

Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura

Intersections between Religion and Comics: thought bubbles from a look into
superhero genre

Iuri Andréas Reblin¹

Resumo

A partir de uma abordagem bibliográfica exploratória, este texto apresenta intersecções identificadas entre religião e histórias em quadrinhos, especialmente, a partir de um olhar a superaventura. Inicialmente, o texto reitera o papel das histórias em quadrinhos enquanto representação do universo simbólico-cultural humano, para, em seguida, apresentar ilustrações sobre a religião nas histórias em quadrinhos a partir da superaventura e indicar pesquisadores e pesquisadoras envolvidas com o assunto. Uma abordagem na perspectiva da Teologia e das Ciências da Religião identifica que religião e histórias em quadrinhos se encontram especialmente de quatro maneiras: a) quadrinhos produzidos por instituições religiosas; b) quadrinhos com temas reconhecidamente e intencionalmente religiosos; c) quadrinhos com religião como ilustração contextual; d) quadrinhos como expressão das estruturas simbólicas e religiosas. Ao final, afirma que quadrinhos são sim *locus revelacionis* da experiência religiosa humana e reitera a importância do estudo na perspectiva da *teologia do cotidiano*.

Palavras-chave: Superaventura. Histórias em Quadrinhos. Histórias em Quadrinhos – aspectos religiosos.

Abstract

Starting from an exploratory bibliographic approach, this text presents intersections identified between religion and comics, especially from a look into the superhero genre. Initially, the text reiterates the role of comics as a representation of the symbolic and cultural human background, to then display examples on religion in comics especially in superhero stories and present investigators involved with the subject. An approach of theology and religious studies identified that religion and comics intersected particularly in four ways: a) comics produced by religious institutions; b) comics with known and intentionally religious themes; c) comics with religion as contextual illustration; d) comics as an expression of symbolic and religious structures. In the end, it states that comics are a *locus revelacionis* of human religious experience and reiterates the importance of studying the theme under the perspective of the theology of daily life.

Keywords: Superhero genre. Comics. Comics – religious aspects.

¹ Doutor em Teologia e Professor no Programa do Mestrado Profissional em Teologia da Faculdades EST, em São Leopoldo, RS. Em 2013, recebeu o Prêmio Capes de Tese na área de Filosofia/Teologia, subcomissão Teologia por sua tese sobre histórias em quadrinhos, publicada sob o título "O alienígena e o menino" (São Paulo: Paco Editorial, 2014. 264p.). E-mail: reblin_ia@yahoo.com.br

1 Introdução

O propósito deste texto é lançar uma provocação a partir da pergunta quais são os pontos de intersecção entre religião e histórias em quadrinhos? E, a partir dessa pergunta, evocar algumas considerações sobre como religião e histórias em quadrinhos se entrecruzam. Não se trata aqui de exaurir o assunto, nem de pronunciar a palavra final sobre o tema, mas sim de trazer à luz possibilidades de imbricações entre religião e histórias em quadrinhos em geral, e a superaventura em particular, forjadas nas tessituras das narrativas da arte sequencial. Num contexto profundo, este texto tem o fim didático de trazer pistas e promover links de pensamentos para o estudo das histórias em quadrinhos também como *locus revelacionis* da experiência religiosa humana e, nessa direção, também como foco de interesse da teologia enquanto área do saber preocupada com a vida humana, sua estruturação social, simbólica e cultural, sua cosmovisão, sua *Lebenswelt*.

Diante disso, a solidariedade intelectual do texto se expressa em sua modéstia na argumentação das possíveis intersecções entre religião e histórias em quadrinhos, evocando “balões de pensamento”, apresentando uma ilustração em perspectiva de mapeamento, a fim de sinalizar o que há e o que se tem discutido acerca do

assunto, ensejando o leitor e a leitora a irem mais além. Para tanto, é importante também delimitar terminologicamente o que se quer dizer quando se fala sobre religião. Neste texto, optou-se simplesmente por utilizar o termo religião, reconhecendo que, sob este guarda-chuva nominativo, é possível aludir tanto à religião enquanto fenômeno religioso, num sentido mais epistemológico, às religiosidades, isto é, às expressões religiosas cotidianas eróticas e heréticas, sincréticas e pragmáticas, quanto à religião institucionalizada e à instituição religiosa, aos preceitos e às normas “oficiais”, aos argumentos legitimados e legitimadores de crenças e ritos. Para os propósitos deste texto, portanto, utilizar-se-á simplesmente o termo “religião”, alertando pontualmente para essa gama diversa de perspectivas, ênfases, conceitos, ou ainda apresentando conceitos quando necessário.

