.

Entre as teorias fenomenológicas que tocam o tema da representação de uma perspectiva estética, selecionamos a de Wolfgang Iser (1978, 1989, 2000) e a de Mikel Duffrene (1973, 2015), também considerando uma revisão da literatura fenomenológica dedicada ao tema da representação, da autoria de John Brough (2010). As teorias fenomenológicas da representação, ainda que concebidas tendo em vista o fenômeno artístico como um todo, muitas vezes refletem aspectos distintivos de artes específicas, notadamente da literatura e das artes visuais. Portanto, se faz necessário que um trabalho que se debruce sobre a representação nas histórias em quadrinhos defina em que condições particulares as representações ocorrem neste meio específico, lançando mão, para tanto, de referencial teórico apropriado, quer dizer, especificamente dedicado aos quadrinhos, ainda que nele prevaleçam abordagens de caráter semiótico, narratológico ou cognitivo, ao invés de propriamente fenomenológico (FRESNAULT-DERUELLE, 1973; KUKKONEN, 2013; GROENSTEEN, 2015; BARBIERI, 2017, 2018).

## Fenomenologia da representação: ato performático, imaginação e experiência estética

Se a ficção em quadrinhos fosse mero reflexo de nossa realidade empírica, não seríamos capazes de separá-la da mesma – mas somos. Por outro lado, se nada na ficção em quadrinhos remetesse, de alguma forma, ao mundo da vida, não poderíamos estabelecer vínculos entre ambos: não seria possível reconhecermos ações, situações, paisagens e personagens, associando-os a análogos reais; também não seria possível nos identificarmos com ambientações, atmosferas, percebendo nelas algo de familiar ou íntimo. Nisto reside o problema da representação nas histórias em quadrinhos e nas artes em geral: na relação entre o mundo encenado e o mundo da vida (*Lebenswelt*),<sup>2</sup> nas diferenças e semelhanças que se colocam neste encontro/confronto tornado possível pela experiência estética.

John Brough (2010), dedicado ao estudo, tradução e organização dos escritos de Edmund Husserl, ao revisitar as principais teorias estéticas da representação de ascendência fenomenológica, observa que o fundador da escola já entendia que o universo encenado pelas obras de arte caracteriza-se por ser *um mundo à parte*, destacado daquele que consideramos, intuitivamente, como *o real*. Tal concepção está relacionada à percepção que o sujeito tem ao se colocar diante de uma obra de arte, haja vista que o entendimento de que aquele determinado objeto é um objeto artístico depende, em boa medida, da capacidade deste mesmo observador de separá-lo da realidade empírica, do mundo da vida. A escola filosófica fundada por Husserl tende, com efeito, a se opor às teorias de caráter mimético, ao menos àquelas que enxergam na arte uma cópia, tentativa de cópia ou imitação do real, tal como ficou estabelecido pela linhagem platônica, e, de maneira exemplar, por Aristóteles em sua *Poética* (2004), no que diz respeito à tragédia, mesmo quando o estagirita se propõe a elogiá-la, por intermédio do conceito de catarse. Ainda que catártica, a tragédia, para Aristóteles, é mimética. A escola fenomenológica, por seu turno, busca afastar-se dessa tradição, considerando a ficção, não uma imitação, mas um mundo radicalmente à parte, ainda que capaz de estabelecer referências, de representar.

Geralmente, a questão para os estetas da tradição fenomenológica não é se as obras de arte retratam ou representam objetos do mundo percebido. Eles irão admitir que elas frequentemente o fazem. Em vez disso, a posição deles é de que a representação apropriadamente entendida não é mimese no sentido de cópia. Se, em vez disso, for entendido como a representação de um mundo dentro da obra de arte, que pode ou

---

<sup>2</sup> Para Husserl, o “mundo da vida” ou *Lebenswelt* diz respeito ao mundo pré-científico, isto é, não mediado pela epistemologia científica. A experiência do mundo da vida é uma experiência, portanto, intuitiva, espontânea e reflete a atitude natural do sujeito humano diante do mundo. Para um maior desenvolvimento deste conceito de Husserl e sua relação com o conhecimento científico, verificar Juliana Missaggia (2018). Aqui nos referimos ao *Lebenswelt* em frequente contraste com o mundo da ficção, isto é, quando a atitude natural se transfigura em atitude estética.

não ter uma relação com o mundo mais amplo além da obra, virtualmente todos os estetas fenomenólogos possuem teorias representacionais da arte (BROUGH, 2010, p. 281, grifo nosso, tradução nossa).<sup>3</sup>

Em terminologia fenomenológica, o reconhecimento de uma obra de arte enquanto obra de arte depende da aptidão do sujeito/observador em suspender sua *atitude natural*, quer dizer, em interromper sua postura irrefletida, intuitiva e espontânea, tipicamente cotidiana, diante de um determinado objeto – que, por sua vez, se apresenta enquanto convidativo, disposto, capaz de instigar o público à uma experiência de índole estética: um *objeto estético*. A interrupção da atitude natural e o despertar da *atitude estética* delimitam, portanto, a fronteira entre o mundo da vida e o mundo da obra de arte, de modo que

a concepção husserliana de arte como representação emerge de sua noção de que uma obra suporta um mundo em si mesmo, com seu próprio espaço e tempo, o qual pode ou não se referir a um particular tema externo. O tema da obra é representado com o mundo da obra, um domínio fechado de pura aparência, que não é tomado como real, mas como algo que existe somente para ser visto ou ouvido (BROUGH, 2010, p. 282, tradução nossa).<sup>4</sup>

Este outro mundo, de pura aparência e distorção, especialmente concebido pelo artista para ser apreciado pela recepção, ainda que remeta a inúmeros elementos externos, é explicitamente apartado do real, estranho que é à atitude natural, não devendo ser (e dificilmente sendo) confundido com o mundo da vida – sob risco da própria percepção daquilo enquanto obra de arte ser perdida no processo. Não devemos, no entanto, subestimar as representações e seu caráter de pura aparência.

