

Religiosidades nas Historias em Quadrinhos



ORGANIZADORES

Amaro X. Braga Jr
Iuri Andreas Reblin

ASPAS
Associação de Pesquisadores
em Arte Sequencial



*Religiosidades nas
Historias em Quadrinhos*

Amaro X. Braga Jr
Iuri Andréas Reblin
(ORGANIZADORES)

Leopoldina, MG • 2015

DIRETORIA DA ASPAS (2013-2015)

Iuri Andréas Reblin
Natania A. S. Nogueira
Thiago Monteiro Bernardo
Amaro Braga

CONSELHO EDITORIAL DA ASPAS

Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin – EST
Prof. Dr. Edgar Franco – UFG
Prof. Dr. Gazy Andraus – FIG-UNIMESP
Prof.ª Dr.ª Valéria Fernandes da Silva – CM/Brasília
Ma. Christine Atchison – Kingston University

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Iuri Andréas Reblin

DIAGRAMAÇÃO E EDITORAÇÃO

Amaro Braga

DESIGN DA CAPA

Amaro Braga

Ilustração: Batman – Secret Origins n.6, p.3
[Detalhe trabalhado digitalmente]

REVISÃO

Dos Autores e das autoras

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R382b Religiosidades nas histórias em quadrinhos [recurso eletrônico] / Amaro X. Braga Jr., Iuri Andréas Reblin (organizadores). – Leopoldina : ASPAS, 2015. 194 p.

E-book, PDF
ISBN 978-85-69211-00-6.

1. Histórias em quadrinhos – Aspectos religiosos. 2. Religiosidade. I Braga Júnior, Amaro Xavier. II. Reblin, Iuri Andréas

CDD 741.5

Ficha elaborada pela Biblioteca da EST

Este é um livro digital gratuito.
Uma versão impressa deste ebook pode ser obtida na loja PerSe.

Direitos desta edição reservados à
ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial
<https://aspasnacional.wordpress.com/> | aspascontato@gmail.com |

SUMÁRIO

05 ● APRESENTAÇÃO

Amaro Xavier Braga Junior
Iuri Andréas Reblin

07 ● SALVANDO O DIA

A. David Lewis

17 ● MULHERES, POLÍTICA, RELIGIÃO E BANDE DESSINÉE

Natania A. Silva Nogueira

37 ● AGARTHA: PROCESSO CRIATIVO DE UMA HQ POÉTICO-FILOSÓFICA SOBRE O ÉDEN MÍTICO

Edgar Silveira Franco
Danielle Barros Silva Fortuna

61 ● AYAHUASCA E A INFLUÊNCIA NA CRIAÇÃO DE ÍNCARO: ESTÓRIAS DAQUELE QUE VOOU

Matheus Moura Silva

79 ● SUPER-HERÓIS COMO MESSIAS: A RELIGIOSIDADE PRESENTE NAS HISTÓRIAS DA MARVEL COMICS (1980-2010)

Fábio Vieira Guerra

95 ● ENTRE A RELIGIÃO E OS QUADRINHOS: A IDENTIDADE DISCURSIVA DE KURT WAGNER DOS X-MEN

Alex Caldas Simões

109 ● “MANGÁ MESSIAS” ENTRE RESSURREIÇÕES E REENCARNAÇÕES DE JESUS – UMA HISTÓRIA CULTURAL DAS FIGURAS DE JESUS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Karina Kosicki Bellotti

139 ● CRÔNICAS DA TERRA SANTA: O DIÁRIO ILUSTRADO DE GUY DELISLE

Cristine Fortes Lia

Daniel Clós Cesar

155 ● A OBRA QUADRINHÍSTICA DE MARCIO BARALDI E SUAS REPRESENTAÇÕES RELIGIOSAS

Valéria Aparecida Bari

Glêyse Santos Santana

171 ● CONFIGURAÇÕES DAS RELIGIOSIDADES NO QUADRINHO BRASILEIRO

Amaro Xavier Braga Júnior

191 ● SOBRE OS AUTORES

● APRESENTAÇÃO

Amaro Xavier Braga Junior & Iuri Andréas Reblin

O universo das histórias em quadrinhos é tão enorme e complexo que toda a riqueza da dimensão social pode ser encontrada entre as suas páginas. As histórias em quadrinhos possuem, além de uma dimensão artística e midiática, uma dimensão social. Entre as suas histórias é possível encontrar pessoas, lugares, práticas e acontecimentos que retratam e resgatam uma boa parte dos acontecimentos sociais e representam visualmente circunstâncias sócio-históricas e político-culturais das mais diversas.

A religiosidade é uma expressão humana que se refere à busca por um sentido de viver e morrer, envolvendo a dimensão da transcendência, e que adquire contornos em práticas, em ditos e ritos e em sistemas de crenças. Estes, por sua vez, referem-se a uma forma institucionalizada da religiosidade, a religião. Tanto a religião quanto as diferentes formas de religiosidades que permeiam a vida humana resultam das diversas maneiras do ser humano se entender no mundo, de organizá-lo para nele viver. São, portanto, culturais e sociais e são, em variadas escalas, manifestação do universo simbólico cultural humano. Esse universo de significados e sentidos é o meio pelo qual a vida humana se dá e é o meio pelo qual ela é possível. Logo, as mais diferentes produções humanas, bens artístico-culturais, tratam retratos deste universo.

Assim, o proposto desta coletânea reside na provocação do exercício de olhar para bens artístico-culturais específicos, neste caso, às histórias em quadrinhos, a fim de investigar e perceber de que maneira os aspectos e as características atinentes às religiosidades encontram eco em suas narrativas. Em outras palavras, o que propusemos foi reunir as ações de pesquisadores e pesquisadoras que resolveram captar as diferentes religiosidades através das histórias em quadrinhos. Suas posições teóricas são tão díspares quanto são as manifestações religiosas

existentes no mundo. Em comum, um único aspecto: o desejo de mostrar como imagens desenhadas, palavras destacadas e gestos encenados por personagens e em locais feitos de tinta representam os sentimentos em torno do *ethos* religioso. A fim de perseguir esse objetivo, esta coletânea apresenta a contribuição de 14 autores e autoras, concentrados em 11 ensaios acadêmicos.

A você, leitor, leitora, desejamos uma agradável leitura!

● SALVANDO O DIA

A. David Lewis

I.

Existe um superpoder que *todos* os super-heróis possuem, quer eles saibam ou não.

Antes de explorarmos este poder surpreendente, vamos fazer uma viagem rápida a uma loja de quadrinhos local, em torno de Maio de 2007. Dentre os itens que poderemos notar, há sobras dos quadrinhos grátis do anual “Dia do Quadrinho Livre”, todo o tipo de produtos associados a Homem-Aranha 3, em cartaz nos cinemas, uma quantidade expressiva de pequenas publicações e de não super-heróis como *Os pequenos guardiões* ou *Naruto*, e vários quadrinhos enfatizando a morte do Capitão América.

Sim, em maio de 2007, Capitão América foi considerado morto. Assim também foi a morte do Superboy, em maio de 2006, a morte da coadjuvante Garota Maravilha em maio de 2005, a morte do Coisa, em maio de 2004, a morte do Lanterna Verde, em maio de 2003, e assim por diante. Ninguém precisa conhecer especificamente todos esses personagens para lidar com o seguinte fato: Em maio de 2007, todos eles extraordinariamente retornaram da morte. (Capitão América fará o mesmo em 2010, não tenha medo!).

O que deveria ser chocante é que essas mortes e, mais tarde, os quase inevitáveis retornos não são chocantes. De algum modo, eles se tornaram comuns para o super-herói. Naquela loja de quadrinhos, em maio de 2007, uma explicação para o que um colunista *online* chamou de “a porta giratória da morte” dos super-heróis pode ser encontrada num grande pôster promocional. A propaganda é sobre uma grande minissérie de super-herói que será lançada no próximo ano: a Crise Final. Com super-heróis como Superman, Batman, Mulher Maravilha e Flash, dispostos numa silhueta escura, o mote do pôster da futura série expressa “Heróis morrem. Lendas vivem para sempre.”

Precisamente: *Heróis morrem, mas lendas vivem para sempre* – Isto é, heróis podem morrer, mas existe uma classe acima do herói, o

* Tradução de Iuri Andréas Reblin.

legendário super-herói, que pode ignorar a morte permanente. Isso delineia uma distinção nítida entre o herói e o super-herói, e se trata de uma sutil e, ainda assim, importante diferença. Esse fato geralmente é negligenciado ou simplesmente amontoado a outros: um super-herói, de fato, possui qualidades diferentes de (embora não necessariamente superiores a) a compreensão estadunidense de um herói, e, o contrário é certamente verdade. Novamente, heróis podem morrer, ao passo que super-heróis podem ser que não. Não de forma permanente.

Em resumo, um super-herói é uma forma superpoderosa de herói, alguém que desafia a morte para defender outros, mas que tem a habilidade de sobrepuja-la também. Essa habilidade, de escapar da morte permanente, é o poder não dito, e outrora muito difundido, ostentado pelos super-heróis, e é praticamente vinculado a eles por definição. Essa habilidade possui sua fonte em nenhum outro lugar, se não na origem do gênero do super-herói e na consciência cultural estadunidense.

II.

Muitas pessoas argumentaram que, independente de o Superman ter sido o primeiro super-herói, sua chegada, no fim da década de 1930, certamente solidificou o modelo, quebrando o antigo. Homens mascarados com talentos incríveis já eram um “grampo”, sem trocadilhos, na ficção estadunidense no rádio, na tela e nas revistas *pulp* de baixo custo. Esses “heróis *pulp*” como Doc Savage, O Sombra, Tarzan e Zorro possuíam uma semelhança indelével aos seus irmãos super-heróis, porém Superman e seus aliados nos quadrinhos conduziram o público a um novo gênero. Leitores ficaram encantados com esses vigilantes em colantes, que poderiam realizar coisas muito, muito além dos patamares das condições humanas. As escalas alteraram das histórias *pulp*, onde a maioria dos protagonistas exibiam habilidades que alguém poderia alcançar com anos de treinamento dedicado e extensivo, a histórias onde esses dons frequentemente excediam a física natural. Velocidade super-humana não era mais uma escrita desleixada, e o voo não era mais um voo de fantasia. Os consumidores deram as boas-vindas ao absolutamente fantástico.

A criação do super-herói foi a resposta dos anos de 1930 à moralidade, não ainda à mortalidade. Muitos estudiosos dos quadrinhos comentaram sobre a gama de fatores possíveis que conduziram ao surgimento do super-herói neste período extraordinário. Muitos deles – da imigração à Depressão, do racismo ao classicismo, dos assuntos mundiais

aos conflitos locais – podem ser resumidos aos Estados Unidos reajustando sua moralidade. Como os estrangeiros deveriam ser tratados? Como a nossa sociedade funciona? O que é justiça? Leitores de todas as idades, especialmente jovens, correram para as aventuras de super-heróis para ter esses assuntos discutidos. O dualismo clássico Clark Kent/Superman tem, em seu núcleo, o sentido dos indefesos serem tanto socorridos quanto igualados aos todo-poderosos, ao invés de serem dominados por eles. De fato, no seu estudo sobre imigrantes judeus e a ascensão do super-herói, Danny Fingeroth⁷ salienta especificamente que a condução ao que é certo, exibida pelo Superman, poderia ser proveniente de uma injustiça seminal sofrida por seu co-criador, Jerry Siegel. Quando jovem, o pai de Siegel, um humilde dono de loja, foi assassinado por um ladrão que nunca foi pego.

O super-herói se origina como uma resposta estadunidense popular à injustiça, à pobreza e a situações que estão além do controle de qualquer pessoa. Começou com os crimes cotidianos, cresceu para os males sociais (por exemplo, os órfãos, a desnutrição, o crime organizado) e, em seguida, tornou-se global, com a eclosão da Segunda Guerra Mundial. Para todas as tropas valentes que caíram, os super-heróis seguiram em frente, imbatíveis e inspiradores: mais uma vez, aqui está a diferença entre o heroísmo, notavelmente exibido pelas forças armadas estadunidenses, e o super-heroísmo, que não pode ser esperado por homens mortais, ficcionais ou não. Na década de 1950, com o crescimento dos medos culturais (do comunismo, da guerra nuclear, da guerra de raças, do terrorismo, da pandemia, etc.), as habilidades dos super-heróis em nos defender também cresceram. Em menos de um século, o gênero se tornou uma resposta sem fim a uma situação final além do controle de qualquer um: a morte.