Diante dessas considerações iniciais, este texto se divide em quatro partes: num primeiro momento, apresenta algumas notas sobre representatividade e narratividade, considerando as histórias em quadrinhos como uma leitura e uma interpretação do mundo e, neste exercício, da religião e da experiência religiosa, quer sejam estas relacionadas ao autor ou à autora do quadrinho; à intencionalidade da

narrativa, à concepção do quadrinho ou ao seu contexto, sua *Lebenswelt* ou ainda à própria política editorial, isto é à intencionalidade da empresa ou da instituição responsável. Num segundo momento, o texto apresenta alguns exemplos sobre a manifestação da religião na superaventura, o foco específico de abordagem e ilustração deste texto. Em seguida, num terceiro momento, indica alguns estudos e pesquisas sobre religião ou repre-

sentação religiosa nas histórias em quadrinhos, com o intuito de expor alguns (poucos) dos teóricos e das obras que discutem o tema. Por fim, num quarto e último momento, o texto sugere intersecções identificáveis entre religião e histórias em quadrinhos, sem buscar classificar ou parametrizar essas relações. As possibilidades são muitas, e este texto enseja antes aumentar esse leque.

2 Religião e Quadrinhos: narrativa e representatividade

As histórias em quadrinhos são conhecidas e reconhecidas como forma de linguagem, expressão artística e bem cultural e, enquanto tais, *por meio de suas narrativas*, elas apresentam e representam características da vida social, do mundo simbólico-cultural e do universo de valores de um determinado grupo, de uma determinada sociedade (REBLIN, 2014; VIANA, 2005). Há, nas narrativas das histórias em quadrinhos, enquanto narrativas, sempre um alto grau de representatividade; afinal, é por meio desse grau de representatividade, pelo uso de signos e significados, pela apresentação de um universo reconhecível que a história se torna possível de ser lida, compreendida e reproduzida. Na leitura de Umberto Eco (2006, p. 89), “isso significa que os mundos ficcionais são parasitas do mundo real. [...] tudo aquilo que o texto não diferencia

explicitamente do que existe no mundo real corresponde às leis e condições do mundo real”. Ou como asseverado ainda em outro momento pelo autor,

E, assim, temos de admitir que, para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover até com o mais impossível dos mundos, contamos com nosso conhecimento do mundo real. [...] precisamos adotar o mundo real como pano de fundo (ECO, 2006, p. 89).

Essa representação do mundo real e dos comportamentos humanos é dinamizada e potencializada nas histórias em quadrinhos por conta do uso de imagens e sua ação dinâmica com o texto e as sarjetas (isto é, o espaço entre um quadrinho e outro), o que concede a ilusão de movimento e abre possibilidades imaginativas para aquilo que não é visto dentro das dimensões do quadro (EISNER 2001; 2008). Além

disso, vale ressaltar que as histórias em quadrinhos, enquanto narrativas, sempre têm a intenção de dizer algo acerca do ser humano e de seu mundo para o próprio ser humano. Ela faz parte de um exercício comunicacional bem mais complexo que está relacionado, em seu íntimo, a preservação da memória. Mesmo que construída sobre fatos ficcionais e mesmo que concebida para entretenimento, uma história (ou ainda uma estória²) é sempre um retrato de algo. Como afirmado em outro momento,

O ser humano é, pois, em seu íntimo, uma justaposição transitiva de histórias herdadas e recebidas que, em algum momento e a todo o momento, lhe dizem algo sobre si mesmo e sobre o mundo e sobre sua forma de compreender e compreender-se no mundo. São histórias vividas e ficcionais — particularmente ficcionais, já que, como lembrou Umberto Eco, “tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção” — que vão se somando umas às outras (se justapõem) e que não são completas por si só (transitivas). Elas continuam incessantemente agregando-se a outras, sendo transformadas, negadas, incorporadas. É nesse sentido que tanto Larrosa quanto Alves asseveram que o ser humano é um palimpsesto, isto é, “como um desses antigos pergaminhos que eram apagados para se escrever em cima, mas

nos quais ainda eram legíveis os restos das escritas anteriores”.

[...]

A constituição de uma narrativa está vinculada à invenção do ser humano, ao poder e à necessidade de ele compilar suas realizações, crenças e esperanças para pensar sobre elas, para viver ou para poder criar a partir delas. Enfim, a constituição de uma narrativa está vinculada à necessidade do ser humano de estruturar um universo simbólico em que ele possa se sentir em casa, um universo simbólico que esteja aí quando as novas gerações nascerem; é o seu legado, a sua memória, a sua história. *Narrar histórias (vividas e ficcionais) é a forma com que o ser humano diz para si mesmo quais são os seus medos, as suas esperanças, como o mundo se apresenta para ele e como interpretá-lo. São por essas razões, pois, que o ser humano cria e compartilha histórias desde os tempos mais remotos de sua biografia.* (REBLIN, 2014, [s.p.], no prelo. Grifos no original).