Em aparente paradoxo, *as representações artísticas, justamente por serem distorções, podem apresentar-se como muitíssimo esclarecedoras do real*. Ao convidar o público a estabelecer associações com o mundo da vida, a obra mobiliza elementos semelhantes a este mundo, que serão apresentados de maneira necessariamente deformada – e é justamente esta deformação que pode tornar mais visíveis aspectos que, a partir de uma atitude natural, seriam pouco identificáveis, ou mesmo invisíveis: “o brilho do mundo criado com a obra de arte deve então iluminar o mundo além de suas fronteiras, mas isto não é copiá-lo”<sup>5</sup> (BROUGH, 2010, p. 283, tradução nossa). Do contraste entre o familiar e o não-familiar, a representação convida o espectador, engendra efeitos e fornece elementos para a compreensão da cultura. Nesse sentido, a trajetória investigativa de Wolfgang Iser parte de uma teoria do efeito estético (*aesthetic response theory*) para uma antropologia literária (*literary anthropology*), na qual a representação exerce um papel determinante no fenômeno estético:

A representação como aparência estética indica a presença do inacessível. A literatura reflete a vida sob condições que não estão disponíveis no mundo empírico ou que são negadas por ele. Consequentemente, a literatura transforma a vida em um depósito do qual retira seu material para encenar aquilo que na vida parecia ter seu acesso negado. A necessidade por esta encenação advém da posição descentrada do homem:

---

3 No original: “Generally, the issue for aestheticians in the phenomenological tradition is not whether art-works depict or represent objects from the perceptual world. They will grant that they often do. Their position is rather that representation properly understood is not mimesis in the sense of copying. If it is taken instead to mean the representation of a world within the work of art, which may or may not have a relation to the larger world beyond the work, then virtually all phenomenological aestheticians have representational theories of art”.

4 No original: “Husserl’s conception of art as representational emerges in his notion that a work holds a world within itself, with its own space and time, which may or may not refer to a particular external subject. The subject of the work is represented within the world of the work, a closed domain of sheer appearance that is not taken as actual, but as something that exists only for sight or hearing.”

5 No original: “(...) the glow of the world created within the work may indeed illuminate the world beyond its boundaries, but that is not to copy it”.

nós somos, mas não possuímos nós mesmos.<sup>6</sup> (ISER, 1989, p. 244, tradução nossa)

Iser detecta no fenômeno da representação literária a necessidade humana de experimentar e de possuir aquilo que, mesmo que esteja no real, não é convenientemente disponibilizado por ele, e que só pode ser alcançado através da experiência estética. O que Iser observa no âmbito literário nos parece ocorrer, não apenas nele, mas em outras formas de arte, como nas histórias em quadrinhos. É o que o autor chama de *negatividade (negativity)*. O mundo da vida é, em última instância, incognoscível em sua totalidade; mas a arte nos oferece a oportunidade de transcender suas limitações e conhecer o mundo (e a si mesmo) através de sua negação – o mundo da obra, a ficção: “se um texto literário faz algo a seus leitores, ao mesmo tempo nos diz algo sobre eles. Assim, a literatura se transforma em uma varinha mágica, localizando nossas disposições, desejos e inclinações, e, eventualmente, nossa composição geral” (ISER, 2000, p. 311, tradução nossa).<sup>7</sup> Nisto reside seu sentido antropológico-comunicacional.

Diverso do mundo da vida, o mundo da arte oferece aquilo que o real não pode oferecer, a não ser enquanto referência: a própria existência como objeto de contemplação, de descoberta e, sobretudo, como objeto de apreciação estética. Neste sentido, a ideia de representação afasta-se de seu caráter mimético tradicional para se referir à uma dimensão *performática* do fenômeno estético, isto é, torna-se ainda mais dependente da participação do leitor enquanto polo ativo, responsável, junto com a obra, não apenas pela realização da experiência estética como um todo, como também pelas relações que o encenado possa sugerir em direção ao não-encenado; a ficção em direção ao mundo da vida:

A semelhança é estética na medida em que é representado algo que não tem realidade própria dada e é, portanto, apenas a condição para a produção de um objeto imaginário. A representação só pode se desdobrar na mente do receptor, e é somente por meio de sua imaginação ativa que o intangível pode se tornar uma imagem. Segue-se, então, que a representação, ao fazer a ponte entre as diferenças e assim tornar concebível o intangível, é um ato de performance e não – como a tradição ocidental tem repetido várias vezes – um ato de mimese, uma vez que a mimese pressupõe uma dada realidade que deve ser retratada de uma forma ou de outra (ISER, 1989, p. 243, grifo nosso, tradução nossa).<sup>8</sup>

O universo artístico é um universo de aparências, de coisas *parecidas*, porém *não idênticas* àquilo ao qual se referem, às fontes de sua inspiração — explícitas, deduzíveis ou especuláveis. Fazendo o caminho inverso, partindo da antropologia literária para a teoria do efeito estético de Iser, cabe recordar ao menos duas categorias importantes em seu sistema: a de *território familiar (familiar territory)*, que condensa em si todo o referencial vivido (enquanto atitude natural), bem como fruído (enquanto experiência estética) (ISER, 1978, p. 69, tradução nossa); e a de *desfamiliarização (desfamiliarization)*, que diz respeito à capacidade da obra de arte em não apenas fazer referência ao território familiar, como também (e sobretudo) de frustrá-lo, e com grande efeito estético, diretamente proporcional à distância entre o que é antecipado e o que é experienciado pela recepção (ISER, 1978, p. 87, tradução nossa). A desfamiliarização do território familiar é, conseqüentemente, um importante fator no processo de representação nas artes não apenas em termos de efeito estético, bem como de negatividade e de desvelamento de aspectos do

---

6 No original: “Representation as aesthetic semblance indicates the presence of the inaccessible. Literature reflects life under conditions that are either not available in the empirical world or are denied by it. Consequently literature turns life into a storehouse from which it draws its material in order to stage what in life appeared to have been sealed off from access. The need for such a staging arises out of man’s decentered position: we are, but do not have ourselves.”

7 No original: “If a literary text does something to its readers, it simultaneously tells us something about them. Thus literature turns into a divining rod, locating our dispositions, desires, and inclinations and eventually our overall makeup.”

8 No original: “The semblance is aesthetic insofar as something is represented that has no given reality of its own and is therefore only the condition for the production of an imaginary object. Representation can only unfold itself in the recipient’s mind, and it is through his active imaginings alone that the intangible can become an image. It follows, then, that representation, by bridging difference and thus making the intangible conceivable, is an act of performing and not – as Western tradition has repeated time and again – an act of mimesis, since mimesis presupposes a given reality that is to be portrayed in one way or another.”

real – donde seu caráter comunicacional e antropológico.