Antes de retornar ao nosso presente e à feiura da morte estadunidense, vamos dizer mais uma coisa sobre essa resposta “sem fim”, especificamente à natureza contínua do meio original dos super-heróis, os quadrinhos. Quer sejam tiras de quadrinhos em jornais ou revistinhas nas prateleiras, os super-heróis se originaram e fizeram seu lar em histórias visuais que sempre perguntam, “o que vem agora?” Um quadrinho sozinho raramente conta toda a história. Sequencialmente, um quadrinho seguido por outro é exigido pela maioria dos contadores de histórias em quadrinhos (Desse modo, seu nome mais sofisticado, “arte

⁷ Nota do Tradutor: Trata-se do livro FINGEROTH, Danny. *Disguised as Clark Kent: Jews, Comics, and the Creation of the Superhero*. New York/London: Continuum, 2007. 183p.

sequencial”). Super-heróis possuem essa ideia de sequência construída em seu DNA narrativo, se houver. Depois de um quadrinho vem outro quadrinho, depois de uma página vem outra página, depois de uma aventura vem outra aventura. A última página nunca é a última página, uma vez que logo outra parcela ingressa na busca interminável do super-herói por justiça. Mesmo se lidos de maneira crítica como agentes da hegemonia que cumprem a normalidade, ou mantêm o status quo, o trabalho nunca é concluído. Nós esperamos que os super-heróis continuem sempre.

Esse super-herói “sem fim”¹ veio para representar os grandes temas estadunidenses. Primeiro, ele reflete nossa negação da morte. Enquanto que um instinto de autopreservação é facilmente encontrado no reino animal, a condição humana o eleva a um novo patamar, e a psique estadunidense pode muitas vezes criar um complexo deste. Essa é a mensagem central do livro do antropólogo cultural Ernest Becker “A negação da morte”: nós montamos bloqueios mentais para manter-nos distantes do reconhecimento total da morte, e nós recompensamos aqueles que arriscam seu bem-estar para nos proteger disso. A “recompensa” é o reconhecimento de alguém como um herói – uma pessoa que arrisca tudo ou parte de sua pessoa de modo que nós não sejamos requisitados para isso. Entretanto, as raízes da negação da morte vão mais fundo em nossas mentes, sugere Becker, muitas vezes, forçando a ilusão de que serão sempre os outros que enfrentarão a morte, não nós. Guerras acontecem lá longe,² a pobreza é assunto de outra pessoa e o colesterol não vai nos pegar! Usualmente, pessoas que enfrentam essas questões quando não necessitam são, acertadamente, chamadas de heróis. Eles se dispendem, gastando sua vida em prol de outros. Outros podem ser heróis. Na nossa diversão, nós nos identificamos antes tanto com os super-heróis que

¹ Os fãs de Neil Gaiman não devem confundir essa menção ao “sem fim” com seu panteão de personagens com E maiúsculo, os “Endless” [os Perpétuos, no Brasil], incluindo o titular *Sandman*. De fato, enquanto super-heróis aparecem na sua obra, *The Sandman* não é uma história de super-herói. Fica bem claro na conclusão da série que personagens podem morrer e morrem. Compare esse sentimento com a obra do mentor de Neil Gaiman, Allan Moore, e sua obra de super-herói *Watchmen*. Diferente dos *Perpétuos* de Gaiman, o “sem fim” Doctor Manhattan de Moore afirma como suas palavras finais “Nada nunca termina” (No entanto, a obra termina – a menos que seja adaptada em um filme, dividido em seqüências, vendido como um jogo de RPG, etc.).

² Seria hipócrita não notar, certamente, o quão abalada a consciência estadunidense ficou pelo 11 de Setembro de 2001, quando nossas vulnerabilidades foram horrivelmente reveladas. Assim como Pearl Harbor, causou um trauma à nação e, como um eco, uma reavaliação do super-herói estadunidense no seu rastro. Confira “The Militarism of American Superheroes after 9/11.” In **Comic Books and American Cultural History: An Anthology**. New York: Bloomosbury Academic, 2012.

podem negar a morte quanto com as pessoas que eles protegem incansavelmente.

Em adição à negação da morte estadunidense, o segundo tema que os super-heróis refletem é nosso paradigma de narrar nossas vidas. Por exemplo, um dos topos da literatura inglesa do século 20 é o *Ulisses* de James Joyce³, que, essencialmente, narra um típico dia de Dublin. Nós fazemos isso o tempo todo: nossas férias assumem um arco narrativo, nossos encontros românticos se tornam histórias, e mesmo um dia no trabalho possui uma distinta estrutura de início, meio e fim. Uma das maneiras pelas quais as pessoas concebem suas vidas e, particularmente, lhes dão um sentido diante da finitude é criar histórias. As histórias dos super-heróis reforçam isso. Isto é, alguns quadrinhos e filmes parecem reorganizar essa tendência do “sem fim” do super-herói e leva-la para além do heroísmo e da morte para reposicioná-la no ato de contar histórias. Super-heróis transcendem a morte porque as histórias o fazem; Robin Hood vai à busca tanto quanto sua história conta, Sininho vive tanto quanto nós acreditamos, e lembre-se do Alamo! Se nós nos tornamos parte da história, então uma parte de nós sempre vive adiante. Super-heróis se tornaram nossas histórias por escolha, não apenas por protelar a morte, mas também por buscar a imortalidade.

III.

Pois bem, uma porção de generalizações foi atirada acima. Vamos falar de fatos agora.

Quando se trata da missão pró-social do super-herói, não se trata de mudar a sociedade, mas de mantê-la... bem como o lugar e o papel do super-herói nela. Muitas vezes, um personagem não está consciente de sua motivação ulterior. Pegue, por exemplo, a “Morte do Superman”, em 1992. Houve cobertura de noticiários, do *USA Today*, dos mais diferentes principais periódicos: Superman morreu. Claro, ele voltaria à ação dentro de um ano – revivido por uma tecnologia alienígena kryptoniana ou algo assim – mas sua ausência causou um vácuo preenchido por quadro

³ Notavelmente, foi serializado, também, assim como era muito de literatura Inglesa na rampa até o super-herói. No entanto, essas formas finais de romances são comumente destinada a um códice, um livro, enquanto que – até o final do século 20 – a forma primária da história de super-herói era a mensal, continuando o panfleto. Ao invés da forma serializada preexistente da novela, os quadrinhos se assemelham mais a um poema épico, como *A Odisseia* (com um Ulisses muito diferente!) , cujos cantos orais não sugerem um fim; quando o poema termina, entretanto, personagens como Odisseu são obrigados a voltar a viajar, ao invés de morrer em casa.

Supermen concorrentes. Seu quarteto de histórias preencheu o ano “O mundo sem o Superman” e permitiu que um Homem de Aço redirecionado e de cabelo comprido retornasse à ação. Ao fim, o resultado líquido para o quadrinho era próximo a nada, além de vendas fenomenais, um pouco de novos personagens coadjuvantes e um Superman revigorado. Mais especificamente, leitores conseguiram de seu Superman uma nova visão de um personagem de sessenta anos de idade.

Assim como os super-heróis mantém a sociedade e se mantém a si mesmos, os criadores de quadrinhos têm a oportunidade de recriá-lo através de tais renascimentos. “A Morte do Superman” nunca foi a respeito de ele estar ou permanecer morto; foi a respeito de como ele retornaria. Releia a última frase. Não se trata de dizer de que maneira ele retornaria, mas, ao invés disso, em que forma ele retornaria, como ele retornaria. Quando Superman volta, ele estava mais descolado, um pouco mais relacionável e, talvez, um pouquinho mais sábio por conta da experiência. Ele estava renovado. O truque aqui é que ele mudou sem envelhecer, progrediu sem degradar. Esse truque é um dos que os roteiristas do Superman têm usado há anos, e grandes mentes como Umberto Eco perceberam antes. Já em 1972, Eco escreveu que nós sabemos que o Superman não pode morrer; ele não é Superman se ele morre. Em suas palavras, Superman não pode ser “consumido”, mas precisa parecer ser consumido. Ele precisa mudar sem mudar, e isso só pode ser realizado, paradoxalmente, por meio de sua morte e seu retorno novo e melhorado. A DC Comics fez isso em 1992, assim como eles fizeram em 2008 (lembre-se da Crise Final, onde “heróis morrem”, mas “lendas vivem para sempre”) e em 1986, apenas para nomear algumas das vezes.

Matar e ressuscitar super-heróis os faz transgeracionais ao serem recriados. Por um tempo, foi suficiente ter a identidade de um personagem em um herdeiro mais jovem. O Lanterna Verde criado em 1940 não precisou morrer para que um novo Lanterna Verde, um homem completamente diferente, surgisse em 1959.⁴ A mesma notória passagem de tocha aconteceu entre o Flash super-rápido de 1940 ao Flash de 1956. Como alternativa, alguns jovens assumiram o nome de um super-herói caído, como o Besouro Azul ou o Tocha Humana. E, houve sempre um antigo truque de novela para um super-herói não estar morto de fato, como o Capitão América do período de hibernação, o Capitão América do tempo perdido ou, diabos, o Capitão América do “ele era um impostor todo esse tempo”. Não tenha a impressão errada de que o Capitão América é o

⁴ Isto é Alan Scott e Hal Jordan para todos vocês que estão brincando em casa.

problema. Em algum ponto, na maioria das histórias dos personagens publicadas ao longo de décadas, eles foram recriados de algum modo.⁵ Desde, sem dúvida, a história da “Morte do Superman”, personagens têm voltado diretamente da morte, do além, a fim de serem renovados. E, assim como a mudança do excepcional herói humano das *pulps* para o mais que humano super-herói, os leitores aceitaram.

Ser considerado como um super-herói é suficiente para trazer alguém de volta dos mortos, mesmo se um personagem não exhibe todas as convenções tradicionais de um super-herói. Para um super-herói, os poderes notoriamente demandam uma responsabilidade diária, mas também os vinculam com o interminável, ao viver a responsabilidade. (Na verdade, pode ser algo de uma maldição, se alguém escolhe ver nessa direção, ser um super-herói e nunca lhe ser permitido descansar⁶). Porém, mesmo sem poderes sobre-humanos, se alguém aceita a responsabilidade de um super-herói, pode ser vinculado a essa existência do mesmo jeito. É certo: mesmo superpoderes são opcionais para ser um super-herói. Tome, por exemplo, os dois arqueiros, o Arqueiro Verde e o Gavião Arqueiro. Ambos são homens normais com habilidades de manejo de arco e flecha incríveis, e ambos, coincidentemente, morreram em explosões de aviões. Por meio dos poderes cósmicos de um amigo, um deles retornou como uma casca sem alma ao passo que sua essência no céu era chamada de volta; o outro seria ressuscitado duas vezes graças à remodelação da realidade realizada por um antigo aliado. De um lado, eles foram homens de sorte por ter tais conterrâneos. De outro lado, eles demonstram a grandiosidade dessa convenção penetrante do super-herói. – é como se você soubesse que você realmente fez isso como super-herói, se você não pode morrer.

IV.

A mortalidade permanece presente na vida de um super-herói, mas ela ameaça aqueles que estão em torno do super-herói, não a ele em si. O super-herói geralmente tem algum vínculo com um membro da família ou com uma pessoa amada que, se não estiver perdida, ameaça estar perdida,

⁵ Alguns de vocês podem notar que universos inteiros publicados foram recriados de uma só vez, tal como em *Crise nas Infinitas Terras*, *Heróis Renascem*, *Unity 2000*, *Crise Final* ou *Ponto de Ignição*, para nomear alguns. Os principais exemplos de um “reboot”.

⁶ Leitores de quadrinhos podem pensar aqui no super-herói cômico, do terceiro escalão, Sr. Imortal e sua capacidade única de se recuperar de qualquer fatalidade. De modo mais sério, personagens como Ressurreição e mesmo Superman, em álbuns como “Voltar a morrer” [Publicado no Brasil pela Mythos, em 2003], tiveram que encarar o possível horror de nunca morrer.

ou ambos.⁷ Com a exceção de alguns personagens bem peculiares, super-heróis não podem saber que eles são infinitos, caso contrário todo o drama e a retidão de suas histórias se esgotarão. Suas vidas seriam antes absurdas. A fim de que a mortalidade ainda possa ser percebida como uma ameaça (desse modo, tornando um super-herói ainda um herói por definição), o super-herói também precisa estar vinculado à sombra da perda. Considerando que ele ou ela possam escapar por conta própria, existe geralmente um ente querido que não pode ou não irá. Peter Parker, o espetacular Homem-Aranha, perdeu seu Tio Ben e se preocupa com a fragilidade de sua única parente viva, a Tia May, mesmo que o próprio Peter se envolva em incríveis comportamentos de alto risco. Tanto Batman quanto Superman não seriam cruzados que eles são se não por causa de sua orfandade; tanto Homem de Ferro quanto Lanterna Verde estão em dívida com os sacrifícios de um mentor, e mesmo os anti-heróis que são máquinas de matar, como o Justiceiro e o Wolverine, possuem o assassinado de seus entes queridos alimentando sua raiva.

Essa “imunidade” à morte permanente não é um destemor da morte, uma vez que ela ainda impacta em outros e pode respingar no próprio super-herói. Ela cria a aparência da modalidade do super-herói e a mantém presente em sua consciência. Sem essa suposta ameaça de morte desde suas origens, a concepção do heroísmo – e, portanto, do super-heroísmo – falha. Portanto, qualquer retorno provável dos super-heróis precisa estar enlameado pela falta de retorno de seus entes queridos.