Nesse exercício de criar, narrar e realizar uma leitura do mundo, as histórias em quadrinhos apresentam a religião; afinal, a religião é parte indelével da cultura, criação do ser humano em sua busca por sentido, sistema cultural e universo simbólico de contextos e sociedades. Além disso, vale lembrar que a religião é um tema de grande potencial narrativo, um recurso ilustrativo envolvente, sobretudo, a partir de clichês e mistérios, por lidar com conspirações da tradição eclesiástica, com o sobrenatural, etc. Introduzir um elemento religioso (enquanto recurso narrativo) nas

² Sabe-se que, na língua portuguesa, o uso do termo estória foi descontinuado e que toda e qualquer narrativa está vinculada ao termo “história”. Entretanto, com base nos argumentos apresentados em outros momentos, especialmente em Reblin (2010; 2014), decidiu-se aqui manter ambos os termos, a fim de manter claro o potencial evocativo e provocativo que o termo estória desperta. Para mais informações sobre a utilização do termo, sugere consultar igualmente os argumentos expressos em Reblin (2009) e Alves (2005).

histórias amplia as possibilidades ficcionais com que o autor ou a autora poderá explorar para criar uma trama que seduza o leitor ou a leitora, mantendo o interesse e o suspense, ao adentrar no universo do fantástico. À parte de sua potencialidade enquanto recurso narrativo, elementos religiosos remetem a valores, concepções de mundo e expressões de sentido que são caros à vida humana e que necessitam ser periodicamente reafirmados num exercício mítico e anamnético, isto é de reiterar visões de mundo, sentidos e valores, com o intuito de manter uma “coesão social”.

Em outras palavras, a religião pode, pois, estar presente nas histórias em quadrinhos de diferentes maneiras: por meio da intencionalidade da narrativa ou enquanto recurso narrativo: “quando os autores incluem intencionalmente elementos de tradições religiosas, citações de textos sagrados, etc. e a maneira como eles aparecem no texto, a forma como participam da trama central” (REBLIN, 2010, p. 19), o que inclui também a caracterização de personagens (especialmente, mas não exclusivamente, os super-heróis). Além disso,

A narrativa, os elementos mitológicos e religiosos presente nas narrativas, sobretudo, aqueles ligados ao sentido do heroísmo, como o sacrifício, o altruísmo, os valores, as angústias, as esperanças, os medos, a busca por um sentido, a formulação de questões existenciais à vida humana podem discursivamente, na montagem do texto, na sequência da ação, indicar não só anseios religiosos de uma coletividade, como expor as crenças e os anseios individuais de seus autores (REBLIN, 2010, p. 20-21).

Importante destacar, de todo o modo, que

O religioso ou o teológico numa narrativa não é apenas a representação descritiva no sentido de contextualizar ou criar o cenário no qual o enredo se desenvolve, mas o conjunto de elementos que constituem a experiência literária: o cenário, o enredo, os diálogos, as ações, os símbolos e os valores que se imiscuem nestes e a interatividade entre todos (REBLIN, 2010, p. 14).

Portanto, as histórias em quadrinhos são um caldeirão de possibilidades para a apresentação e a representação da religião, da experiência religiosa ou de elementos e temas atinentes regularmente ao âmbito religioso. Tudo está sujeito, ao fundo, a história/estória que se quer contar e à maneira e o propósito de se conta-la.

3 Religião e Quadrinhos: ilustrações a partir da superaventura

Toda pessoa familiarizada com histórias em quadrinhos de super-heróis sabe que o famoso herói cego Demolidor

(Matthew Murdock) é um personagem apegado à religiosidade católica. É recorrente e emblemática a cena em que

o personagem aparece agarrado na cruz do topo de uma igreja, conversando ou se confessando com um padre. E essa imagem é extremamente rica em termos de seu potencial narrativo, criativo, provocativo e reflexivo, visto que o personagem se veste e se nomeia como um demônio – seu nome, no inglês, Daredevil, significa “Demônio Ousado”. Mas não é só isso, a história da tradição

do personagem nos revela que seu pai, Jack Murdock, foi um boxeador e que sua mãe, Margaret Grace Murdock, abandonou o marido e seu filho em seus primeiros anos de vida para ser tornar uma freira católica. Matthew cresce achando que sua mãe estava morta, quando descobre que ela era uma freira, na edição 229 de *The Daredevil*, de 1964.

Figuras 1 e 2: Capa de uma edição de “Demolidor” e Cena do Filme “Demolidor” de 2003