A representação, no entanto, não seria possível sem o esforço imaginativo do espectador. Em seu sistema teórico, Mikel Dufrenne (1973) divide a experiência estética em ao menos três níveis: (1) o nível da *presença*, no qual a obra de arte é percebida<sup>9</sup> enquanto tal pela sensibilidade corpórea do espectador; (2) o nível da *representação* e da *imaginação*, quando a percepção molda, através da imaginação, os conteúdos ali presentes, transformando-os em eventos distinguíveis (representados) a partir de conhecimento prévio; e (3) o nível da *reflexão* e do *sentimento*, em que a percepção flui em direção à uma compreensão objetiva daquilo ao qual foi exposta, bem como em direção à uma compreensão sensível, em uma relação dialética entre razão e emoção, que Dufrenne entende como o apogeu da experiência do público: “o verdadeiro ápice da percepção estética é encontrado no sentimento que revela a expressividade da obra” (DUFRENNE, 1973, p. 49, tradução nossa).<sup>10</sup>

Aqui ressaltamos o caráter imaginativo do jogo representacional tal como descrito por Dufrenne, imaginativo não apenas por parte do artista, como da própria recepção, que precisa fazer uso de suas capacidades imaginativas no processo de fruição das obras – ainda que este investimento se dê *a partir* daquilo que a obra propõe: donde a soberania dela enquanto elemento propositivo; e do artista, enquanto sujeito criador. A despeito da condição eminentemente *ativa* do receptor, que precisa preencher a experiência estética com sua própria imaginação, para Dufrenne, o elemento mais criativo do jogo artístico é o próprio artista (BANDI, 2018). De qualquer modo, ambas as imaginações – do espectador e do artista – dão forma à representação e sua performance comunicacional.

A imaginação nutre a representação com modos de conhecimento implícito [*les savoirs*] previamente constituídos na experiência vivida. Mais precisamente, a imaginação desempenha um papel duplo. Ela mobiliza tal conhecimento, e converte o que foi adquirido pela experiência [*l'acquis*] em algo visível. No primeiro caso, nós devemos considerar o conhecimento como um aspecto da imaginação. Para o conhecimento é um estado virtual da imagem, cujo correlato intencional é o possível (DUFRENNE, 1973, p. 348, tradução nossa).<sup>11</sup>

Mediada pela subjetividade de ambos, a realidade (ou mundo da vida) surge, na experiência estética, enquanto pura aparência, e é, portanto, “menos um mundo que uma atmosfera de um mundo – e cujos objetos representados ilustram, mas não determinam”<sup>12</sup> (DUFRENNE, 1973, p. 528). O mundo apresentado pela obra de arte e encenado com o auxílio do espectador é interno à mesma, é um mundo singular e subjetivo; e, por isto mesmo, autônomo, porque

se o mundo representado é uma imagem do mundo real, é uma imagem inevitavelmente e voluntariamente mutilada. O que a obra nos fornece do mundo real é somente o que é necessário para situar os personagens ou para iluminar a ação. Sua proposta não é tanto a de representar um mundo, mas a de isolar algum objeto determinado e significativo de dentro dele, fazendo deste objeto sua propriedade e nos levando de volta a ele incansavelmente.<sup>13</sup> (DUFRENNE, 1973, p. 175, tradução nossa)

A despeito de representar uma realidade distorcida ou mutilada, o *real* também é, para Dufrenne,

---

9 “Percepção” possui aqui o mesmo sentido proposto por Maurice Merleau-Ponty em *Fenomenologia da Percepção* (2011).

10 No original: “(...) *the very height of aesthetic perception is found in the feeling which reveals the expressiveness of the work.*”

11 No original: “*Imagination nourishes representation with modes of implicit knowledge [les savoirs] previously constituted in lived experience. More precisely, imagination plays a dual role. It mobilizes such knowledge, and it converts what is acquired by experience [l'acquis] into something visible. In the former case, we must consider knowledge as an aspect of imagination. For knowledge is a virtual state of the image, whose intentional correlate is the possible.*”

12 No original: “(...) *less a world than an atmosphere of a world – and which represented objects illustrate but do not determine.*”

13 No original: “*Thus, if the represented world is an image of the real world, it is an image which is inevitably and voluntarily mutilated. That which the work gives us of the real world is only what is necessary to situate the characters or to illuminate the action. Its purpose is not so much to represent a world as to single out some determinate and meaningful object from within it, making this object its property and taking us back to it untiringly.*”

iluminado pelo estético, uma vez que a arte atribui sentido, através de suas representações, àquilo que não o possui (ao menos não de maneira pré-determinada): donde sua necessidade em representar o *real*, de fazê-lo compreensível, comunicável.

O real precisa de mundos estéticos. O objeto estético retoma o real para dar sentido ao real. O objeto estético funda e unifica o real à luz do a priori existencial. Ao dar forma ao real, os mundos estéticos merecem ser reais. Por outro lado, o real não repudia a pluralidade dos mundos estéticos, pois é através da própria pluralidade que ele é o real, isto é, o transbordamento (DUFRENNE, 1973, p. 532, tradução nossa).<sup>14</sup>

As obras de arte e a experiência que elas sugerem logram este êxito – racional, emocional, comunicacional (e mesmo ontológico) – justamente por fornecerem ao espectador uma miríade de mundos singulares, tão prolífica quanto o transbordar da própria realidade, do próprio mundo da vida ou *Lebenswelt*, que por sua vez só pode ser tomado a partir de uma consciência tão singular quanto ele mesmo:

(...) existem mundos plurais apenas porque um mundo (mesmo um mundo objetivo) existe somente como assumido e definido por uma consciência que é, antes de mais nada, uma consciência singular. O real não é inicialmente dado como um em-si-mesmo que é subsequentemente dividido em mundos particulares ou em perspectivas monádicas. Pelo contrário, a unidade do real, entendida como um mundo objetivo, só pode ser sentida e afirmada com base na experiência de mundos singulares (DUFRENNE, 1973, p. 538, tradução nossa).<sup>15</sup>

## Representação nas histórias em quadrinhos: imperativo visual e fenomenologia da imagem

Seja como sistema (GROENSTEEN, 2015) ou como imagens justapostas (McCLOUD, 2005), as histórias em quadrinhos distinguem-se, em boa medida, por serem *uma arte fortemente visual* (GROENSTEEN, 2015, p. 17; BRAMLETT, 2020) – ainda que não em sua totalidade (HAGUE, 2014, p. 9). Entre seus elementos constitutivos mais prementes, estão as vinhetas (ilustrações), os requadros (linhas que as delimitam), a sarjeta (os espaços vazios que as separam), entre outros; todos articulados, engenhosamente justapostos e/ou sobrepostos, a fim de, a partir da página (seu suporte material) sugerirem narrativa. Diferente do que ocorre na obra de arte literária, por exemplo, em que o fluxo de leitura depende do encadeamento linguístico linear, a obra de arte em quadrinhos é dada a subverter tal retidão, permitindo-se alternar entre os *regimes linear e tabular*<sup>16</sup> (FRESNAULT-DERUELLE, 1976). Uma análise fenomenológica