Com frequência, é o personagem morto que motiva o super-herói e catalisa sua carreira como um salvador secular. Não compreenda equivocadamente a palavra salvador; não é o sinônimo de messias aqui e seu uso religioso típico. Super-heróis de sucesso procuram defender e salvaguardar. Portanto, eles são, num sentido literal, salvadores – repositores que salvam a estrutura e a história de um indivíduo tal como um disco rígido o faz. Quando Capitão América foi revivido pela primeira vez desde sua animação suspensa da Segunda Guerra Mundial, na década de 1960, ele se comprometeu a continuar lutando o bom combate em honra de seu parceiro perdido Bucky (Sim, Bucky também é reanimado, embora muito, muito mais tarde). Quando um manto é passado adiante, assim

⁷ Apesar de pronomes como “ele”, “ele mesmo” terem sido usados ao longo de todo o ensaio, o que é válido para o super-herói geralmente também é válido para a super-heroína. No entanto, em relação ao gênero, parece que as mulheres, na vida do super-herói provam ser particularmente – talvez de maneira misógina – suscetíveis a serem feridas. Confira a obra online “Women in Refrigerators” de Gail Simone (Março de 1999).

como no caso dos Lanternas Verdes e dos Flashes, assim é passada a responsabilidade de arcar com a memória dos outros, vivos ou mortos. De fato, o personagem cósmico Nova é empoderado como o último sobrevivente da Corporação Nova, encarregado de honrar seus legados.

Se super-heróis como discos rígidos salvadores é forçar a barra, tome um momento para considerar com que frequência isso surge tanto nas histórias dos super-heróis quanto na indústria que as publica. Tanto na ficção quanto na realidade, salvar a memória e a presença de uma pessoa é vitalmente importante para os quadrinhos. A sede da equipe é cheia de enormes bases de dados de aliados conhecidos, adversários, raças alienígenas, avaliação de poderes, histórias e assim por diante. Essas superequipes se comportam como colecionadores de quadrinhos ultimais, guardando cada pedaço de informação que eles podem. Mais ainda – e mais revelador – essa sede da equipe geralmente apresenta assistentes virtuais e sistema de proteção com personalidades. Numa realidade, os Vingadores possuem seu leal servente Jarvis para socorrê-los, enquanto que em outra versão da realidade dos Vingadores, eles têm Jarvis como um tipo de programa de computador de monitoramento. Quando o super-herói meio-humano Ciborgue sofre ferimentos muito graves para seu corpo físico suportar, sua consciência é “baixada” para um compartimento separado. Circunstâncias semelhantes têm acontecido com o androide Jocasta, o sintozoide Visão e o místico Manto Negro, em cada caso, sua consciência ou seu programa se torna parte de uma base de operações da superequipe. Dito de forma mais clara, os lares dos super-heróis geralmente apresentam personalidades coletadas digitalmente. Nós podemos ler isso como uma expressão de sua própria coleção de narrativas das histórias do personagem.

A segunda expressão dessa salvação narrativa é também sugerida no comportamento dos roteiristas, artistas e criadores de super-heróis. Talvez, seja um efeito persistente da suposta ignomínia de se trabalhar num meio *trash* em torno da década de 1930, porém, quadrinistas contemporâneos são tremendamente conscientes de seus predecessores e seus trabalhos pioneiros. Pessoas como Jack Kirby, Will Eisner, Steve Ditko ou Jim Steranko são nomes referendados por sua progênie. Mais ainda, aqueles que poderiam ter se tornado a base do calcanhar corporativo, tal como Siegel e seu parceiro Joe Shuster ou a lenda do Batman Bill Finger, têm sido defendidos por meio do sistema legal e na corte de opinião pública pelas gerações de jovens mentes que eles cultivaram. Roteiristas e artistas de super-heróis, se não seus

personagens, sentem a infinitude dos super-heróis e agem naquele impulso compartilhado na forma de um legado. Eles também morrerão algum dia e, talvez, viverão apenas nas histórias que eles transmitiram aos seus herdeiros.

V.

Os Estados Unidos são uma sociedade cartesiana não platônica: existe sempre mais a ser conquistado. Desse modo, de maneira similar, nossos heróis não têm um fim, um propósito tanto de nossa necessidade nacional (isto é, a negação da morte) quanto da natureza contínua dos quadrinhos. Tal como nosso país, nossos super-heróis tentam ser simultaneamente novos e velhos; eles têm a história e a resistência de seu passado, combinadas com a oportunidade de serem reinventados continuamente pelas gerações vindouras. O super-herói afirma que nós iremos resistir – de um jeito ou de outro. Agora, conscientes dessa tendência, criadores sugerem que nossos heróis e nossa sociedade continuarão a sobreviver como histórias e como informação. Tanto o medo quanto a negação da morte estão sendo despejados semanalmente no popular gênero do super-herói, mas quase sem uma apreciação crítica.

Os super-heróis são a mortalidade popular dos Estados Unidos.

REFERÊNCIAS

BECKER, Ernest. *The Denial of Death*. New York: Free Press, 1997.

ECO, Umberto. *The Myth of Superman*. A Comics Studies Reader. Jackson/MS: University of Mississippi Press, 2009.

LEWIS, A. David. Superman Graveside. *Graven Images: Religion in Comics Book and Graphic Novels*. New York: Continuum International Publishing, 2010.

MORRISON, Morrison. *Animal Man*. Deus Ex Machina. New York: Vertigo, 2003.

_____. *Final Crisis*. New York: DC Comics, 2010.

● MULHERES, POLÍTICA, RELIGIÃO E BANDE DESSINÉE

Natania A Silva Nogueira

A religião, ou no caso as religiões, é uma forma de aproximação do homem com Deus. Ela promove a agregação, a união de grupos muitas vezes separados por diferenças sociais e/ou econômicas. Através dela, construímos todo um universo simbólico. A religião tem, na teologia, um espaço privilegiado de estudos, no qual o simbolismo religioso ganha novos contornos e análises mais profundas. Falar de religião é mergulhar no lado mais íntimo do ser humano. “A teologia tem sempre a ver com o lado mais íntimo de cada pessoa na tentativa de estruturar seu universo simbólico e de organizar o mundo na perspectiva do amor” (REBLIN, 2013, p. 38).

Por vezes, no entanto, a religião deixa de agir como elemento agregador e passa a fomentar o caos. É o que já presenciamos em vários momentos da história da humanidade e, nos dias atuais, ainda é uma realidade.

Uma vez que a religião envolve a vida cotidiana, ela se torna o motor da sociedade e dita as regras mais simples: como se vestir, como se comportar, como falar e com quem se relacionar. Na história das mulheres, a religião foi muito mais opressora do que agregadora.

O papel das mulheres no universo religioso, por vezes, é meramente periférico. A elas são negados os mesmos direitos dos homens, mas duplicados os deveres. Esperamos das mulheres um exemplo de pureza praticamente inalcançável. O pecado, por assim dizer, parece acompanhá-las e estigmatizá-las.

Essas representações femininas, que se alternam entre exemplos de mulheres virtuosas e pecadoras, estão presentes tanto na cultura ocidental quanto na oriental. Nas artes e na literatura. Elas são didaticamente descritas de forma que o(a) leitor(a) possa nelas identificar e distinguir as “boas” mulheres das “más”, pelas suas atitudes e seu comportamento. As virtuosas são aquelas que se sacrificam, as pecadoras são as que se entregam aos prazeres da vida.

Na geografia das religiões, o território feminino está sendo cada vez mais colonizado pelo moralismo masculino. Mas, onde impera a repressão, floresce a resistência. E essa resistência se manifesta de diversas formas e nos mais variados espaços. Um desses espaços é o das Histórias em Quadrinhos.

No presente texto, mergulharemos no universo dos quadrinhos francófonos, também chamados de *Bande Dessinée* (BD). Um universo bem mais amplo e variado que o dos *Comics* norte-americanos, majoritariamente consumidos no Brasil. Um universo repleto de autores e autoras que abraçam temas complexos e polêmicos e onde fantasia e ficção científica fazem extensas pontes com a realidade.

E, nesse novo mundo, destacaremos as BD produzidos por mulheres. Mulheres que deram vida a personagens femininas marcantes, que levaram para os quadrinhos temas como preconceito, violência e religião. Naturais do continente Europeu, oriundas de colônias asiáticas ou africanas, elas trazem para os quadrinhos heróis e heroínas que desafiam normas, que questionam tabus, que filosofam sobre a própria existência humana.

São quadrinhos que falam de religião, mas, principalmente, dos preconceitos que a cercam. Preconceitos que atingem, especialmente, as mulheres, vítimas de formas variadas de repressão. Elas são proibidas de expressar, de estender sua relação com Deus. Elas são vítimas de violência simbólica e a elas é negada a voz. A violência simbólica, segundo Pierre Bourdieu (1998, p. 40), é exercida através de um conjunto de mecanismos de conservação e reprodução das estruturas de domínio. Os dominados, inconsciente e involuntariamente, assimilam os valores e a visão do mundo dos dominantes; o modo de ver, a maneira de valorar, as concepções de fundo são as dos dominantes. Os dominados ignoram totalmente esse processo de aquisição e partem ingenuamente do princípio de que essas ideias e esses valores são os seus. Esses valores são reproduzidos de várias formas, por vários canais.

Nas páginas que seguiremos iremos dissertar sobre um pouco de tudo isso. Vamos apresentar ao leitor brasileiro essas mulheres fantásticas que, com seu talento, vêm conquistando espaço no mercado.

1. AS MULHERES E A INDÚSTRIA DOS QUADRINHOS NA EUROPA FRANCÓFONA

As mulheres, por muito tempo, ocuparam a periferia da indústria dos quadrinhos. Houve momentos, como a década de 1940, durante a II Guerra Mundial, em que elas tiveram maior visibilidade. No geral, a grande maioria das profissionais ou viviam no anonimato, ou escondiam-se por detrás de pseudônimos masculinos. Mas, onde há opressão, há resistência. Na França, na década de 1960, uma nova geração de mulheres cartunistas, inspiradas pelo movimento feminista, surgiu para renovar a produção de quadrinhos.

Segundo dados da *Association des Critiques et des journalistes de Bande Dessinée*, de 2010, a indústria dos quadrinhos na França oferece ao público cerca de 5.000 novos títulos anualmente, o que representa cerca de 7% do volume de publicações (PERFETTI, 2014). Em toda a Europa francófona, apenas 12% dos cartunistas são mulheres (ALFÉEF, 2011). Embora a porcentagem de mulheres atuando na área ainda seja pequena, ela tem crescido em relação ao grupo masculino. Em 2001, as mulheres representavam 7,2%, e em 2013 já eram 12,3% (PRATIQUES..., 2014, [s.p]).

É importante primeiro entender os fatores que levaram a um investimento maciço de quadrinhos por mulheres. Entre eles, os "blogs BD" cujo o sucesso pode levar ao formato papel (Penelope Bagieu, Margaux Motin, Zviane e Iris), parecem desempenhar um papel importante na medida em que são susceptíveis de atrair outros públicos promovem e outros tipos de reprodução. (PRATIQUES..., 2014, [s.p]. Traduzi.)

O maior acesso ao produto (BD), divulgado através das redes sociais, além do sucesso de algumas jovens autoras podem ser apontados como elementos importantes para a maior visibilidade que muitas mulheres vêm alcançando nos últimos anos. Além disso, outras iniciativas contribuíram para essa mudança. A fim de promover o trabalho das mulheres nos quadrinhos, foi criado em 2007 o *Prêmio Artemisia*, em homenagem à pintora renascentista italiana Artemisia Gentileschi. O prêmio é entregue anualmente no dia 9 de janeiro, dia do nascimento de Simone de Beauvoir, para chamar a atenção para a produção feminina (PERFETTI, 2014).

Verificamos, ainda, a existência de um esforço mundial no sentido de dar maior visibilidade às mulheres nos quadrinhos. Muitas vezes anônimas, no passado, as mulheres sempre estiveram presentes no mercado editorial, seja como desenhistas, roteiristas, letristas ou arte-finalistas. Todas elas desempenharam e ainda desempenham um papel importante dentro da arte e da comunicação. Muitas delas fizeram história. Inovaram com sua arte ou mesmo a utilizaram como uma forma de militância em prol dos direitos da mulher e ao combate às injustiças sociais.

Imaginemos mulheres criando quadrinhos que giravam em torno de temas como aborto, incesto, sexo, homoafetividade e pedofilia nos quadrinhos. Esse foi o desafio de várias cartunistas, na década de 1980. Assim surgiu *Ah! Nana!*, a primeira revista produzida exclusivamente por mulheres, lançada na França.

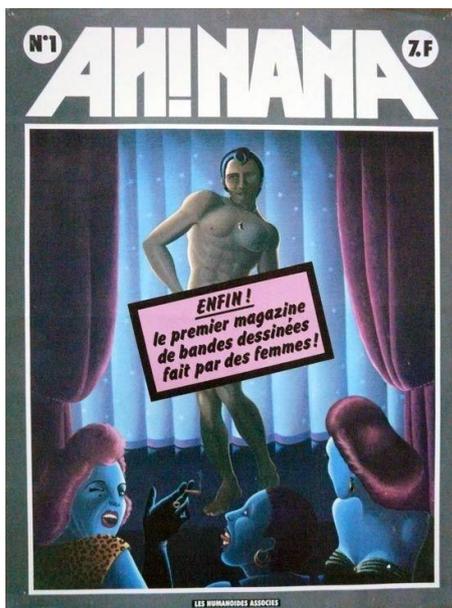


Imagem 01 – Capa da revista *Ah! Nana!* # 01.