Fonte: Divulgação

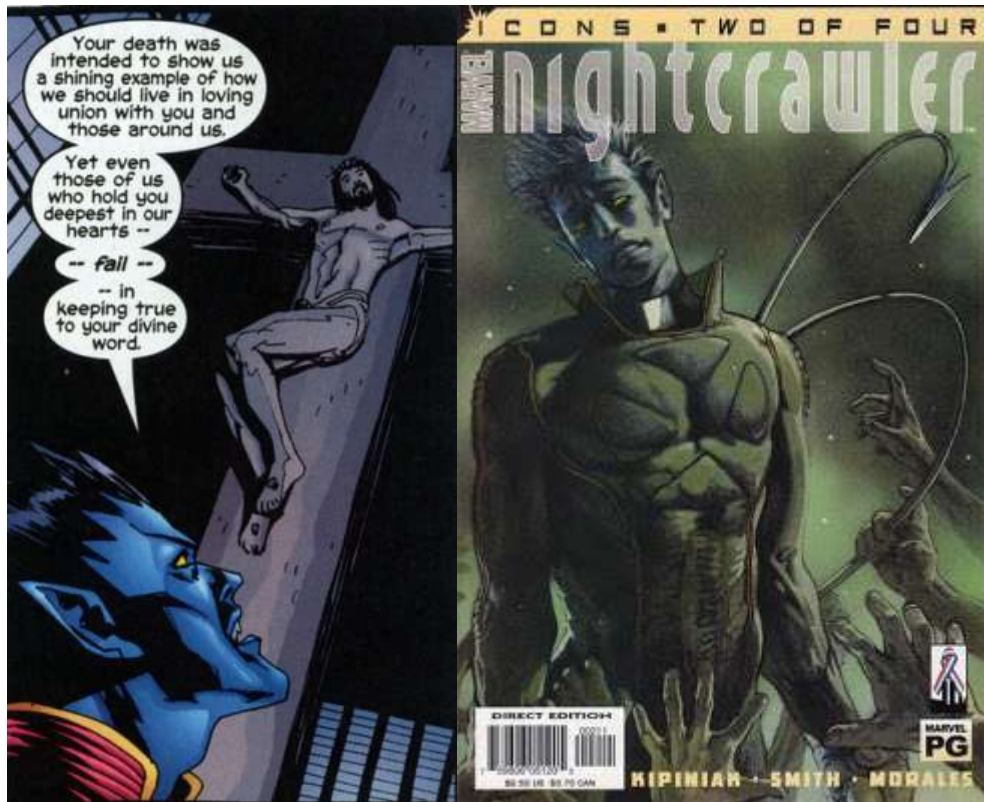
© 1999 Marvel Comics, inc. Todos os direitos reservados.

© 2003 Fox Films. Todos os direitos reservados.

Além disso, toda pessoa familiarizada com histórias em quadrinhos de super-heróis sabe que o X-Man Noturno é um personagem altamente devoto da fé cristã católica. Esse apreço religioso é enfatizado numa história que discute o tema do sacerdócio e a decisão do personagem de se tornar padre. Curiosamente, também é um personagem que possui uma aparência demoníaca. Diferente

ainda do Demolidor, que utiliza um traje vermelho com pequenos chifres, o Noturno possui a aparência física de um demônio, com orelhas pontiagudas, rabo e deixando um cheiro de enxofre (que, na cultura popular, é sinal do demônio) toda vez que se teletransporta. De igual modo, há um potencial narrativo criativo ao buscar esse tipo de alusão (alguém com aparência de demônio como uma pessoa de fé, devota).

Figuras 3 e 4: Cena do Noturno conversando com crucifixo e capa da edição especial



Fonte: NIGHTCRAWLER # 2. New York: Marvel Comics, 2002.
© 2002 Marvel. Todos os Direitos Reservados.

Além do Demolidor e do Noturno, outros personagens emblemáticos em cujas narrativas a religião assume um papel significativo tanto na construção da *persona* quanto enquanto tema narrativo são o Coisa, do Quarteto Fantástico, que é assumidamente Judeu; o Homem-Aranha, que é apresentado como protestante; a Tempestade, que é católica, mas originalmente pertencente a uma religião de matriz africana; os personagens de mitologias grego-romanas, egípcias e nórdicas como Thor, Hércules, Mulher Maravilha, Aquaman; Superman, que é apresentado como metodista (além de, claro, enquanto kryptoniano, poder ser considerado

Raonista); o novo Lanterna Verde, que é muçulmano; o Arqueiro Verde, que é agnóstico, sem mencionar aqui os personagens adeptos ou envolvidos com o ocultismo (Zatanna, John Constantine). A quantidade de alusões religiosas nas narrativas desses personagens é significativa ao ponto de se arriscar a afirmar que grandes personagens das histórias em quadrinhos de super-heróis já foram ou retratados como afiliados ou simpatizantes de determinadas tradições religiosas ou tiveram enredos envolvendo algum aspecto da religião, sendo que a religião desempenha um papel preponderante na construção da

personalidade de certos personagens e aqui se entraria corriqueiramente e de maneira reducionista – em termos de análise de conteúdo – na questão da ética e dos “bons costumes”.