14 No original: “*The real needs aesthetic worlds. The aesthetic object takes up the real in order to give meaning to the real. The aesthetic object founds and unifies the real in the light of the existential a priori. By giving form to the real, the aesthetic worlds deserve to be real. On the other hand, the real does not repudiate the plurality of aesthetic worlds, for it is through their very plurality that it is the real, that is, the overflowing.*”

15 No original: “*(...) there are plural worlds only because a world (even an objective world) exists only as assumed and defined by a consciousness which is, first of all, a singular consciousness. The real is not initially given as an in-itself which is subsequently divided into particular worlds or into monadic perspectives. On the contrary, the unity of the real, understood as an objective world, can be felt and affirmed only on the basis of the experience of singular worlds.*”

16 Pierre Fresnault-Deruelle (1976) observa que as histórias em quadrinhos podem funcionar em dois regimes de leitura: o linear e o tabular. No primeiro regime, análogo ao literário clássico, o leitor segue a história quadro a quadro, ordenadamente enfileirados, da esquerda para a direita (ou da direita para a esquerda, no caso dos mangás). No segundo, seja por motivo de tamanho, cor, posicionamento ou isolamento, uma ou mais vinhetas destacam-se de tal modo no contexto geral da página (*tableau*) que terminam por subverter esta leitura linear e sua sequencialidade tradicional.



da representação nos quadrinhos deve, portanto, levar em consideração que a representação se dá nestas condições, e, neste sentido, ser capaz de mobilizar, caso necessário, ferramentas auxiliares como as teorias de inclinação semiótica, estruturalista ou gestáltica (DUFRENNE, 2015, p. 184-185).

No que diz respeito à representação, os estudos das histórias em quadrinhos permanecem incipientes, ao menos quando levamos em consideração o tipo de abordagem que nos interessa aqui, qual seja, aquela que, antes de se debruçar sobre o objeto a representar, preocupa-se com o modo de fazê-lo. Quando adotamos o método fenomenológico, os *comics studies* mostram-se ainda mais alheios. Por outro lado, algumas investigações dedicadas aos quadrinhos tocaram, em maior ou menor medida, com maior ou menor apuro, no tema da representação, cabendo aqui apenas algumas pontuações.

Como nossa preocupação aqui é com a representação, a prioridade é dada, no âmbito dos *comics studies*, às teorias que se interessaram pela relação entre as representações de teor *realista*, *icônico* ou *abstrato*. Quer dizer, aquelas que demonstram maior semelhança com aquilo que consideramos *real* e aquelas representações mais depuradas. Também nos interessam as incursões dedicadas a tensionar os limites entre o fantasioso e o mimético. De saída, sabemos que as histórias em quadrinhos, bem como o teatro e o cinema, são artes que mais mostram que narram os acontecimentos ficcionais (BARBIERI, 2017, p. 18). Ademais, é amplamente reconhecido, no âmbito dos estudos dos quadrinhos, o diagrama apresentado por Scott McCloud (2005, p. 52-53), que expõe, com exemplos organizados em um grande triângulo, o *continuum* que cataloga e diferencia as representações consideradas mais ou menos realistas daquelas mais icônicas e abstratas. A partir do triângulo de McCloud, Daniele Barbieri (2017) comenta que:

Onde a abstração visual é baixa, assumimos que a história que está sendo contada ocorre de um modo que é substancialmente aquele real, mesmo que possa ser representada de forma mais ou menos realista. À medida que a abstração visual se eleva, o mundo de que se está falando é também progressivamente mais abstrato e menos relacionável ao mundo real, exceto de maneiras cada vez mais metafóricas (BARBIERI, 2017, p. 67-68, tradução nossa).<sup>17</sup>

De uma perspectiva cognitivista, Karim Kukkonen (2013) propõe, a partir de Halliwell (2002) – ressaltando também os aspectos visuais – outra concepção da representação nos quadrinhos, desta vez separando uma mimesis “que cria mundos” (“*world-creating*” *mimesis*) de uma mimesis “que reflete mundos” (“*world-reflecting*” *mimesis*):

(...) poderíamos dizer que o mundo da história de super-heróis propõe uma mimese “criadora de mundo”, ou seja, que cria seu próprio mundo de ficção autocontido. Neste mundo da história, a história em quadrinhos apresenta heróis e vilões como claramente distinguíveis, tudo está em cores brilhantes e um homem pode sobreviver ileso à rajada de uma metralhadora. O mundo da história não busca refletir a realidade, mas segue suas próprias regras e probabilidades. O mundo da história realista se apresenta como possuindo uma mimese “refletindo o mundo”, uma mimese que ilumina e reflete o real. No mundo da história realista, a história em quadrinhos reduz sua escala de cores, evita o estereótipo visual através de características físicas e faciais, e reduz ângulos dramáticos e onomatopeias (KUKKONEN, 2013, p. 88-89, tradução nossa).<sup>18</sup>

---

17 No original: “Là dove l’astrazione visiva è bassa, assumiamo che la storia raccontata avvenga in un modo che è sostanzialmente quello reale, anche se può essere rappresentato più o meno realisticamente. A mano a mano che l’astrazione visiva sale, anche il mondo di cui si racconta è progressivamente più astratto e meno riconducibile al mondo reale, se non per vie metaforiche sempre più spinte.”

18 No original: “(...) we could say that the superhero storyworld proposes a “world-creating” mimesis, that is, one that creates its own, self-contained world of fiction. In this storyworld, the comic presents heroes and villains as clearly distinguishable, everything is in bright colors, and a man can survive machine-gun fire unscathed. The storyworld does not aim to mirror reality, but follows its own rules and probabilities. The realist storyworld poses as having a “world-reflecting” mimesis, one that illuminates and reflects the real. In the realist storyworld, the comic reduces its color scale, avoids visual stereotyping through physique and facial features, and reduces dramatic angles and onomatopoeia.”

Entendemos que o oposto também pode ocorrer: uma obra cujo desenho representa de maneira realista pode, por outro lado, ser profundamente metafórica e fantasiosa em outros aspectos, narratológicos inclusive. O importante aqui é ressaltar que, a despeito de mais ou menos *realistas* ou *miméticas*, os mundos encenados pelas histórias em quadrinhos continuam sendo apartados do mundo da vida, não apenas pelos motivos expostos acima, mas também por aspectos inerentes a esta arte, como, por exemplo, seu caráter relutante:

Os quadrinhos são, de fato, um gênero baseado na relutância. Não só suas imagens imóveis e silenciosas não possuem o mesmo poder de ilusão que as imagens cinematográficas, mas também sua sequência, longe de produzir uma continuidade que imita o real, oferece ao leitor uma narrativa cheia de intervalos que aparecem como lacunas de sentido (GROENSTEEN, 2015, p. 19).