Ah! Nana! surgiu em um momento importante para a História das Mulheres e do *Mouvement de Libération des Femmes* (MLF), um momento de efervescência cultural e de luta não apenas pelo direito das mulheres, mas por maior liberdade criativa. Os cartunistas franceses estavam

vivendo um momento de libertação, sob influência do movimento *underground*¹, que na França foi representado pelo movimento estético conhecido como *Bazooka* (1975-1980), uma produção coletiva da qual participaram vários artistas.

O MLF usou de sátiras e provocações através da *Ah! Nana!* como uma forma de utilizar os meios de comunicação para mudar a mentalidade conservadora da sociedade, ao mesmo tempo em que desenvolviam quadrinhos para adultos feitos por mulheres (TALET, 2008). Os quadrinhos se tornaram mais politizados e uma forma das mulheres expressarem sua opinião sobre temas polêmicos. A *Ah! Nana!* circulou entre 1976 e 1978; a revista foi cancelada em seu nono número, acusada de pornografia. Nas palavras de Chantal Montellier²:

Era uma revista de BD feminina que oferecia um espaço de expressão para uma nova geração de desenhistas. Foi a primeira vez que um jornal de quadrinhos para adultos foi feita por mulheres: podia-se ver lado a lado desenhos de Trina Robbins, Nicole Claveloux, Florence Cestac, Keleck, Cécilia Capuana, eu mesma e alguns outros ... A revista não sobreviveu por muito tempo: o primeiro número foi em 1976, e em agosto de 1978, ela foi retirada das bancas após ter sido proibida a sua venda para menores devido a conteúdo pornográfico. Foi uma censura flagrante, ainda mais quando se levam em conta os produtos vendidos nas bancas naquele tempo e os de hoje: são incontáveis as revistas de fofocas que colocam em primeira página os seios de alguma atriz ou princesa, as aventuras sexuais de outra. Eu ainda não entendo o que era pornográfico nas capas de Lise Bijl, Nicole Claveloux ou Florence Cestac ... Eles não me parecem desenhistas de obscenidades. (RENCONTRE 2013, [s.p.]. Traduzi).

¹ O *underground* é um movimento de contracultura. *Underground* significa “subterrâneo”, e um termo usado para especificar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, aos modismos. A Cultura *Underground* está relacionada a várias formas de produção artística. Nos quadrinhos o Movimento *Underground* surgiu na década de 1960 e propunha uma completa renovação estética. Eram publicações independentes com personagens eram desajustados, irreverentes. Na 9ª arte, o *underground* perdeu força no final da década de 1980 e foi substituído por quadrinhos alternativos e os orientados para o público adulto.

² Chantal Montellier é uma pioneira nos quadrinhos franco-belgas tendo sido a primeira mulher a participar da imprensa política. Em defesa de uma maior participação e visibilidade das mulheres cartunistas, Chantal foi co-fundadora do prêmio Artémisia, que tem por objetivo valorizar o trabalho de jovens cartunistas. Uma das características marcantes do seu trabalho é o uso da ficção social: pega uma sociedade em um dado momento e, levando em conta que ela contém em si os germes da desigualdade, do autoritarismo, da violência econômica, sexismo, etc., imagina seu futuro, duas, três ou cinco décadas mais tarde.

A censura foi contra os temas ou pelo fato de serem mulheres falando sobre esses temas? Esta é uma questão constantemente levantada por Montellier ao comentar sobre a *Ah! Nana!*.

Negar voz às mulheres é muitas vezes uma forma da sociedade, impregnada pelo machismo, sentir-se segura. A vigilância sobre as mulheres também impõe o silêncio. Mas, o cancelamento de *Ah! Nana!* não impediu que as cartunistas francófonas encontrassem outras formas de se expressar, de colocar em texto e imagem suas ideias e suas visões de mundo. E elas não pouparam nada, nem mesmo as crenças e personagens relacionadas à religião, como veremos a seguir.

2. SANTAS E VIRTUOSAS

Nas últimas décadas temas relacionados direta ou indiretamente à religião podem ser encontrados nas BD, assim como personagens femininas que encarnam heroínas reais e fictícias, estabelecendo uma conexão direta entre ser mulher e assumir uma opção religiosa. Elas podem aparecer, nos quadrinhos, como personagens empoderadas que, entre outras coisas, criticam o radicalismo religioso. Elas reivindicam seu direito a ter uma religião, mas uma religião que respeite as mulheres.

Nos países de língua francesa, a produção de quadrinhos é vasta e diversificada. BD relacionados a temas religiosos têm, a princípio, uma função pedagógica e doutrinária. Os quadrinhos têm o objetivo de levar aos jovens, em geral cristãos, elementos da doutrina, seja por meio de narrativas bíblicas, seja pela história de santos. Um exemplo deste tipo de material é a série *Chercheurs de Dieu*, publicada pela *Bayard Jeunesse*. Nela, temos quadrinhos biográfico/religiosos que contam a história de personalidades como Madre Tereza de Calcutá, Joana d'Arc, Irmã Emmanuelle e a própria Virgem Maria. Mulheres reais que protagonizaram passagens importantes da história cristã e cujas vidas foram marcadas por provações, sofrimento e sacrifícios.

Recentemente a série passou a se chamar *Filotéo*, Teve seu álbum #25 dedicado a mulheres que se destacaram na teologia, como, por exemplo, Hildegarde de Bingen, uma freira que se dedicou às letras e que recebeu o título de doutora, pela Igreja Católica, no ano de 2012. (LES CHERCHEURS, [s.d.], [s.p.]).

São BD direcionadas a crianças a partir dos sete anos de idade. Podemos denominá-las de “missionárias” ou “doutrinadoras”, dada a sua

função ou objetivo principal. Com um conteúdo conservador, essas BD mistificam suas personagens, mulheres ideais que ficam distanciadas da realidade, dada a perfeição dos seus atos, seu desprendimento e sua determinação. Uma visão romantizada, que valoriza o mito. A história e a religião tratam essas e outras mulheres como excepcionais, únicas. Ou seja, são casos especiais, devem servir de modelo, mas sempre tendo em vista que seus feitos não podem ser reproduzidos por uma mulher comum.

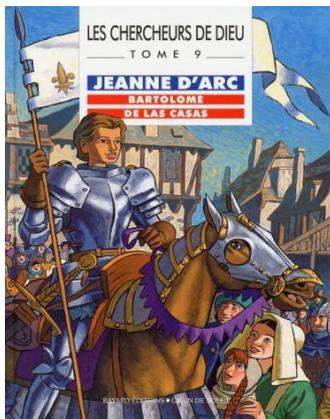


Imagem 02 – Capa do álbum dedicado a Joana D' Arc, publicado pela Bayard Jeunesse. (LES CHERCHEURS, [s.d.], [s.p.]).



Imagem 03 – Capa da BD dedicada a Hildegard de Binger, publicado pela Bayard Jeunesse. (LES CHERCHEURS, [s.d.], [s.p.]).

Para além do romantismo e do conservadorismo religioso, temos outro tipo de quadrinhos, onde pudores ou dogmas religiosos não ditam as regras. Quadrinhos sobre mulheres religiosas produzidos por mulheres, que resgatam a humanidade de figuras santas. É o caso da renomada cartunista francesa Claire Bretécher³ em sua versão em quadrinhos de Santa Teresa, originalmente publicada no *Le Nouvel Observateur*, em 1979/1980. Em *La Vie Passionnée De Therese D'Avila* (A vida apaixonada de Teresa D'Avila), a Santa é retratada de forma caricatural, desprovida de romantismo, cercada de humor e ironia. A Santa Teresa de Bretécher é

³ A francesa Claire Bretécher iniciou sua carreira como cartunista incentivada por René Goscinny, em 1963, com a revista *Le Facteur Rhésus*. Atingiu o sucesso em 1969, com a personagem Cellulite, publicada pela Pilote, onde critica os excessos do feminismo, mas sem menosprezar a luta das mulheres por igualdade de direitos. É uma das fundadoras da prestigiada revista francesa *L'écho de Savanes*. Bretécher faz sucesso com personagens femininas e seu trabalho se caracteriza pelo humor. Além de Cellulite e Santa Teresa publicou ainda as peripécias de Agrippine. Claire Bretécher é uma das referências dos quadrinhos franceses na atualidade.

uma mulher sarcástica, ousada e determinada, por isso mesmo, muito mais humana.

Foi um escândalo!

Mas foi também um grande sucesso!

Uma pesquisa revelou que cerca de 80% dos católicos franceses disseram sentir-se ofendidos pelas tiras protagonizadas pela santa. Outra parcela reconhecia na obra de Claire Bretécher uma crítica saudável que de forma alguma afetava a imagem de Santa Teresa, uma das poucas religiosas a ocuparem um papel de destaque dentro da hierarquia católica. Uma reformadora cuja história de lutas é tão humana quanto a de tantas outras mulheres anônimas.

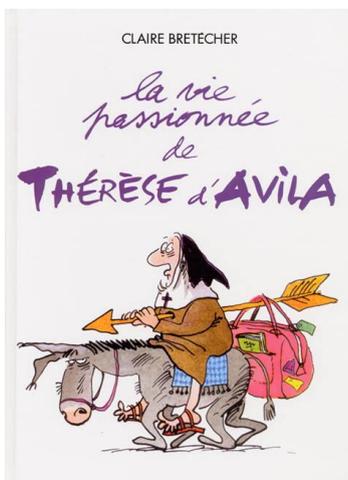


Imagem 04 - La Vie Passionnée De Therese D'avila, por Claire Bretécher.



Imagem 05 – La Vie Passionnée De Therese D'avila, por Claire Bretécher.

Tereza de Ávila nasceu em 1515 em uma família de origem judaica, em um contexto religioso, filosófico e o literário onde a poesia cortesã (profana) misturava-se a elementos bíblicos onde também se fazia presente o neoplatonismo. (BEZERRA, 2012, p. 260). Em seus escritos, ela prega o compartilhamento do saber teológico, para além das fronteiras de mosteiros e conventos. A Teresa mulher teve uma vida sofrida, marcada por problemas de saúde e crises existenciais, mas nada que a impedisse de construir uma obra riquíssima, tanto em seus escritos quanto em suas ações. Ademais, foi uma mulher que ousava ter uma visão religiosa distinta da masculina.

Teresa, doente e angustiada pelas tentações deste mundo, ousou imaginar e pensar sobre Deus de uma maneira diferente: se Calcedônia tinha afirmado que Cristo era Homem e Deus simultaneamente, então ela queria o homem e o queria o Deus (GUTIÉRREZ, 2003: 129).

Michel De Certeau, teólogo, especialista em história do cristianismo e estudioso da condição epistêmica da história, por exemplo, não encontrou na representação da santa, feita por Bretécher, algo que representasse qualquer risco ao catolicismo (UN "COMIC"..., [s.d.], [s.p.]). De fato, a narrativa ficcional que caracteriza os quadrinhos, dentro do pensamento de De Certeau, pode ser considerada uma forma de escrita pluridisciplinar (ORELLANA, 2012, p. 09), rica, dentre outras coisas, em discursos, representações e apropriações. Ainda dentro da teoria de De Certeau, podemos classificar os quadrinhos como um lugar de *produção social*.

Bretécher se apropria da imagem da santa e cria a partir dela uma narrativa que envolve elementos do presente. A figura mística de Santa Teresa não é, por assim dizer, maculada pela ironia e pelo humor. A escolha de uma personagem religiosa forte revela, ainda, a opção por uma representação feminina que evoca a força das mulheres no passado e no presente.

Santas ou não, as mulheres protagonizaram e protagonizam quadrinhos francófonos que trazem à tona temas direta ou indiretamente relacionados à religião. Bretécher foi uma das primeiras a levar para os quadrinhos uma personagem feminina de humor baseada em uma figura histórica religiosa, há mais de três décadas. A polêmica surgida entre os católicos franceses abriu caminho para que outras personagens surgissem. Personagens que trataram de temas ligados à religião e à política. Personagens que levaram a religião para os quadrinhos não mais apenas como uma forma de doutrinação mas, também, estimulando questionamentos acerca do que representa ser mulher na sociedade contemporânea.

3. AS MULHERES NOS QUADRINHOS: RESISTÊNCIAS

A religião aparece inserida dentro de um cenário político de luta pelos direitos da mulher. E que direitos são esses? Eles variam de país para país, de cultura para cultura. O direito de ser reconhecida e respeitada como igual, de poder exercer funções religiosas sem imposições e limitações, de fazer valer sua opinião, de poder manter uma postura, de defender seu corpo daqueles que constantemente se acham no direito de se apropriar dele, estabelecendo como ela deve usá-lo, determinando a maternidade como algo fato irredutível e criminalizando o aborto.