Embora muitos dos artistas que criaram esses personagens (os super-heróis) sejam judeus ou católicos, é possível intuir que os grandes personagens em quadrinhos foram construídos sob a égide e as premissas da *WASP* (isto é, do “modelo” de estadunidense como branco, anglo-saxão e protestante). Nessa direção, a questão do Protestantismo merece ser destacada. Os Estados Unidos são um país de maioria protestante, com um viés conservador e fundamentalista, característica herdada desde o período da colonização, com a vinda de ingleses puritanos ao continente americano e que repercutiu na forma de organização social e concepção de mundo, construindo a ideia de “povo eleito” e, por isso, salvador e regente do mundo, o que é explicado pelo conceito de “Destino Manifesto”.³ Essa concepção de mundo é particularmente expressa na *cultura pop* estadunidense por meio da superaventura, pelo fato de esta ser, em linhas gerais uma “história de salvação” em estrutura mítica (REBLIN, 2008 e 2014). Ainda assim, esse tipo de narrativa (isto é, de representação explícita de uma pertença religiosa, tal como ilustrado nos exemplos acima)

ainda está na superfície das possibilidades que a relação entre religião e quadrinhos pode evocar, pois a religião é utilizada tanto enquanto “ornamento” quanto enquanto “base moral” da construção do personagem e das narrativas. Para além deste olhar, mais interessante ainda é quando a religião se torna perceptível nas entrelinhas do discurso, quando ela reside de maneira implícita e subjetiva nas narrativas (embora nem sempre sem a intenção do autor de fundo), visando alcançar e explorar comunicativamente um conjunto simbólico e imaginário comum (coletivo) mais amplo. Nessa direção, vale ressaltar que a relação entre as histórias em quadrinhos em geral, e a superaventura em particular, e a religião não reside apenas na criação do personagem, sua história de origem ou mesmo sua bagagem histórica, mas ao contexto de onde surge e ao acesso e utilização de um imaginário simbólico-religioso comum. Como expresso em outro momento, na perspectiva da teologia,

A teologia nas histórias em quadrinhos não reside, entretanto, somente nos traços e nas cores, mas se revela, sobretudo, nos enredos, nos discursos, ora de maneira mais sutil, ora mais explícita. Ainda assim, a grande maioria das obras (quando essas não são produzidas ou supervisionadas por uma instituição religiosa e não possuem intenções catequéticas) não apresenta em suas entrelinhas a teologia acadêmica ou eclesial, mas a teologia do cotidiano, calcada e constituída pelas experiências

³ Para tanto, confira: Reblin (2008) e Moltmann (2003).

forjadas e vividas por quem as idealiza. Essa mesma teologia transcende os muros das instituições religiosas e pode se revelar nas mais diversas narrativas, como em *A Turma do Minduim*, ou *Peanuts*, de Charles Schulz, ou mesmo nas histórias de super-heróis, como já indicado em outro momento. Em outras palavras, a teologia do cotidiano não se restringe a temas religiosos e pode se revelar nos meandros que forjam as mais diferentes histórias. E olhar para essas narrativas se torna crucial para se entender como um grupo ou uma

sociedade estrutura seu universo simbólico e se alimenta dele (REBLIN, 2013, p. 74).

Nessa direção, como ilustrado em *O alienígena e o menino* (REBLIN, 2014), o exemplo abaixo é singular. O recorte indicado se refere a uma micronarrativa dentro da narrativa maior de *Superman: Paz na Terra*, que é, na verdade, uma grande paráfrase, contada de maneira extremamente sutil, da parábola do semeador.

Figuras 5: Cenas de *Superman: Paz na Terra*



Fonte: Dini; Ross (2007, [s. p.]).
© 2007 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

4 Religião e Quadrinhos: estudos, abordagens e mapeamentos

Há inúmeros pesquisadores e pesquisadoras na área da arte sequencial, dos estudos culturais, ciências humanas e sociais e aplicadas que já se ocuparam com o estudo da religião, das religiosidades, da expressão religiosa ou mesmo da presença de elementos religiosos nas histórias em quadrinhos. Aqui vale destacar alguns dos mais proeminentes, nacionais e

internacionais, e recentes também. Esse tópico tem um caráter meramente ilustrativo e informativo para se instigar as ênfases que foram dadas nos estudos da arte sequencial na perspectiva da religião.

Amaro Xavier Braga Júnior realizou um levantamento inédito e bem detalhado intitulado "configurações das religiosidades no quadrinho brasileiro" a

ser publicado pela *Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial*. O levantamento foi apresentado no II Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, ocorrido em São Leopoldo, entre os dias 10 e 12 de setembro de 2014 (BRAGA JÚNIOR, 2014, [s.p.]) e “buscou mapear e identificar as produções de quadrinhos brasileiros relacionadas aos grupos religiosos”. Na pesquisa, Braga Júnior atesta que

Das publicações que se relacionaram com a temática religiosa, podem perceber categorias específicas como aquelas que têm uma **Produção Institucional**, isto é, foram orientadas, financiadas e reguladas por instituições de cunho religioso ou por pessoas que assumiam cargos religiosos; Houve aquelas cuja produção foi de **Referência Fragmentada ou Neutra**, onde o elemento religioso foi um elemento secundário acrescentado na produção sem destaque ou, simplesmente, sem vínculos institucionalizados declarados, por parte dos autores ou da editora; Houve aquelas de **Produção Satírico-Crítica**, que ao inserirem o elemento religioso, objetivaram criticar a religião ou a religiosidade e/ou apresentaram visões negativas e/ou estereotipadas sobre o fenômeno religioso; e, por fim, existem as **Produções Simbólico-Representacionais** que são aquelas onde a essência religiosa pode ser percebida pelo leitor/pesquisador, mas sem que esta ligação seja declarada abertamente pelo produtor ou contenha traços evidentes de ligação religiosa. (BRAGA JÚNIOR, 2014, [s.p.]).