Uma vez exposto o caráter sobretudo visual das histórias em quadrinhos, se fazem necessárias pontuais incursões em uma *fenomenologia da imagem*. De uma perspectiva geral, cabe expor as *intenções significativas* (*signitive intentions*), isto é, aquelas que indicam o objeto como um todo, de caráter simbólico, e as denominadas *intenções pictóricas* (*pictorial intentions*), que indicam o objeto a partir de um vislumbre, de teor imagético. Ambas as categorias nos ajudam a compreender o ato de representar. No caso das primeiras – as intenções significativas – o vetor da intencionalidade dispara a partir da experiência estética suscitada pela obra em direção ao objeto externo representado, tomado em sua totalidade enquanto símbolo. A linguagem verbal favorece tal intencionalidade, dado seu caráter abstrato (BRAMLETT, 2020). Já no caso das intenções pictóricas, o vetor da intencionalidade percorre o caminho inverso: ele coloca diante do leitor o objeto representado enquanto imagem pictórica, em uma tela, em um muro, ou, no caso dos quadrinhos, em uma página, através do desenho. Da totalidade da coisa enquanto símbolo, nos dirigimos ao vislumbre dela enquanto ícone. “As intenções significativas apontam para a coisa, as intenções pictóricas aproximam a coisa. A direção da intenção é diferente” (SOKOLOWSKI, 2000, p. 82, tradução nossa).<sup>19</sup>

É preciso ressaltar, no entanto, que a predominância da intenção pictórica *não elimina a intenção significativa* – mesmo que inexistam símbolos linguísticos na composição (como em nosso corpus) – haja vista que, ao intuir o objeto representado pela imagem, além e a partir do vislumbre imagético, também intuimos o objeto em sua totalidade. Ademais, se as palavras intencionam o objeto representado de uma só vez; como um todo, as imagens apresentam o objeto de um determinado ângulo, de uma determinada luz, de uma determinada pose ou momento. É por isto que as intenções significativas seriam mais abstratas, enquanto as pictóricas seriam mais concretas (Ibid, p. 83). Justamente por ser mais concreta, a intencionalidade pictórica oferece ao leitor uma experiência mais próxima àquela de visualizar o próprio objeto – mais próxima, portanto, daquilo que entendemos como percepção (Ibid). O leitor sabe que aquela não é a coisa em si: não lhe é permitida a possibilidade de tocá-la, de sentir seu cheiro ou de observá-la de outro ângulo que não aquele ou aqueles que lhes são oferecidos enquanto imagem representacional. O caráter ficcional da experiência é mantido, apesar das semelhanças.

Se as propriedades sensoriais do objeto representado não são acessíveis ao espectador, as propriedades sensoriais da obra de arte, por outro lado, lhe são apresentadas enquanto elemento indissociável da experiência estética. Existe um substrato material a partir do qual ocorre a representação:

Parte do prazer em observar as pinturas advém da mudança entre o foco no tema e o foco no substrato: podemos nos aproximar muito da pintura, ou podemos restringir o alcance de nossa visão, a fim de nos concentrarmos no substrato material, para apreciar as pinceladas e as cores nestes pontos particulares; então voltamos para trás, para uma visão mais ampla do todo, mantendo, durante todo o tempo, nossa

<sup>19</sup> No original: “*Signitive intentions point away to the thing, pictorial intentions draw the thing near. The direction of the intending is different.*”

recente compreensão da materialidade da coisa. A interação entre o substrato e a forma aumenta a presença da obra de arte, e tal interação é possível devido às várias intenções significativas que treinamos sobre o que estamos observando (SOKOLOWSKI, 2000, p. 83-84, tradução nossa).<sup>20</sup>

Nas histórias em quadrinhos também temos acesso a um substrato, ainda que mediado pelo processo editorial de escaneamento e posterior impressão dos desenhos. Pinceladas, traços, retículas; linhas retas e curvas, volumetria e perspectiva, entre outros recursos empregados nos desenhos, são reconhecíveis no ato de leitura – e são fonte de prazer estético (BARBIERI, 2018, 13-63). Prazer que, a propósito, também funciona enquanto aspecto separador entre mundo da vida e mundo da obra, como Husserl já havia observado no início do movimento fenomenológico (BROUGH, 2010, p. 281).

## Fenomenologia da representação nos quadrinhos: síntese teórica e diretriz para análises

Dando prosseguimento a histórica oposição da escola fenomenológica à mimesis no âmbito da Estética, Iser e Dufrenne propõem sistemas teóricos cuja convergência consideramos frutuosa para a análise da representação nas histórias em quadrinhos. Não apenas fornecem categorias de análise de prisma estético-comunicacional, como propõem saídas de fundo antropológico e mesmo ontológico diante da necessidade profundamente humana de representar. Mais precisamente, podemos observar que a atividade imaginativa do espectador em Dufrenne articula-se sem dificuldade ao caráter performático da representação em Iser. Por outro lado, os estudos das histórias em quadrinhos expostos aqui também fornecem valiosos subsídios teóricos para a análise da experiência estética sugerida pela obra de arte em quadrinhos, tomando como aspecto premente a representação, sobretudo em desenho.

Finalmente, da síntese teórica destes trabalhos, podemos extrair alguns *princípios gerais para a análise*, indicadores, de que (1) *a representação nas histórias em quadrinhos se dá segundo seu próprio sistema semiótico visual*, dotado de elementos constituintes e regimes de organização típicos, variando das representações mais realistas àquelas mais icônicas e/ou abstratas, que, estruturados através da relutância que lhes é característica, auxiliam na separação entre o mundo da vida e o mundo ficcional; (2) *a experiência estética das histórias em quadrinhos se dá no ato de leitura, que inclui o engajamento do leitor em representar, junto à obra, objetos do mundo da vida no âmbito de um mundo ficcional – donde o caráter performático e imaginativo da representação*; (3) *por ser uma arte de dominante visual, as histórias em quadrinhos favorecem mais as intuições pictóricas (aquelas que mostram) que as significativas (aquelas que indicam)*, donde resulta que os quadrinhos – assim como o cinema e o teatro – mais mostram que narram suas histórias, e que (4) *faz parte da experiência de representar com as histórias em quadrinhos o contato com o substrato dos desenhos*, seus elementos ilustrativos constituintes, fontes de grande prazer estético e de tensão com relação ao mundo da vida; ademais, (5) *a representação de aspectos da realidade através das histórias em quadrinhos, ainda que mutilada e aparente, é capaz de iluminar o mundo da vida a partir de sua negatividade (ou contraste) com o território familiar do leitor*, em um processo de desfamiliarização, com grande efeito estético; e (6) *a experiência estética engendrada pelas histórias em quadrinhos envolve estados tanto reflexivos quanto sentimentais, atribuindo sentido, em sua singularidade, ao transbordamento que marca o mundo da vida*. Dito isto, damos prosseguimento à uma breve análise de nosso corpus empírico, cuja intenção é pôr à prova as considerações elencadas acima.