Os quadrinhos têm sido, também, espaço para mulheres contarem sua história. Os quadrinhos autobiográficos vêm trazendo à tona histórias reais de mulheres comuns que enfrentaram tabus sociais e não se renderam ao preconceito e à censura. Um dos trabalhos mais aplaudidos nos últimos anos foi *Persépolis*, de Marjane Satrapi⁴. Em *Persépolis* é possível perceber claramente o conflito entre religião e política. A começar pela imposição do véu e passando pelo preconceito e pelos limites impostos às mulheres que desejam expressar sua religiosidade sem ter que abrir mão da sua liberdade.



Imagem 06 - SATRAPI, Marjane. *Persépolis*, vol.01. São Paulo: Cia das Letras2004, p. 11.

Em *Persépolis*, a jovem Marjane está muito à vontade com Deus. Vai ser a forma como o Estado se apropria da religião o fomentador do conflito. A pequena Marji quer ser profetisa, mas as ações radicais do

⁴ A cartunista iraniana Marjane Satrapi (Marjane Ebihamis) é uma das mais prestigiadas da nova geração. Com sua BD autobiográfica despontou como um dos grandes talentos dos quadrinhos francófonos. Foi primeira mulher iraniana a escrever uma história em quadrinhos

governo, que atingem pessoas próximas a ela, afastam a menina de Deus. Mas em Persépolis não se culpa Deus pela perda da liberdade, culpa-se a política.

Além da própria Marjane, outras duas personagens femininas destacam-se na BD. Sua mãe e sua avó. A mãe de Marjane é uma mulher forte e decida. Politizada, deseja que a filha se torne emancipada. Apoia Marje em suas decisões, embora em muitos momentos tema pela segurança da filha. Ela aparece como mãe zelosa e como melhor amiga. Deseja que a filha seja emancipada, livre, que não dependa nem dos pais nem de um homem. Que tenha uma carreira e seja dona do seu destino. Também resiste e luta contra o regime a seu modo. Outra personagem marcante é a avó.

A avó materna também comparece desenhada com especial afeição, sugerindo que essa mulher seria o exemplo de feminilidade e força, de doçura e vigor, que representaria, segundo se deduz a melhor herança de sua identidade de mulher iraniana (TOLENTINO, 2013, p. 255).

A matriarca da família está ativamente presente na vida de Satrapi. Ela é, também, uma mulher rebelde e ativa. Não deixa que a repressão religiosa imposta pelo governo mude seu jeito de ser. Cultiva um forte orgulho familiar, lembrando sempre que possível à neta de como seus antepassados souberam enfrentar e resistir aos abusos de poder pelos quais o povo iraniano foi submetido por estrangeiros e pelo próprio governo durante séculos. É o principal modelo feminino para Marjane e uma das influências mais fortes na formação de seu caráter.

Tanto a BD quando sua adaptação para o cinema, na forma de uma animação em longa-metragem, tiveram um forte impacto nos países onde o islamismo é a religião oficial. Quando foi exibido em Cannes, na mostra de 2007, o filme foi repudiado pelo governo do Irã e Satrapi foi proibida de voltar novamente ao país (TOLENTINO, 2013, p. 251), tornando-se praticamente uma exilada política. Em 2011, sua exibição por um canal de TV tunisiano provocou protestos por parte de radicais, que acusavam o filme de “blasfêmia por conter imagens em que há a representação de Deus, o que é rigorosamente proibido pela religião.” (TOLENTINO, 2013, p. 249).

Ao mesmo tempo, toda a trajetória de homens e mulheres que viveram as mudanças impostas a partir dos anos de 1970, com a Revolução Islâmica, são marcadas pela resistência. Essa resistência, no

caso das mulheres, se faz de forma sutil, mas demarca o espaço entre o público e o privado de forma muito nítida. Segundo François Bédarida, o conceito de resistência é centrado em uma recusa, no não aceitação de uma situação específica; um combate clandestino, portanto, não oficial ou não autorizado; numa lógica política e ética e numa memória estruturada e atuante.

(...) a resistência, em *Persépolis*, começa desde o título. Persépolis é o nome da antiga capital do Império Persa. O romance gráfico foi construído como resistência persa à segunda invasão árabe, pois a família Satrapi se considera originalmente persa. Com o tempo, a ditadura islâmica se tornava cada vez mais radical. O Irã não era mais um espaço para a resistência aberta e explícita, para protestos e insurreições (NASCIMENTO, 2013, p. 315).

A resistência é um processo sociocultural no qual está presente a consciência de resistir e o desejo de atingir o inimigo (MÜLLER, 2010). Em *Persépolis*, a resistência feminina (Imagem 07), em especial, está presente em pequenas atitudes tomadas pelas mulheres, como uma forma de enfrentamento, de desacato às regras impostas pela religião e respaldadas pelo Estado.



Imagem 07 - SATRAPI, Marjane. *Persépolis*, vol.04. São Paulo: Cia das Letras, 2007, p. 59.

Mudando de cenário, retornamos à França, onde uma adolescente de 16 anos descobre que está grávida. Algo muito comum nos dias atuais. Mas, há um problema: ela é virgem. Nunca teve um relacionamento sexual com um homem. É a história de Jennifer Mercier, contada na série *Je vous salue Jennifer*; uma clara referência à saudação do anjo Gabriel à Virgem Maria, ao anunciar sua gravidez. Construindo um enredo que envolve um

grande mistério e um debate teológico, Barbara Abel⁵ toca em um dos dogmas mais sagrados do cristianismo: a concepção divina. A Igreja, na trama, não vê com bons olhos aquela que chama de “a nova virgem Maria”.

O tema já foi abordado pelo cinema em filmes polêmicos como *Je Vous Salue, Marie* (1985), de Jean-Luc Godard. Nos quadrinhos, ele ganha um novo olhar. Apesar de todo o mistério que envolve a gravidez de Jennifer, dois pontos chamam a atenção: o dilema de uma jovem que se depara com uma gravidez indesejada, e portanto, com o desafio prematuro da maternidade e a forma como isso impacta sua vida social e familiar. Os autores classificam a série como sendo uma narrativa social e filosófica. A autora se utiliza da religião como fio condutor, mas o foco da história está em Jennifer e a forma como a adolescente enfrenta o desafio da maternidade.

En fait, nous traitons d'une famille ordinaire. Jennifer n'est pas la Marie du vingt-et-unième siècle. C'est une adolescente normale, qui souffre des mêmes problèmes que les autres. Elle tombe juste enceinte sans avoir couché avec un garçon. Et le poids de l'Histoire va peser sur ses épaules de ce fait-là... Nous avons voulu rester dans l'humain, et raconter les répercussions que cette nouvelle aurait dans une famille ! (ANSPACH. 2008, [s.p.])

Mas não há como se distanciar do viés religioso, apesar da afirmação da autora. *Je vous Salue Jennifer* coloca em cheque a questão da fé e apresenta a igreja Católica dividida entre aceitar ou negar o milagre. Temos aí, também, uma questão política, gerada pelo impacto do nascimento (ou novo nascimento) de Cristo, que se une a divagações teológicas e filosóficas. Não podemos ainda esquecer o impacto do acontecimento no campo da ciência. Em tempos em que a clonagem é uma realidade, serão várias as especulações em torno da adolescente, comprovadamente virgem, que engravida.

A opção da autora pelas capas dos dois primeiros volumes, cuja arte é de Gérard Goffaux, já é por si só polêmica. A primeira capa (imagem 08) mostra Jennifer ao lado de uma imagem da Virgem Maria. Uma jovem de jeans, em uma pose despreocupada, em contraste com a

⁵ Nascida em 1969, Barbara Abel possui formação em literatura e teatro e construiu uma carreira como romancista. Escreve ainda peças para teatro e roteiros para televisão. Je vous salue Jennifer foi sua estreia nos quadrinhos, ao lado do companheiro e cartunista, Gerard Goffaux.

santidade da imagem. A segunda capa (imagem 09) é muito mais ousada. Jennifer aparece como se estivesse crucificada e fazendo uma careta. O título está escrito em sangue. De fato, sofrimento é o que não vai faltar na vida da jovem, supostamente marcada pelo Espírito Santo.

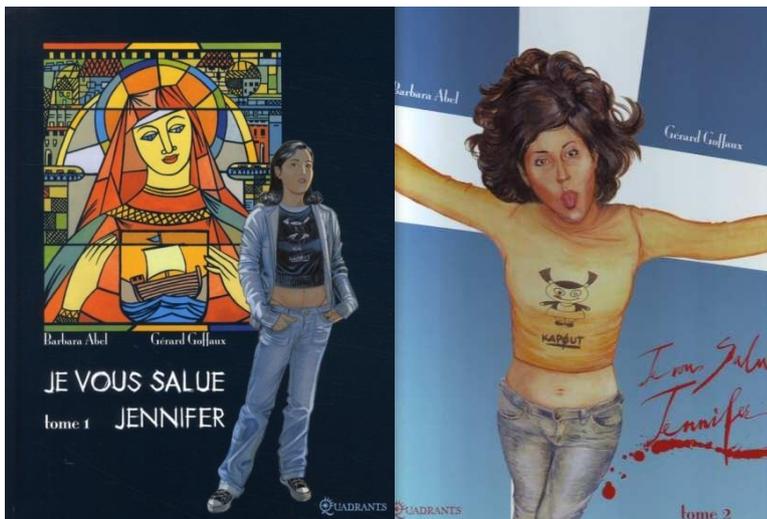


Imagem 08 - Capa da BD Je vous salue Jennifer – vol. 01.

Imagem 09 - Capa da BD Je vous salue Jennifer – vol. 02.

A narrativa ficcional, tanto por meio do texto quanto da imagem, conduz a uma ação dialética. Por mais que os autores da BD tenham por meta manter o foco sobre a questão humana, sobre o relacionamento familiar, é quase impossível desviar o olhar da questão religiosa e ética sob a qual toda a trama se desenrola. Nos quadrinhos, o autor fala de si e dialoga com o mundo que o cerca.

Ao narrar, o ser humano diz para si mesmo como o mundo se apresenta para ele, como interpretá-lo. Ao contar, ler ou ouvir uma narrativa, o ser humano se depara com um retrato da sociedade na qual ele está inserido, dos valores que ele compactua, das angústias que o perseguem. Ao fazê-lo, o ser humano não apenas compartilha desse retrato, como é capaz de reafirmá-lo, incorporá-lo, negá-lo e mesmo transformá-lo (REBLIN, 2013 p. 40).

Ao contrário do que acontece em um texto literário, onde muitas vezes a ilustração possui uma função secundária, quando não meramente decorativa, nos quadrinhos a leitura da imagem é fundamental para compor a narrativa, para entender a mensagem do(a) autor(a). E o impacto da imagem é forte. O leitor não apenas imagina a cena, ele pode vê-la, e algumas vezes de forma mais explícita do que em um filme ou uma animação.

De formas e em proporções diferentes a obra de Satrapi e de Abel dialogam. Tanto na realidade muçumana quanto na católica temos mulheres que desafiam dogmas. Marjane por não aceitar as regras do governo e por desejar ter uma religião que a aproxime mais de Deus. A jovem Jennifer aparece como uma rebelde e levanta questões sobre a santidade e desafia a própria crença cristã, uma crença que ela mesma não compartilha. Ambas reivindicam o poder de tomar suas decisões, de assumir o controle de suas vidas. São quadrinhos que giram em torno de temas religiosos, mas que, também, mergulham em questões sociais e políticas que norteiam o universo feminino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A História da participação das mulheres na indústria dos quadrinhos ainda é um tema restrito a poucos especialistas. Para o(a) pesquisador(a) brasileiro(a) o maior volume de dados a esse respeito vem dos Estados Unidos, onde autoras de renome como Trina Robbins⁶ empenham-se em reunir documentação e produzir amplas pesquisas acerca da obra e da vida de mulheres cartunistas. No velho mundo, igualmente valorosas são iniciativas como o prêmio Artémisia, que tem como co-fundadora uma das cartunistas mais célebres da França, Chantal Montellier.

A resistência ao autoritarismo e à censura sejam eles impostos pelo Estado ou pela religião têm nas artes gráficas, quadrinhos, charges e caricaturas uma forma de expressar o descontentamento de vários grupos. A contestação pode vir muitas vezes, seguida de repressão.

⁶ A cartunista Trina Robbins é uma das mais renomadas artistas gráficas em atividade nos Estados Unidos. Na década de 1950 atuava junto à "science fiction fandom". Foi uma das primeiras mulheres a integrar e influenciar o movimento dos quadrinhos underground. Com uma carreira com mais de meio século, trabalhou em muitas editoras e suas ilustrações chegaram a ser exibidas em uma galeria de arte, em 2011. Como cartunista e feminista, ajudou a promover a venda de quadrinhos feitos por mulheres. Robbins foi uma co-fundadora da Friends of Lulu, uma organização sem fins lucrativos, formada em 1994, para promover a leitura de histórias em quadrinhos feitas por mulheres e a participação das mulheres na indústria dos quadrinhos. Sua produção caracteriza-se pelo engajamento social e político.

Cartunistas estão atualmente entre os midiáticos mais visados por grupos religiosos extremistas. Não há exemplo melhor do que a tragédia que se abateu sobre a França, no dia 07 de janeiro de 2015, com o atentado terrorista que levou à morte 12 pessoas, dentre elas vários cartunistas e colaboradores da revista *Charlie Hebdo*. Uma ação fruto da onda de radicalismo religioso que ameaça a liberdade de expressão.