Christine Atchison, também numa pesquisa ainda inédita, construída

sobre as bases dos Estudos Culturais, a ser publicada pela *Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial*, se ocupa em explorar lugares não tradicionais de temas religiosos e simbólicos da espiritualidade contemporânea, a partir dos teóricos como John Lyden, Pascal Boyer, entre outros.⁴ Em uma entrevista publicada no site da *Faculdades EST*, Christine Atchison sintetizou seu argumento da seguinte maneira:

Eu vejo a presença da religião na arte sequencial de várias formas. Seria necessário um livro para descrever todas elas, mas, eu principalmente, vejo a presença da religião na moralidade ou imoralidade que orienta personagens, nos símbolos que se proliferam no meio, na forma como os fãs de personagens específicos de quadrinhos se relacionam com seus heróis e com as histórias acerca de seus amados personagens, e na história do próprio meio!⁵

Christopher Knowles, em sua obra “Nossos Deuses são Super-heróis” [do original “Our Gods wear Spandex”], além de destacar o envolvimento religioso de certos artistas, apresenta cinco arquétipos atinentes aos super-heróis: o mago; o messias; o golem; a amazona e a irmandade (KNOWLES, 2008; REBLIN, 2011).

⁴ ATCHISON, Christine. Religion and Comics: A Match Made in Heaven. In: II FÓRUM DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2014, São Leopoldo, RS. (Palestra).

⁵ ATCHISON, Christine. Ma. Christine Atchison. [Entrevista realizada por Mariana Bastian Tramontini]. Faculdades EST, São Leopoldo, 29/10/2014. Disponível em: <<http://www.est.edu.br/entrevistas/visualiza/ma--christine-atchison>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

Além destes, outros artistas como Greg Garrett (2008); Iuri Andréas Reblin (esp. 2008; 2010; 2011; 2013 e 2014) e Richard Reynolds (1992) são alguns dos nomes de destaque no estudo da religião nas histórias em quadrinhos, a partir de suas perspectivas e de seus interesses específicos. **Greg Garrett** parte de uma leitura temática à luz da análise de conteúdo para abordar a religião nas histórias em quadrinhos (apresentando

temas relacionados à moral e à ética, ao problema do mal, as questões da justiça e da violência); **Iuri Andréas Reblin** observa a presença de elementos religiosos nas histórias em quadrinhos a partir da *teologia do cotidiano*, e já **Richard Reynolds**, embora não lide diretamente com a religião, concentra seu trabalho na leitura de uma forma de linguagem muito íntima da religião: o mito.

5 Religião e Quadrinhos: algumas intersecções identificáveis

A partir do exposto até aqui, numa perspectiva geral, é possível identificar quatro pontos de intersecção entre religião e histórias em quadrinhos:

- a) quadrinhos produzidos por *instituições religiosas*;
- b) quadrinhos com *temas reconhecidamente e intencionalmente religiosos*;
- c) quadrinhos com religião como *ilustração contextual*;
- d) quadrinhos como *expressão das estruturas simbólicas e religiosas*.

Esses pontos de intersecção são similares à classificação proposta por Amaro Braga, com uma pequena variação, constituída a partir do olhar próprio da Teologia e das Ciências da Religião. Assim, diferentemente da sugestão indicada pela pesquisa de Amaro Braga, para o estudo do

fenômeno religioso (e como ele se expressa em diferentes bens simbólico-culturais e artísticos, como ele se imiscui nos meandros da vida cotidiana) interessa particularmente quatro percepções distintas da religião. Estas serão desdobradas a seguir.

A primeira é, naturalmente, a religião (fé, doutrinas, elementos do âmbito religioso, etc.) tal como apresentada pela Instituição Religiosa. Isso porque, quando produzida por uma instituição religiosa ou sob o aval desta, o quadrinho sempre apresentará e representará o discurso oficial, a “fé de cartilha”, geralmente, com vistas ao proselitismo, à catequese e adesão de novos fiéis. Trata-se do discurso ortodoxo que geralmente é dissonante do que é crido, vivido e anunciado no dia a dia. Em geral, inserem-se aqui os quadrinhos produzidos sobre personalidades religiosas, histórias da

tradição religiosa (Bíblia em Quadrinhos, por exemplo) ou mesmo narrativas ficcionais, *produzidos por Instituições religiosas ou editoras vinculadas a estas*. Esse ponto de intersecção seria muito similar ao indicado por Braga Júnior como “produção institucional”.