---

20 No original: “Some of the pleasure of looking at paintings comes from shifting between focus on the theme and focus on the substrate: we might step up very close to the painting, or we might narrow the scope of our vision, in order to concentrate on the material substrate, to appreciate the brushstrokes and colors in these particular spots; then we move back for a view of the wider whole, retaining all the while our recent grasp of the materiality of the thing. The interplay between substrate and form enhances the presence of the work of art, and such an interplay is possible because of the various signitive intentions we train on the thing we are looking at.”

## Breve análise de *Um Pedaco de Madeira e Aço*

Em *Um Pedaco de Madeira e Aço* (2018), Chabouté apresenta ao leitor uma série de acontecimentos em torno de um ordinário banco de praça. Subsiste nesta *bande dessinée* (como os franceses chamam suas histórias em quadrinhos), uma intensa ironia entre a simplicidade do mobiliário urbano, seu caráter banal, e os eventos de grande valor sentimental que ele *testemunha*, dos quais até parece participar, ainda que como um *não-agente*, um objeto que, mesmo desprovido de vontade, de alguma forma *age* enquanto observa, conosco, o mundo que o circunscreve. Aliás, a ironia se coloca logo na capa do volume (Imagem 1), quando a intencionalidade significativa do título, expressa pela frase “um pedaco de madeira e aço”, reduz o caráter já banal do objeto banco a algo ainda mais ordinário: sua matéria prima, seus componentes materiais desarticulados, configuração anterior a qualquer design. Ao mesmo tempo, visualizamos o banco no canto esquerdo inferior da ilustração: aspecto pictórico que lhe confere forma e ângulo específicos, associados a um balão vermelho desbotado, amarrado em seu espaldar. Podemos nos perguntar: “amarrado ali por uma criança que passou?” (Ibid, p. 181). A articulação entre a abstração do código linguístico e a concretude do banco de praça e do balão, enquanto desenho, substrato, estabelece uma representação que parece ironizar o potencial significativo de um objeto de mobiliário urbano que, ao menos em um primeiro momento, pode parecer ordinário, mas, ao mesmo tempo, coloca-se enquanto elemento precípua, uma vez que está presente no título. Na parte posterior do volume, a quarta capa ressalta: “Um descanso, um momento, uma pausa. Um abrigo, um refúgio, um lar... Uma cena... Uma encruzilhada... *Apenas* um pedaco de madeira e aço” (grifo nosso).

Imagem 1 – Capa do volume



Fonte: Chabouté (2018)

(1) A obra mobiliza, com grande empenho, o sistema semiótico típico dos quadrinhos, de ênfase visual, em uma representação não apenas do banco, como de todo o seu universo circundante, fazendo uso de diversas estratégias de caráter imagético. No que diz respeito à configuração das páginas, Chabouté oscila constantemente no uso ou não de requadros, promovendo, repetidas vezes, o amplo esvaziamento dos cenários, com muitos espaços em branco – o que proporciona muita leveza para a mancha gráfica e grande ênfase nos objetos representados (Imagem 2). São recorrentes as transições de aspecto para

aspecto, quer dizer, aquelas em que ocorre uma fragmentação do cenário em múltiplas vinhetas, com vistas a estabelecer um determinado tom, atmosfera (McCLOUD, 2005), nas quais somos tomados por um sentimento de tédio (SCHNEIDER, 2016), mesmo quando tais passagens são utilizadas na sugestão de grandes elipses, como a passagem de uma estação do ano (Imagem 3). O artista demonstra possuir pleno domínio de seu traço, que pouco tangencia o caricatural, preferindo permanecer em uma zona normalmente considerada realista, às vezes tendente ao fotográfico. O mundo que encena segue pelo mesmo caminho, afastando-se da fantasia. A configuração formal dos objetos, sobretudo do banco, das árvores e da paisagem próxima se mantém em nível figurativo, às vezes beirando o técnico. A perspectiva engendra realismo no espaço, ao mesmo tempo em que a atmosfera geral nos segrega do mundo da vida, estimulando uma postura mais contemplativa, observadora.

(2) A representação nos quadrinhos depende do engajamento da recepção no sentido de imaginar e performar junto aos personagens e objetos apresentados pela ficção. São notáveis os esforços da obra no sentido de propor a encenação, junto ao leitor, de inúmeras pequenas ações, isto é, episódios cotidianos, ordinários, banais, ao modo pensado por Roland Barthes (2013). Uma sucessão de fragmentos de diferentes vidas, que conseguem ser, mesmo assim, sugestoras de grande efeito estético, testemunhadas que são pelo banco (e por nós), em cruzamento, com mútuas interferências, demonstrando grande capacidade em desfamiliarizar o que é posto de antemão, em estabelecer, portanto, proporcional distância entre o que se projeta e o que se sucede. Exemplo: a relação de rivalidade entre o desabrigado que tenta fazer do banco sua cama, seu refúgio, e o policial que insiste em expulsá-lo dali (Imagem 4), evolui, de maneira abrupta (àquela altura inesperada) para uma nova amizade. A história nos familiariza com seus personagens e seus dramas, para então desfamiliarizá-los, ironicamente, através das *interferências passivas* do banco-protagonista que, ao convidar os transeuntes ao descanso, também os convida ao encontro. São episódios curtos, representados em requadros específicos, tematizados, que se entrelaçam ou se metaforizam com outros episódios, que, apesar de banais, demonstram grande capacidade em engajar, continuamente, o espectador, junto à obra, a encená-los.