Se, para os homens, a liberdade de expressão é limitada, para as mulheres, o desafio é ainda maior. Para além dos dogmas religiosos, temos ainda questões de gênero. O machismo que marca as relações entre homens e mulheres na nossa sociedade demarca ainda os espaços de expressão. Temas, como homoafetividade, aborto, pedofilia, incesto, por exemplo, são recebidos de forma diferente e se tornaram ainda mais polêmicos quando tratados por mulheres. Quando tratados diretamente por mulheres.

Marjane Satrapi é um exemplo disso. Para garantir sua liberdade de expressão e construir sua carreira como cartunista de sucesso, tornou-se uma exilada. Mulheres como Chantal Montellier, Claire Bretécher e tantas outras, apesar de já possuírem carreiras consolidadas, ainda sofrem com o preconceito e a discriminação por serem mulheres. Para a mulher cartunista criar uma personagem polêmica pode representar o ápice de sua carreira, mas pode significar uma pressão social cada vez maior sobre sua vida pessoal e profissional. Quando o tema “religião” está envolvido, o desafio é ainda maior.

Mas, como vimos, se há obstáculos, há resistência. Resistem as mulheres que se fazem ouvir pela arte e rompem o silêncio imposto pela sociedade. Ganha a arte, que se fortalece assim como é fortalecida a crença da igualdade e da liberdade, tão exaltadas nos países francófonos, mas não totalmente disponibilizadas para homens e, especialmente, mulheres.

REFERÊNCIAS

AH! NANA! Disponível em: <http://zip.net/bvqDsK>, acesso em 06 de jan. de 2015.

ALFÉEF, Emmanuelle. Peu de femmes dans la BD, mais pas de machisme. En savoir plus sur (2011). Disponível em: <http://zip.net/blqCxy>, acesso em 04 de jan. de 2015.

ANSPACH, Nicolas. Barbara Abel & Gérard Goffaux : "Nous avons voulu rester dans l'humain"(2008). Disponível em <http://zip.net/bxqDXT>, acesso em 28 de dez. de 2014.

BEZERRA, Cicero Cunha. Michel de Certeau e Teresa de Ávila: em torno da literalidade da experiência mística. *Mirabilia*, N. 14 (2012), p. 251-263.

BOURDIEU. Pierre. *La domination masculine*. Paris - Éditions du Seuil, 1998

GEORG-FRIEDRICH. Thérèse d'Avila, executive woman. Disponível em: <http://zip.net/bgqCXg>, acesso em 15 de jan. de 2015.

GUTIÉRREZ, Jorge Luis Rodríguez. A Filosofia Mística de Teresa de Ávila. *Revista Caminhando*, vol. 8, n. 1 [11], 2003, p. 127-157.

JE VOUS SALUE JENNIFER . Disponível em: <http://zip.net/btqDxG>, acesso em 07 de jan. de 2015.

JE VOUS SALUE JENNIFER 2 édition simple. Disponível em: <http://zip.net/bdqDpw>, acesso em 07 de jan. de 2015.

LA VIE PASSIONNÉE de Thérèse d'Avila. Disponível em: <http://zip.net/blqCxx>, acesso em 07 de jan. de 2015.

LES CHERCHEURS de Dieu. Disponível em: <http://zip.net/bcqC0j>, acesso em 06 de jan. de 2015.

LES CHERCHEURS De Dieu T.25; Hildegarde De Bingen ; Therese De Lisieux, Theodore Monod En BD. Disponível em: <http://zip.net/bnqC7j>, acesso em 14 de jan. de 2015.

MÜLLER, Angelica. A resistência do movimento estudantil Brasileiro contra o regime ditatorial e o retorno da UNE à cena política (1969-1979). Tese apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas de São Paulo e do Centre d' Histoire Sociale du XXème Siècle de l' Université de Paris 1 – Panthéon Sorbonne, São Paulo, 2010.

NASCIMENTO, Larissa da Silva. Nos detalhes: a resistência retratada nos regimes Tirânicos de Maus E Persépolis, E-escrita. *Revista do Curso de Letras da UNIABEU Nilópolis*, v.4, Número 3, maio-agosto, 2013, p. 313-327.

ORELLANA, Rodrigo Castro. Michel de Certeau: história e ficção.Princípios – *Revista de Filosofia*. Natal (RN), v. 19, n. 31, Janeiro/Junho de 2012, p. 5-27.

PRATIQUES de la bande dessinée au féminin. Expériences, formes, discours (2014). Disponível em: <http://zip.net/bsqD7>, acesso em 04 de jan. de 2015.

PERFETTI, Myriam. Des femmes et des bulles (2014). Disponível em: <http://zip.net/btqDxK>, acesso em 27 de dez. de 2014.

REBLIN, Iuri Andréas. Perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos. 9ª Arte. São Paulo, vol. 2, n. 2, 37-52, 20. semestre/2013.

RENCONTRE avec Chantal Montellier (2013). N'autre École: Revue de la Fédération des Traivailleurs de L'éducation. Disponível em: <http://zip.net/bnqC7q>, acesso em 07 de jan. de 2015.

SATRAPI, Marjane. Persépolis, vol.01. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

_____. Persépolis, vol.04. São Paulo: Cia das Letras, 2007.

TOLENTINO, Célia, CHAVES, Luana Hordones. A profetisa que amava Bruce Lee: Oriente e Ocidente na perspectiva de Persépolis. Lua Nova, São Paulo, 89: 249-274, 2013.

TALET, Virginie « Le magazine Ah ! Nana : une épopée féministe dans un monde d'hommes ? », Clio. Histoire, femmes et sociétés [En ligne], 24 | 2006, mis en ligne le 01 décembre 2008. Disponível em. URL : <http://clio.revues.org/4562>, acesso em 15 de jan. de 2015.

UN "COMIC" sobre "La vida apasionada de santa Teresa de Avila" escandaliza a los franceses. El País (1979). Disponível em: <http://zip.net/brqDIT>, acesso em 02 de jan. de 2015.

● AGARTHA: PROCESSO CRIATIVO DE UMA HQ POÉTICO-FILOSÓFICA SOBRE O ÉDEN MÍTICO

Edgar Silveira Franco & Danielle Barros Silva Fortuna

1. AGARTHA – UMA HQ POÉTICO-FILOSÓFICA

As HQs de autor são marcadas por uma proposta mais voltada à expressão artística do ideário estético e reflexivo de seus autores do que submetidas a atender demandas de mercado. Dentre as HQs autorais, cabe destacar o chamado gênero de quadrinhos Poético-filosófico, que teve seu surgimento no Brasil inicialmente através de quadrinhos veiculados em fanzines (BARROS; FRANCO, 2013). Santos Neto (2009, p.90) sintetiza as características principais desse gênero:

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos.

De acordo com Santos Neto (2009, p.93), um dos autores pioneiros e de maior destaque desse gênero de quadrinhos é Edgar Franco, o criador do álbum *Agartha* publicado em 1998, com segunda edição publicada em 2002 pela Marca de Fantasia. Franco é artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnologia pela UnB, doutor em artes pela ECA/USP, e professor da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Em *Agartha* temos uma versão mítica da criação do mundo e a saga de um homem que representa a busca do mito arquetípico de um paraíso/éden existente em diversas religiões ao redor do planeta, como no Cristianismo, Judaísmo e Maometanismo. Trata-se de uma reflexão fantástico-filosófica que questiona a concepção arquetípica de um pretense paraíso desprovido de sofrimentos, onde o homem, personagem

que representa toda a humanidade, experiencia por si mesmo se é possível viver sem dores.

Agartha é um lugar fantástico com cenário e seres estranhos e exuberantes que está situado no centro do planeta Terra, e confere o nome ao álbum. A obra lança mão do potencial poético e experimental das HQs poético-filosóficas para investir em múltiplas simbologias de ordem alquímica e esotérica.

No texto de apresentação, o autor explicita e critica a recorrente busca de um “paraíso”, mito que perdura ao longo da história da humanidade, fomentado em diversas religiões ao redor do planeta. Esse modelo frágil de “vida eterna” não se sustenta por negar o caráter essencial da vida que é a complementaridade dos opostos.

Esse artigo tem o objetivo de apresentar o processo criativo do álbum, destacando aspectos simbólicos e míticos presentes em seu texto/arte e as reflexões filosóficas propostas sobre a concepção de um paraíso/éden transcendente e os dilemas existenciais que envolvem essa concepção. A metodologia utilizada foi a leitura exploratória e orientada a destacar e apreender: os símbolos, metáforas imagéticas, nomenclaturas, referências diretas e indiretas a autores, artistas, magos, seitas, símbolos e religiões, o texto poético e a mensagem da obra correlacionando o processo criativo autoral de Franco aos conceitos da fundamentação teórica e filosófica de Jung, com breves referências também a Chauí e Teilhard de Chardin. Acerca do processo criativo foi feita uma entrevista com o criador da obra cujas respostas aparecem referenciadas ao longo do texto. O álbum Agartha não possui páginas enumeradas. No entanto, para nossa análise, foi feita uma paginação a título de organização, sendo a primeira página o “prólogo”.

2. SÍMBOLOS, MITOS E SUA RELAÇÃO COM A ARTE, RELIGIÃO E INCONSCIENTE.

A interpretação de símbolos não pode ser transformada em um sistema mecânico que sirva para todos os contextos. Ao nos confrontarmos com um símbolo, o esforço em compreendê-lo deve envolver não apenas o próprio símbolo em si, mas sua totalidade (universo cultural, contexto histórico) e no caso de uma obra artística, o contexto do criador.

De acordo com o Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos Bachelardianos,

O simbolismo não é fixo, único e objetivo, nem para a psicanálise, nem para a literatura. Cada indivíduo cria e recria um simbolismo de acordo com as “forças simbolizantes que preexistem no inconsciente” ou de acordo com as suas “tendências particulares”. Assim, não poderá existir, nem na psicanálise, nem na literatura, um simbolismo determinado, pois as fontes são infindas. (ALVAREZ FERREIRA, 2013, p.181).

Para quem se aventura em analisar os símbolos, é pertinente distingui-los. Há os símbolos naturais e os culturais. Os naturais são derivados dos conteúdos inconscientes da psique e representam um vasto número de variações das imagens arquetípicas essenciais. Já os símbolos culturais são empregados com uma função e são muito utilizados em religiões. Passaram por inúmeras transformações e processos de elaborações por vezes conscientes, tornando-se imagens coletivas aceitas nas sociedades. Ainda assim, esses símbolos culturais guardam muito da magia essencial de sua simbologia arcaica (JUNG, 1964).

Há diversos símbolos cuja natureza e origem não é individual e sim coletiva, sobretudo nas imagens religiosas. Não há consenso sobre a origem dos símbolos, por exemplo, se por um lado o crente lhes atribui origem divina e as consideram “revelações feitas ao homem”; o cético, por outro lado, garante que são apenas invenções humanas. Contudo, se analisarmos, de fato, os símbolos e conceitos religiosos foram durante séculos elaborados minuciosamente pela humanidade e também, sua origem é tão desconhecida que parece não ter procedência humana (divina talvez?). Segundo Jung, “o papel dos símbolos religiosos é dar significado à vida do homem”. E neste aspecto, conforme estudos junguianos, os símbolos são efetivamente “representações coletivas” – originadas da criatividade e de sonhos primitivos, presentes, portanto, no “inconsciente coletivo” reproduzidas nas criações humanas, como a arte, as religiões e nas culturas.

Com sua propensão a criar símbolos, o homem transforma inconscientemente objetos ou formas em símbolos (conferindo-lhes assim enorme importância psicológica) e lhes dá expressão, tanto na religião quanto nas artes visuais. A interligada história da religião e da arte, que remonta a tempos pré-históricos, é o registro deixado por nossos antepassados dos símbolos que

tiveram especial significação para eles e que, de alguma forma, os emocionaram. Mesmo hoje em dia, como mostram a pintura e a escultura modernas, continua a existir viva interação entre religião e arte (JAFFÉ, 1964, p.232).

De acordo com Jung (1964, p. 55), os símbolos são produzidos espontaneamente pelo inconsciente, apesar de poderem posteriormente ser elaborados conscientemente. No caso do processo criativo de Agatha, algumas simbologias foram conscientemente inseridas e criadas, outras só foram percebidas a posteriori. Conforme salientou Franco em seu texto de apresentação, algumas simbologias foram empregadas de forma consciente e intencional e outras fluíram de forma espontânea, e somente em uma leitura posterior foram identificadas essas outras simbologias arquetípicas e alquímicas.

Marilena Chauí (2010, p.313) concebe a cultura como “ordem simbólica”, sendo esta a capacidade humana para atribuir um sentido que extrapola a presença material, o que permite atribuir significações e valores às coisas e à humanidade, distinguindo-as entre boa e má, feia ou bela, certa ou errada, justa ou injusta, entre outros. A filosofia é, também, um campo que investe em compreender e estudar a antropologia, as culturas e suas manifestações, entre elas algumas que abordaremos neste artigo: a religiosidade, as simbologias, o sagrado, vida e morte, bem e mal, o pecado, imanência e transcendência, entre outros.