A segunda intersecção remete aos *quadrinhos com temas reconhecidamente e intencionalmente religiosos*. Naturalmente, esta possui intersecções também com a primeira, em termos nominativos. Entretanto, inserem-se aqui as histórias de personalidades religiosas, lideranças, as representações de mitos, lendas e sagas de tradições

religiosas *não produzidas por instituições religiosas* ou editoras vinculadas a estas ou ainda agindo sob o aval e a tutela destas (como a trilogia *Yeshuah*, de Laudo Ferreira Júnior, por exemplo). Também se inserem aqui histórias cotidianas ou ficcionais diversas ou mesmo satírico-críticas com elementos reconhecidamente e explicitamente religiosos. No universo da superaventura, por exemplo, se encaixariam neste perfil narrativas do Demolidor, pontualmente, do Coisa, de John Constantine, da Zatanna, do Shazam, entre outros.

Figuras 6: O Coisa celebrando seu “segundo” Bar Mitzvah



Fonte: THING, v. 2, n. 8. New York: Marvel Comics, 2006.
© 2006 Marvel. Todos os Direitos Reservados

A distinção da sugestão de Braga Júnior está relacionada ao fato de a *Paralellus*, Recife, v. 5, n. 10, p. 161-178, jul./dez. 2014.

pesquisa teológica não considerar essas representações neutras ou

fragmentadas. Há sempre uma intencionalidade por trás de uma narrativa e, em primeira instância, a utilização de elementos religiosos como recurso narrativo nunca é ingênua. Uma narrativa que demonstra um personagem heroico vestido de demônio agarrado em uma cruz não pode ser

considerada secundária, muito menos a necessidade de explicitação da pertença religiosa de determinado personagem ou a produção satírica ou crítica de temas, histórias ou doutrinas religiosas (como em *Um Sábado Qualquer*, de Carlos Ruas ou o *Deus* de Laerte).

Figuras 7 e 8: O Deus de Carlos Ruas e à crítica bem humorada à religião institucionalizada



Fonte: <http://www.umsabadoqualquer.com>
© 2012 Carlos Ruas. Todos os Direitos Reservados

O terceiro ponto de intersecção remete aos *quadrinhos com religião como ilustração contextual*. Essa seria sim uma perspectiva bem mais periférica e pontual, embora, nem por isso não intencional. Nessa direção, a religião não apareceria diretamente na narrativa,

mas como uma ilustração do universo simbólico-cultural no qual os personagens estão incluídos. O quadrinho abaixo, no qual a religião aparece num quadro pendurado na parede (que expressa: "Deus abençoe nossa casa") é um exemplo disso.

Figuras 9: Cena de uma história do Homem-Aranha



Fonte: SPIDER-MAN: Blue #1. New York: Marvel Comics, July 2002. p. 20.
© 2002 Marvel. Todos os Direitos Reservados

Por fim, o último ponto de intersecção remeteria a *Quadrinhos como expressão das estruturas simbólicas e religiosas*. Esta se aproximaria ao que Braga Júnior definiu como “produções simbólico-representacionais”. Aqui se incluiriam histórias em quadrinhos, sobretudo, quando estas não são produzidas por instituições religiosas com finalidades catequéticas, de propagação da fé, ou quando ainda não apresentam histórias de personagens bíblicos ou temas referentes ao universo do sobrenatural (anjos, demônios, espíritos, rituais litúrgicos), elementos que são, geralmente, associados ao universo religioso.

Na verdade, os três últimos pontos de intersecção, destacada a ressalva de que eles podem se imbricar,

referem-se, conceptualmente, ao que se tem nomeado como *teologia do cotidiano* (REBLIN, 2014). Isto é, trata-se da apresentação da religião, ora de forma mais explícita, ora menos, a partir da pessoa de fé, que vai construindo seu conhecimento teológico no dia a dia. A religião é uma das formas mais expressivas do nosso universo simbólico cultural e, enquanto busca por sentido intimamente vinculado à vida humana, ela integra a dinâmica das relações cotidianas, sendo ela expressada, lida, reinterpretada, transformada pelas pessoas em seu dia a dia, gerando um conhecimento teológico cotidiano. Esse conhecimento teológico cotidiano torna-se parte da tessitura das narrativas e está relacionado, portanto, muito aos usos que pessoas fazem das diferentes informações que surgem diante de si, as

quais dão forma ao seu discurso religioso, o qual acaba percorrendo os meandros dos traços e as entrelinhas do discurso dos bens culturais.

No caso do olhar da teologia sobre as histórias em quadrinhos, em especial, aqui, sobre a superaventura, a pesquisa realizada recentemente (REBLIN, 2014) evidenciou que há algumas aproximações entre a teologia e a superaventura, o que possibilita um caldeirão de abordagem e análises das histórias em quadrinhos. Essas aproximações são as seguintes:

- a) Aproximação temática: refere-se à apresentação de temas caros ao debate sobre a religião, a experiência religiosa, e que são de interesse da teologia, tais como morte, injustiça, esperança, entre outros. Além disso, uma aproximação temática também é identificada por conta da abordagem, de um lado, da presença do mal e o quanto este interfere na vida cotidiana e, por outro, do compromisso estabelecido entre o herói e a humanidade.
- b) Aproximação metodológica: refere-se à forma de apresen-

tação das histórias dos super-heróis, isto é, ao fato de serem concebidas, em geral, a partir da estrutura de construção de mitos, enquanto história de salvação e de rememoração dos feitos heróicos. Ao passo que personagens, contextos e enredos se alterem de uma edição a outra, a estrutura da história é basicamente a mesma: surge um conflito, a humanidade é oprimida e o herói aparece para reestabelecer a ordem.