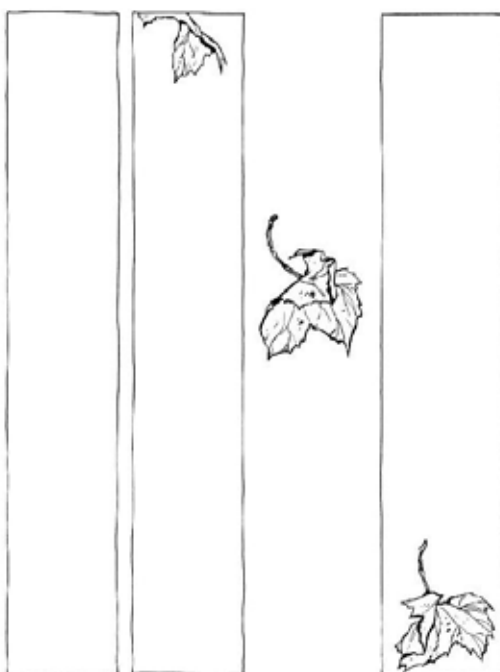
Imagem 2 – Manuseio de canivete representado de maneira instrucional, com amplo uso de espaços vazios e traços de caráter técnico ou realista



Fonte: Chaboué (2018, p. 7)

Neste sentido, a ironia e o contraste de valores permanecem enquanto tônica representacional. A descoberta de uma gravidez é imediatamente sucedida, na ação, por um executivo que ordinariamente caminha, de terno e gravata pretos; imaginamos, em direção ao trabalho. Uma desilusão amorosa é intercalada por um cachorro que faz do banco seu banheiro etc. A soma alternada destes pequenos acontecimentos, mais ou menos significativos, compõe a unidade narrativa. Convém notar que estas rápidas passagens ocupam, física e isoladamente falando, pouco espaço na estrutura material da obra, em 340 páginas. Alguns poucos quadrinhos são suficientes para representar tais acontecimentos. As passagens também são organizadas como arcos dramáticos que se intercalam, concebidos de maneira análoga àquela pensada pelo romancista Gustav Freytag (1900), e que, ademais, servem como deixa para um novo arco. Vistos nuclearmente, estes arcos possuem começo, meio e fim, ou pelo menos um tipo de desfecho, que atua como espólio (ou *gancho*) para o que vem a seguir – donde seu caráter sugestivo-convidativo, em nível narratológico, para os leitores, estimulando-os a acompanhar o desenrolar da(s) história(s): atitude estética que em muito pouco se assemelha àquela natural, relativa ao mundo da vida.

**Imagem 3 – Uma das entediante transições de aspecto para aspecto**



Fonte: Chabouté (2018, p. 140)

(3) A natureza fortemente visual dos quadrinhos, associada à mudez da obra, salvo por alguns letrados e inscrições feitas pelos próprios personagens (no banco, inclusive), incentiva o leitor a se concentrar mais ainda nas imagens, sobretudo nos engendramentos, nas articulações, nas artrologias possíveis entre elas. Elas são muito claras para o leitor, pictórica e significativamente; são didáticas em suas representações, praticamente icônicas nas conotações dos objetos – como o próprio banco de praça, o balão, o buquê de flores, o delicado doce, a vara de pescar, o canivete e assim por diante. O estilo quase fotográfico de Chabouté reforça, associado ao amplo uso de cenários em branco, o empenho do artista para que os objetos representados sejam facilmente identificados pelo leitor, não apenas por semelhança, bem como por contraste, figura-fundo, de modo que a fruição da obra não sofra interrupções desnecessárias na identificação desses artefatos. Por exemplo, o banco da praça, protagonista da história, é o mais tradicional e universal possível, com ripas horizontais e paralelas em madeira, montadas em uma

estrutura elementar de aço (Figura 1). Este mobiliário urbano contrasta, em sua universalidade, com um seu substituto, de design peculiar, que aparece últimos momentos da obra, e que é menos reconhecível como um banco de praça que aquele tradicional, sendo por isto mesmo rejeitado pelos transeuntes (CHABOUTÉ, 2018, p. 308) – sentimento (de desprezo) este, que nos é entregue, mostrado, por vias pictóricas, através de gestos e olhares devidamente representados no substrato da obra, que os aproxima ao invés de indicar.

(4) Parte do prazer oriundo da representação proposta pela obra deriva do tratamento dado pelo artista ao substrato dela, constituído por seus desenhos e demais técnicas artísticas. São constantes as variações na espessura dos traços, tanto na representação dos personagens e cenários quanto dos próprios requadros (Imagem 3). As noites são representadas em negativo, isto é, através da inversão do esquema em preto e branco, tornando o céu escuro e os objetos claros, estabelecendo o contraste com as cenas diurnas. O substrato é o que garante forma às ações, sejam as de grande significação – gravidez, doença, rejeição, morte –, sejam as de teor mais ordinário – urina, exercícios físicos, ida ao trabalho, refeições. São estabelecidos ciclos, repetições demarcadas por momentos de tédio, sucedidos pelos de resolução de conflitos e desenvolvimento narrativo, com condizentes ampliação ou redução na ocupação dos espaços das páginas, ditando o ritmo, não apenas de maneira narratológica (no campo das ações) como graficamente (no campo do substrato). Como observa Barbieri (2017, p. 91), ritmo é repetição, é “o efeito da recorrência de um esquema”<sup>21</sup>. Repetição tanto na sucessão de acontecimentos, como na apresentação deles, através do traço de Chabouté e do fascínio que ele é capaz de promover nos leitores.

**Imagem 4 – Gestual enfático**



Fonte: Chabouté (2018, p. 32)

21 No original: “(...) l’effetto dela ricorrenza di uno schema.”

(5) Grande parte do fascínio da obra se deve ao forte contraste que se estabelece entre as representações artísticas que ela propõe e os objetos reais por elas representados, capazes de, em um único golpe, afastar e iluminar o mundo da vida. Não só artefatos, bem como os personagens são mostrados de maneira, a despeito de realista, ostensivamente didática – quase teatrais (em sentido caricatural), como se atores de cinema mudo fossem, com suas expressões faciais e posturas corporais fortemente exageradas, incluindo contundentes gestos com as mãos, demonstrando, de maneira enfática, diferentes afetos: felicidade, rejeição, raiva, descaso, desprezo etc. (Imagem 4). De tão enfáticos que são os seres humanos e artefatos representados que se torna difícil, para o leitor, não associar, de alguma forma, aquela praça que imaginamos ser francesa (uma vez que esta é a nacionalidade do artista) com qualquer outra praça, não apenas da França real, como do mundo, algumas muito parecidas, outras nem tanto. Quer dizer, os objetos ali representados, bem como as pessoas, são tão genéricos (banco, árvores, transeuntes etc.), que mesmo uma praça no Brasil ou no Japão não seriam tão diferentes. A negatividade, isto é, o contraste entre o mundo encenado pela obra e o mundo da vida, convida o leitor a iluminar o último a partir do primeiro – e disto deriva o caráter representativo-comunicacional da obra de arte em quadrinhos. Quando aparece mutilada, fragmentada, relutante, em pura aparência, a vida adquire, em aparente paradoxo, maior e mais claro sentido.