A ideia de um éden mítico está presente em diversas religiões do planeta. Jung (1964) destaca que no mundo comunista há um sonho arquetípico através dos tempos, de uma “Idade de Ouro” (ou Paraíso) quando haverá abundância para todos, um chefe justo e sábio reinará. No mundo ocidental, mesmo os que se opõem ao comunismo, alimentam de uma forma íntima a mesma mitologia, inconscientemente o ser humano de maneira geral acalenta os mesmos preconceitos, esperanças e expectativas, ao acreditar: no Estado da Providência, na paz universal, na igualdade do homem, na justiça, na verdade, etc. Entretanto, a vida humana consiste em um complexo de fatores antagônicos inexoráveis: o dia e a noite, o nascimento e a morte, a felicidade e o sofrimento, o bem e o mal. A vida é inconstância e se não fosse, chegaria ao fim. De acordo com Jung, “cada sociedade tem suas próprias concepções de caráter arquetípico sobre paraíso ou uma idade de ouro, que se acredita já ter existido e que voltará novamente a existir”.

A busca da felicidade perene em um mundo pós catástrofes profundas onde a humanidade seja regenerada e purificada é a esperança

das religiões “milenaristas”. O termo “milenarismo” tem origem de uma crença cristã, embora não seja restrita a esta religião.

Baseados em profecias dos profetas Daniel e Isaías, no Apocalipse de São João, e nas predições de magos e sibilas, grupos populares cristãos, durante a Idade Média, esperavam que Cristo voltasse pela segunda vez, combatesse os males (a peste, a fome, a guerra e a morte), vencesse o demônio, encarnado num governante perverso, o anticristo, e instituisse o reino de Deus na Terra, com a duração de mil anos de abundância, justiça e felicidade. Ao fim de mil anos, haveria a ressurreição dos mortos, o Juízo Final e o fim do mundo terreno (CHAUI, 2010, p. 323).

Chauí (2010) distingue dois grandes tipos de religião, que se diferem de acordo como a vontade divina manifesta em leis. Há as religiões em que a divindade utiliza intermediários para revelar a lei e outras religiões em que os deuses manifestam suas leis diretamente, sem intermediários. É o caso da maioria das religiões orientais, religiões da “iluminação individual e do êxtase místico”. Nesse sentido, o autor de *Agartha* situou a narrativa em consonância com a filosofia oriental.

3. CRIANDO AGARTHA: SÍMBOLOS E MITOS E A CONTEXTUALIZAÇÃO DO ÉDEN MÍTICO FICCIONAL

Nesta seção iremos analisar *Agartha* e simbologias em suas páginas, destacando os símbolos e interpretando-os levando em consideração os conceitos junguianos contextualizados com a intenção do seu criador Edgar Franco, explicitados nas citações ao longo da análise. Abaixo a capa e contracapa de *Agartha*.

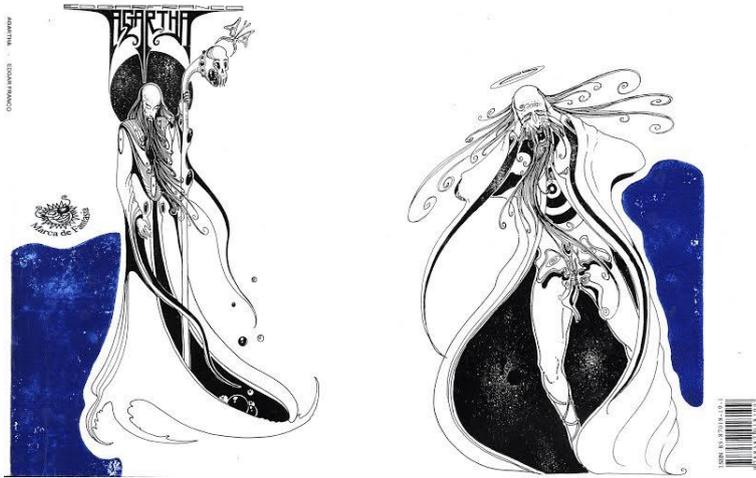


Figura 1 - Capa e contracapa de Agarthá, de Edgar Franco

3.1. Nomenclaturas

Iniciamos a análise destacando as nomenclaturas presentes no álbum, a começar pelo personagem principal, que não tem nome, e que chamamos aqui de “o homem de Agarthá”. A falta de nomeação no personagem, segundo Franco, significa que qualquer um pode estar naquele lugar, naquela busca essencial, o que o coloca como representante de toda humanidade. O nome Agarthá é uma referência a um dos possíveis mundos perdidos, ou paraísos escondidos existentes em nosso planeta, no caso, ordens esotéricas milenares situavam esse mundo perdido no centro da Terra, que seria oco, Última Thulle também está relacionado a este referencial, como uma terra prometida dos nórdicos, o mesmo acontece com os nomes dos capítulos do álbum: Walhallah; Sangri-lah e Éden, referências diretas ao paraíso mítico em diversas culturas e religiões do oriente e ocidente. Abaixo, capa e contracapa de Agarthá.

Os nomes dos personagens Eva, Caim são referências diretas aos personagens bíblicos, e Eveye seria um nome derivativo de Eva, no caso uma Eva-olho, pois a personagem tem um olho só, localizado no centro da testa, uma referência direta à abertura do terceiro olho da mítica hinduísta.

3.2. Análise da simbologia em alguns trechos seminiais de Agarthá

Prólogo - Página 1 Olho (início de tudo) - Em toda obra Agarthá, ocorre a imagem recorrente do círculo ou mandala - mandala significa círculo em sânscrito. Segundo Franz (1964, p.213), a mandala é uma palavra hindu que significa “círculo mágico”, uma representação simbólica do “átomo nuclear” da psique humana, de essência desconhecida. Na simbologia egípcia, o círculo com o ponto no meio é o glifo Aten do Egito.

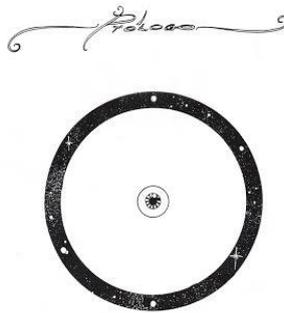


Figura 2 – Página 1 Prólogo de Agarthá, de Edgar Franco

Segundo Jung (2011, p.393-394), como fenômeno psicológico, as mandalas aparecem espontaneamente em estados conflitivos da psique. Um elemento que mais comumente contem em sua estrutura uma quaternidade ou múltiplo de quadro sob a forma de cruz ou estrela, sendo considerado o “arquetipo da totalidade”. Além disso, restabelecem a ordem interior, expressando a ideia de equilíbrio e totalidade. Aparecem frequentemente após estados caóticos, desordenados e conflitivos da psique, constituindo-se portanto, uma tentativa de autocura da natureza. De fato, a narrativa que o álbum traz é repleta de conflitos, desordem e

caos e a restauração do equilíbrio através da transmutação alquímica vivenciada pelo homem de Agartha.

De acordo com Franco, o criador de Agartha, a presença do círculo com um ponto no centro tem origem na simbologia presente na Doutrina Secreta de H.P. Blavatsky, representa o símbolo do Cosmos (o círculo) e do surgimento potencial de seres sencientes (o círculo com um ponto no centro) - a humanidade sendo uma dessas possibilidades, nesse caso representada por uma cruz dentro do círculo:

A primeira figura é um disco simples. A segunda é um disco com um ponto no centro, um símbolo arcaico que representa a primeira diferenciação nas manifestações periódicas da natureza eterna, sem sexo e infinita, 'Aditi in Aquilo', ou o Espaço Potencial no Espaço Abstrato (BLAVATSKY, 1995, p.74).

O símbolo está na abertura do álbum, e em outros pontos, inclusive a cisão desse círculo. Ele reforça o sentido das forças antagonicas e complementares que estão presentes na obra como um de seus fundamentos poéticos e filosóficos, também coadunando com o pensamento de Blavatsky:

A Doutrina Esotérica ensina, tal como o budismo e o bramanismo, e também a cabala, que a Essência una, infinita e desconhecida existe em toda a eternidade, e que é ora ativa, ora passiva, em sucessões alternadas, regulares e harmônicas. (...) É um processo que se observa por toda a eternidade, e o nosso universo não representa senão um dos termos da série infinita – que não teve princípio nem terá fim (BLAVATSKY, 1995, p.73).

Página 2 e 3 – “Na eterna dança harmônica do caos... As forças antagonicas do cosmos...”

Diferentes culturas buscaram e buscam explicações para o surgimento da vida. Como surgiu o mundo? Como os seres e natureza foram criados? Quando tudo começou? Essas e outras questões compõem, em incontáveis épocas e lugares do globo, os chamados “Mitos de criação”. Mito egípcio, sérvio, nórdico, chinês, japonês, australiano, nativo americano (navajo), sumério, entre outros, são algumas versões de surgimento do mundo, relatados por Philip (1996).

Nessas primeiras páginas de Agartha, o autor traz sua versão do sobre o surgimento primal da vida, sua cosmogonia, representada através da cópula de criaturas cósmicas. Em suas forças antagonicas e

complementares, “macho” e “fêmea” se misturam, tornam-se unos; as simbologias do cosmos, as estrelas, astros, a borboleta-ventre simbolizando a concepção e transformação.

Há presença de animais selvagens amalgamados às criaturas, o peixe, a pomba, o que aponta dois possíveis significados: o de que somos todos ligados enquanto seres, independente de espécie; o de nossa conexão com os elementos,- o peixe remetendo à água e ao mergulho, e a pomba remetendo ao ar, ascensão. Ademais, a simbologia da ave é forte e presente em diversas culturas como figuração da alma humana e símbolo da liberdade (DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS ESOTÉRICOS, 2014, [s.p.]).



Figura 3 – Página 3 de Agartha, de Edgar Franco

Nessas primeiras páginas e ao longo de todo álbum temos a “estrela de oito pontas” que lembra a rosa dos ventos. Também denominada “estrela do caos” (*Chaos Star*) ou “Caosfera”, possui oito pontas equidistantes que partem de um ponto central, e pode representar o vazio do cosmos, o universo ou ainda, as oito direções (oito portas), tal

qual a rosa dos ventos, composta dos quatro elementos (terra, água, ar e fogo) e os quatro estados intermediários da matéria (o seco, o úmido, o frio e o quente). (DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS, 2014, [s.p.]).

Página 4 - A página em questão é uma forte metáfora imagética do gozo cósmico, o momento da fecundação, onde o falo jorra sêmen e dele parte uma criatura empunhando uma espada que fura o olho cósmico, que tem em torno de si uma borboleta. A espada, que vai aparecer também mais adiante nas páginas 14 e 19, é um símbolo forte, medieval, bélico, arma da justiça, luta, da ação e da coragem. Significa extermínio físico, a espada que penetra as profundezas do nosso eu interior. Segundo o Dicionário de Símbolos (2014, [s.p.]), na cultura oriental, devemos concebê-la como uma trilha a ser percorrida, caminho interno denominado “BUDO” nas artes marciais, uma Senda espiritual.

O falo, órgão sexual masculino representa o símbolo universal da fertilidade e perpetuação da espécie, sendo este o símbolo universal da religião Hindu (JUNG, 1964). De acordo com o Dicionário de Símbolos (2014, [s.p.]), o sêmen é um símbolo de força da vida. Nos rituais dos essênios, o sêmen era considerado como símbolo do corpo de Cristo, num simbolismo ritual, era usado em rituais de iniciação ou de batismo além de ser considerado poderoso nos processos de cura, através da unção. A vagina cósmica, como destaca Franco em entrevista para esse artigo, é representada pela borboleta que é o símbolo do ciclo vital, tendo como centro, o círculo-olho, princípio gerador. Em diversas páginas do álbum, o autor explora “esguichos” e “manchas”, os fluidos da vida, e em muitos trechos eles se conectam - o sêmen representando o masculino, o leite representando o aspecto feminino, e o sangue a unidade cósmica. Esta é a página da concepção de vida.

Página 7 “E a vida tomou consciência de si”

Aqui aparece a imagem do macho e fêmea remetendo à representação de Adão e Eva no paraíso, quando descobrindo seus sexos - ele apontando para vagina da mulher e ela olhando em direção ao pênis dele. Adornada por cogumelos, a página é síntese do encontro entre os opostos complementares e a vida que geraram. O falo jorrando sêmen ao centro, acima o olho fecundado. O casal aparece na parte superior ao centro, nas laterais na parte inferior da página e no centro inferior, onde formam uma trindade, pai, mãe e filho. Atrás da cabeça do homem, um sol negro. Vivendo em plenitude.