- c) Aproximação ideológica: refere-se a um aspecto mais próximo do inconsciente coletivo que, entretanto, adquire contornos nas narrativas da superaventura. Trata-se da ideia de se trabalhar com ideias ou modelos na construção de uma narrativa que visam constituir parâmetros de comportamento, expressão, etc., para a sociedade. Há sempre um ideal a ser projetado e a ser compartilhado na narrativa.

6 Considerações finais

Longe de apresentar um tratado denso nestas poucas páginas, este texto

apresentou “balões de pensamento” acerca das imbricações entre religião e

histórias em quadrinhos, isto é, apontamentos e mapeamentos daquilo que é essencial quando pesquisadores e pesquisadoras se debruçam sobre o tema. Assim, a ideia elementar que percorre as entrelinhas deste texto é a de que a religião (as religiosidades cotidianas, os elementos religiosos, a experiência religiosa particular e coletiva, conceitos e doutrinas legitimados e mesmo o discurso ortodoxo) integra as mais diversas produções culturais e adquire contornos definidos também nas histórias em quadrinhos em geral e nas histórias do gênero da superaventura (ou gênero dos super-heróis) em particular. Por conta de suas características enquanto forma de linguagem, expressão artística e bem cultural contemporâneo, tais narrativas tornam-se um espaço singular como *locus revelacionis* da experiência

religiosa, com articulação de uma *teologia do cotidiano*.

As religiosidades e os discursos heterodoxos ali narrados são antes de tudo impressões e expressões de artistas que apresentam e representam o mundo e seu universo de valores ao traçar o traço, escrever a palavra e forjar os balões de pensamento. A religião pode se apresentar de diversas maneiras nas histórias em quadrinhos. Há uma perspectiva estrutural e explícita, quando produzida por uma instituição religiosa, mas há, sobretudo, uma perspectiva que tende a se desviar dos holofotes, representada no traço, no discurso, no enquadramento, no enredo, nas cores e nas ações que dão conteúdo, coesão e consistência às histórias em quadrinhos. É essa perspectiva que abre um leque de possibilidades de estudo que interessam à Teologia e às Ciências da Religião.

Referências

ALVES, Rubem. **Variações sobre a Vida e a Morte ou o feito erótico-herético da teologia**. São Paulo: Loyola, 2005.

ATCHISON, Christine. Ma. Christine Atchison. [Entrevista realizada por Mariana Bastian Tramontini]. Faculdades EST, São Leopoldo, 29/10/2014. Disponível em: <<http://www.est.edu.br/entrevistas/visualiza/ma--christine-atchison>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

_____. Religion and Comics: A Match Made in Heaven. In: II FÓRUM DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2014, São Leopoldo, RS. (Palestra).

BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. Configurações das religiosidades no quadrinho brasileiro. In: II FÓRUM DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2014, São Leopoldo, RS. (Palestra).

DINI, Paul; ROSS, Alex. Superman: Paz na Terra. In: _____. **Os Maiores Super-Heróis do Mundo**. São Paulo: Panini, 2007.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. 9. reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: Devir, 2008.

_____. **Quadrinhos e Arte Seqüencial.** 3. ed. 1 reimpr. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GARRETT, Greg. **Holy Superheroes!** Exploring the sacred in comics, graphic novels, and film. revised and expanded edition. Louisville: Westminster John Knox Press, 2008.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: LTC, [1989].

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis:** a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008.

MOLTMANN, Jürgen. **A Vinda de Deus:** escatologia cristã. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

REBLIN, Iuri Andréas. A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi. **Protestantismo em Revista**, São Leopoldo, RS, v. 22, p. 13-21, maio/ago. 2010. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/54/63>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. As histórias em quadrinhos como possibilidade pedagógica para o

Ensino Religioso. In: BRANDENBURG, Laude Erandi et al. (Orgs.). **Ensino Religioso e Docência e(m) Formação.** São Leopoldo: Sinodal, 2013. p. 59-77.

_____. **O alienígena e o menino.** São Paulo: Paco editorial, 2014. (no prelo)

_____. **O Planeta Diário:** rodas de conversa sobre quadrinhos, super-heróis e teologia. São Leopoldo: EST, 2013.

_____. Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Orgs.). **Super-heróis, cultura e sociedade:** aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011. p. 55-91.

_____. **Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves.** São Leopoldo: Oikos, 2009.

_____. **Para o Alto e Avante:** uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

REYNOLDS, Richard. **Superheroes: a modern mythology.** Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1992.

Artigo recebido em 30 de outubro de 2014.
Aceito em 22 de dezembro de 2014.