(6) Tão irônica quanto a história que a obra nos apresenta é a abertura que sua pura aparência proporciona para diferentes horizontes de sentido. Quer dizer, as radicais limitações das representações artísticas, seus exageros e pura aparência – como aquelas que nos apresenta *Um Pedaco de Madeira e Aço* – nos oferecem um significativo senso de organização e de propósito, já que a narrativa é, em si, organizada. E este senso de ordem, ainda que na pura aparência, nos auxilia a lidar com o seu contrário: o transbordamento do mundo da vida e o desconhecimento diante de sua complexidade. Ambas as constatações – do transbordar e do desconhecer –, quando encaradas a partir da obra de arte em quadrinhos, nos impulsionam, estética e ontologicamente, a contemplar, explorar e conhecer.

## Considerações finais

A partir de uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos, tal como a descrevemos e exemplificamos neste trabalho, além do escrutínio das diferentes experiências estéticas engendradas no encontro entre diferentes leitores e diferentes obras de arte em quadrinhos, da descoberta das nuances que permeiam a representação ficcional – como fizemos a partir da análise de *Um Pedaco de Madeira e Aço*, nosso corpus empírico –, também é possível, a partir destas, investir em outras incursões, para além da Estética e da Comunicação: desdobramentos de caráter antropológico – no que diz respeito às representações culturais em quadrinhos, por exemplo – bem como aqueles de caráter ontológico, interessados na relação entre as histórias em quadrinhos e a atribuição de sentido ao próprio mundo da vida, temas que tangenciamos ao longo do texto.

Diante do constante engajamento entre leitor e história em quadrinhos, podemos inferir, ademais, que o valor da obra de arte não deveria ser medido por seu pretenso *realismo* direto e impessoal, mas sobretudo por sua capacidade de engendrar uma experiência estética prazerosa para a recepção; e que, ademais, a própria noção de *realismo* deveria ser tomada com certo cuidado, uma vez que a obra de arte, mesmo aquela considerada realista, naturalista ou fotográfica, não deixa de ser uma distorção do mundo da vida, distorção esta necessária, não apenas para a definição da experiência do leitor com as histórias em quadrinhos enquanto experiência estética, bem como na iluminação do *real* por aquela mesma representação. Donde constatamos que o caráter redutor das representações nas histórias em quadrinhos funciona, também, enquanto qualidade convidativa, capaz de provocar o leitor ao preenchimento das lacunas deixadas pela obra – o que ele deve empreender através de sua capacidade imaginativa, de sua competência em preencher os *vazios* que lhes são oferecidos.



## Referências

- ARISTÓTELES. **Poética, Organon, Política, Constituição de Atenas**. São Paulo: Nova Cultural, 2004.
- AYAKA, Carolene; HAGUE, Ian. (Orgs.). **Representing multiculturalism in comics and graphic novels**. New York: Routledge, 2015.
- BANDI, Fabrizia. The potentiality of imagination in Mikel Dufrenne's philosophy. **Lebenswelt: Aesthetics and Philosophy of Experience**, s.v., n. 12, p. 55-64. 2018.
- BARBIERI, Daniele. **Semiotica del fumetto**. Roma: Carocci, 2017.
- BARBIERI, Daniele. **I linguaggi del fumetto**. 2. ed. Firenze: Bonpiani, 2018.
- BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. São Paulo: Vozes, 2013, p. 304.
- BITTENCOURT, Danilo. **Espirais da interpretação: O horror e o grotesco em Uzumaki**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação. Dissertação de Mestrado. Orientadora: Prof. Dra. Regina Lúcia Gomes Souza e Silva. 2017.
- BRAMLETT, Frank. Why there is no "language of comics". In: ALDAMA, Frederick (Ed.). **The Oxford handbook of comic book studies**. New York: Oxford University Press, 2020. p. 15- 35.
- BROUGH, John. Representation. In: SEPP, Hans; EMBREE, Lester (Eds.). **Handbook of phenomenological aesthetics**. Contributions to Phenomenology, 2010. p. 281 -286.
- BROUGH, John. Art and aesthetics. In: LUFT, Sebastian; OVERGAARD, Soren (Eds.). **The routledge companion to phenomenology**. London: Routledge, 2012. p. 287 -296.
- CHABOUTÉ, Christophe. **Um pedaço de madeira e aço**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2018.
- DUFRENNE, Mikel. **The phenomenology of aesthetic experience**. Evanston: Northwestern University Press, 1973.
- DUFRENNE, Mikel. **Estética e filosofia**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Du linéaire au tabulaire. **Communications**, s.v., n. 24, p. 7-23, 1976.
- FREYTAG, Gustav. **Freytag's Technique of the drama: an exposition of dramatic composition and art**. Chicago: Scott, Foresman and Company, 1900.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- HAGUE, Ian. **Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels**. New York: Routledge, 2014.
- HALLIWELL, Stephen. **The aesthetics of mimesis: ancient texts and modern problems**. Princeton: Princeton University Press, 2002.
- ISER, Wolfgang. **The act of reading: a theory of aesthetic response**. London/Henley: The Johns Hopkins University Press, 1978.
- ISER, Wolfgang. **Prospecting: from reader response to literary anthropology**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1989.
- ISER, Wolfgang. Do I write for an audience?. **PMLA/Publications of the Modern Language Association of**

America, v. 115, n. 3. p. 310-314, 2000.

ISHIGURO, Hidé. On representations. **European Journal of Philosophy**, v. 2, n. 2, p. 109-124, 1994.

KUKKONEN, Karin. **Contemporary comics storytelling**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2013.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

MISSAGGIA, Juliana. A noção husserliana de mundo da vida (*Lebenswelt*): em defesa de sua unidade e coerência. **Trans/Form/Ação**, v. 41, n. 1, p. 191-208, jan./mar. 2018.

PIZZINO, Christopher. On violation: comic books, delinquency, phenomenology. In: GIDDENS, Thomas . (Ed.). **Critical Directions in Comics Studies**. Jackson: University Press of Mississippi, 2020. p. 13-34.

SCHNEIDER, Greice. **What happens when nothing happens: boredom and everyday life in contemporary comics**. Leuven: Leuven University Press, 2016.

SOKOLOWSKI, Robert. **Introduction to phenomenology**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2000.

---

*André Luiz Souza da Silva (Betonnasi) é pós-doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Líder do Grupo de Pesquisa Narrativas Ficcionalis em Design, Educação e Cultura Pop (Pop Cult), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).*

---

*Danilo Andrade Bittencourt é mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e membro do grupo de pesquisa Narrativas Ficcionalis em Design, Educação e Cultura Pop (Pop Cult), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).*