Página 8 “...Temeu a morte, seu principio complementar”

Ela traz a representação arquetípica do Jardim do Éden. Porém, neste caso, não foi a mulher que mordeu a maçã e sim a serpente que mordeu a mulher. Na interpretação junguiana, (p.154), a serpente é um dos fortes símbolos de transcendência. Por ela ser tradicionalmente uma criatura do mundo subterrâneo, seria, portanto, uma “mediadora” entre dois modos de vida. No dicionário de símbolos, a serpente simboliza a dualidade, renovação, pecado, força vital, renascimento. Na bíblia simboliza uma criatura diabólica, tentação; na mitologia hindu representa chuva, renovação e fertilidade, e também está associada à energia sexual, a kundalini. Na mitologia greco-romana simboliza a cura, símbolo da medicina. Na filosofia oriental representa o Yin, um símbolo obscuro ligado à terra, a noite e à lua. Na alquimia está relacionada ao símbolo da eternidade, ouroboros, ou "Orobor", representando a energia vital e cíclica da vida, renovação.

Página 12 - “Ultima Thulle”

Aqui se inicia uma narrativa mais “convencional” de HQ. Um “recordatório” situa que, reza a lenda, um homem perdeu toda família em um incêndio e desde então seguiu uma vida errante. Uma das formas que o ser humano lida com a morte é vislumbrar uma continuação da vida depois da passagem, porém o homem segue seu caminho sem rumo. Como uma referência ao sétimo e oitavo dia da criação do mundo, o homem começa a navegar contra o vento.

Página 13 - Nesta fase da história, o homem de Agartha - que representa toda a humanidade e suas dores, se aventura nas águas turvas e escuras de um rio ou um mar – que, na simbologia ancestral remete a aventurar-se no próprio eu desconhecido, seu inconsciente.

Nos mitos ou nos sonhos, uma jornada solitária simboliza a liberação da transcendência. É o retrato dessa busca. De acordo com Jung, em um nível mais profundo da psique, o self pode aparecer representado em sonhos em instantes decisivos e de processos de mutação. A própria mudança muitas vezes vem simbolizada pelo ato de atravessar um curso d’ água.

Neste instante, surge uma referência onírica: “o sono é o pai dos delírios, o homem navega pelo complexo límbico, nos mares do inconsciente”, uma clara alusão do autor ao “mar do inconsciente” e universo dos sonhos. Surge o elemento do fogo, um poderoso símbolo alquímico de transmutação.

3.2.1. Análise do sonho do homem em Agatha na perspectiva junguiana e ocultista.

Os sonhos são de compreensão complexa e não é uma história contada pela mente consciente. Dotado de uma textura própria, metáforas imagéticas contraditórias, absurdas e sem referencial de “tempo”; muitas vezes grandes dilemas e conflitos são resolvidos no plano da psique através dos sonhos, sendo essa uma de suas principais funções conhecidas, bem como a função de “compensação”. Sonhos de forte carga simbólica nem sempre podem ser interpretados satisfatoriamente por quem sonha, uma vez que muitos elementos que aparecem nem sempre provêm de uma experiência individual do sonhador. Esses elementos denominados por Freud por “resíduos arcaicos” são formas de representação primitivas e inatas, formas mentais provenientes da herança do espírito humano, na perspectiva junguiana essas imagens primordiais são denominadas de “arquetipos” (JUNG, 1964, p. 67).

De acordo com Jung (2011, p.289), consciência e inconsciente não são uma totalidade, e uma vez que um reprima o outro, alguma das partes é prejudicada. No “processo de individuação”, processo descrito por Jung que se trata de um “processo ou percurso de desenvolvimento produzido pelo conflito de duas realidades anímicas fundamentais”, traz a simbologia do “embate” entre consciente e inconsciente. Dessa forma, Jung designou a união dos opostos pelo termo “função transcendente”, na perspectiva de condução da personalidade em direção à totalidade.

Página 14 - “...Ele sonha...com borboletas...” - A transformação alquímica onírica: uma página com riquíssima composição de simbologias, a saber: o terceiro olho que explode e borbulha em sangue; as espadas que trespassam o pescoço nas laterais do rosto, simbolizando a batalha consigo mesmo; o gato, animal místico que representa a fusão do mundo físico e espiritual; abaixo do pescoço do homem, duas bolsas, uma com o olho “princípio de tudo” e o feto na outra bolsa; a ampulheta no centro, abaixo. Do lado esquerdo, a figura dele na travessia do mar do seu inconsciente, do outro lado (direito), o sêmen que corre, ele transfigurado em caveira, a representação de sua morte, com a mão estendida tocando uma borboleta. De modo genérico, a caveira simboliza mudança, transformação. A caveira no dicionário de símbolos, é também o símbolo da mortalidade, representa o caráter transitório e passageiro da vida. Todos esses elementos evocam a representação de início de um novo ciclo, renovação.

Página 15 – “...E com uma terra magnífica e grotesca...” - Aparece um plano geral com uma arquitetura de um lugar mágico, obeliscos e torres. Na simbologia egípcia, o obelisco é um símbolo fálico antigo da energia masculina (também simboliza o pênis do deus Sol egípcio, Osiris) e da energia solar e a cúpula representa a fêmea ou a energia da Lua (SIMBOLISMO, 2014, s.p.). Há a presença do símbolo da espiral, remetendo a simbologia da mandala e da kundalini.

Em destaque, no canto da página 15, o ovo cósmico, símbolo da origem da vida, da renovação periódica da natureza e da criação primordial. O ovo está associado ao símbolo do Yin Yang, representando a união das energias uma vez que a gema representa o feminino (o óvulo) e a clara, os espermatozoides masculinos. De acordo com Philip (1996, p. 22), segundo a mitologia chinesa o ovo cósmico representa o início de tudo, o caos em formato de “ovo de galinha”, onde yin e yang - as forças opostas que formam o universo -, estavam dentro do ovo e de onde eclode o primeiro ser: P’an-ku. O ovo está presente nas culturas egípcia, celta, grega, fenícia, hindu, tibetana, chinesa, japonesa, entre outras e é considerado também simbologia de fertilidade e eternidade. No cristianismo tem simbologia de ressurreição.

Página 19 “... E de morte!” - Nesta página emblemática, um símbolo arquetípico poderoso, a imagem do guerreiro sobre o “cavalo” enfiando a espada em seu inimigo - que pode ser ele mesmo, seu ego. Esta imagem é uma metáfora da batalha consigo mesmo e suas sombras.

O conceito de sombra ocupa lugar vital na psicologia analítica junguiana. Jung mostrou que a sombra projetada pela mente consciente do indivíduo contém os aspectos ocultos, reprimidos e desfavoráveis da sua personalidade. Entretanto essa sombra não é apenas o simples inverso do ego consciente. Da mesma forma que o ego contém atitudes desfavoráveis e destrutivas, a sombra possui algumas boas qualidades – instintos normais e impulsos criadores. Ego e sombra são conectados, porém o ego entra em conflito com a sombra, no que Jung denominou a “batalha pela libertação”. Através dos sonhos passamos a conhecer aspectos da personalidade do ser que por vezes são evitadas, é o que Jung denomina “realização da sombra”. O sonho como catarse. Conforme simbolismo junguiano,

Na luta travada pelo homem primitivo para alcançar a consciência, este conflito se exprime pela disputa entre o herói arquetípico e os poderes cósmicos do mal, personificados por dragões e outros monstros. No decorrer do desenvolvimento da

consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico através do qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-aventurança da infância, em um mundo dominado por sua mãe (HENDERSON, 1964, p.118).

O homem desperta do sonho - Página 21 - Capítulo II Shangri-lah: Regozijo e paz - O homem agora entrará em uma era de êxtase e paz. A capa do novo capítulo traz a sua imagem serena, uma mão toca a borboleta da mudança e de boas novas e na outra toca a fêmea. Sutilmente as simbologias da flor e do cogumelo, remetendo às genitálias feminina e masculina, e as forças dos opostos complementares.

Página 23 - Ao acordar ele se surpreende. Sua cabeça adornada com chifres (símbolo de virilidade), ele vislumbra a nova terra. Esta página tem uma composição que arquetipicamente tem a semelhança com o “Homem Cósmico”. Segundo Franz (1964, p. 201), o Homem Cósmico é uma figura grandiosa e aconchegante que personifica e abarca o universo, sendo uma representação comum do self nos sonhos e nos mitos. Na civilização ocidental o Homem Cósmico tem sido identificado com Cristo e na oriental com Buda ou Krishna.

Página 24 - A fêmea se apresenta e o situa: “Este é o Éden, o atemporal jardim das delícias”, - ele chegou a um lugar onde as dores são esquecidas e o tempo inexistente. Ela está nua, cabelos longos esvoaçantes, adornada de acessórios e uma flauta na mão. Há três closes que o autor destaca: a mão em formato V, o olho, e o ventre em formato de triângulo invertido. Segundo Franco, o V é uma referência ao “Vau” – é a sexta letra do alfabeto hebraico, e a terceira letra do nome de deus: YHWH. O Vau simboliza em algumas cosmogonias esotéricas uma oportunidade ou rito de passagem, na história de Agartha é um novo ciclo na vida do homem. O olho na testa remete à figura do Ciclope da mitologia grega – gigantes imortais com um só olho na testa, criadores dos raios usados por Zeus – e também ao terceiro olho da cosmogonia hinduísta, o signo da transcendência. Nesse caso a fêmea com um olho só na testa é o signo da eternidade e de uma possível transcendência alcançada. Já o triângulo invertido, nesse caso representa a conexão com a terra e aspecto humano do prazer e do êxtase, por isso o foco na genitália da fêmea, um éden mítico que não nega a sensualidade e o erotismo.



Figura 4 – Página 24 de Agartha, de Edgar Franco



Figura 5 – Página 26 de Agartha, de Edgar Franco

Página 25 - O nome dela é Eveye (referência a Eva de outrora), e se apresenta como fonte de prazer, paz e eternidade. Ao se conhecerem, se tocam. O toque das mãos representa o encontro, um pacto. Essa imagem evoca a obra “A criação de Adão”, de Michelangelo Buonarotti, localizada no teto da Capela Sistina, em Roma. O encontro de opostos complementares masculino e feminino também simboliza o “casal real”, uma imagem simbólica da totalidade psíquica e do self (FRANZ, 1964, p. 203). Seria Eveye a manifestação da anima do homem de Agartha em seu aspecto luminoso e sombrio? Ou ela seria uma sacerdotisa? As Sacerdotisas existem desde o início das sociedades mais ancestrais, etimologicamente, a palavra deriva do latim *Sacerdos*– sagrado; e *otis* (ROSÁRIO, 2008) – representante, portando “representante sagrada”. As sacerdotisas existem em diversos ramos do xintoísmo, hinduísmo, xamanismo e muitas outras religiões. As Sacerdotisas dotadas do dom profético eram chamadas de Sibilas, cuja definição no dicionário é bruxa, profetisa, feiticeira (RIOS, 2003, p. 492) mulher sábia e sacerdotisa, e alguns pesquisadores as descrevem como as “prostitutas sagradas” (SCHÜSSLER, 2010, p.13). No caso de Agartha, assim como na mitologia grega, Eveye pode ser considerada a prostituta sagrada desse único homem.

O homem então sobe uma escada, que simboliza a caminhada, ascensão ou involução de um plano a outro. Ele sobe para adentrar um portal. Aparece na página um símbolo fundamental na essência do álbum, o yin e yang, aqui representado de uma forma diferente, são três círculos, o da direita com a metade do círculo com o yin sem o germe do yang em si, estando somente presente no yang, a esquerda, o yang sem o germe do yin, sendo somente presente no yang, e ao centro o yin e yang separados e dissociados um do outro. Como o autor ressaltou na apresentação do álbum, a essência BEMAL é fundamental, mas neste instante eles são apartados. É a negação do mal no bem e do bem no mal.

Na página seguinte, a 27, o machado adornado com a caveira, quebra a ampulheta representando o fim do tempo. Eles então copulam, ela com a maçã mordida na mão, a borboleta acima, e uma pirâmide ao lado, referências à energia sexual. A maçã traz o arquétipo do pecado e da tentação na história bíblica de Adão e Eva, os primeiros habitantes do mundo, que foram seduzidos por uma serpente para que provassem o fruto proibido do Jardim do éden. Entretanto, em Agartha, quem oferece a maçã não é a serpente e sim a fêmea. Na simbologia universal, vida, juventude, amor, fecundidade, sedução, liberdade, conhecimento, imortalidade, desejo. Na mitologia grega, a maçã representa o símbolo do amor - na figura de Afrodite, deusa do amor, da beleza e da sexualidade -, e imortalidade.

No amálgama entre os corpos do casal, as pernas fundem-se em formato de serpente subindo pela coluna, uma alusão ao despertar da kundalini, uma palavra em sânscrito que significa “enroscar-se como uma cobra”. Kundalini é um conceito da filosofia oriental que se refere à energia vital sexual que pode ser despertada pelo amadurecimento espiritual e estímulo do chakras e é também é conhecida como “serpente do poder”. Nas páginas seguinte, a imagem dele em completa integração com o cosmos, em pleno êxtase.

Página 31 - Capítulo III Edén? – “Desequilíbrio...” Uma imagem do homem e da fêmea no cenário dessa estranha cidade, uma grande borboleta sobre sua cabeça com um prego perfurante, o prenúncio da desestabilização desse estado de plena harmonia. Na página 32 ele toca um fruto na árvore que antes lhe pareceu tão maravilhosa. Aquele cenário que antes era tão interessante e fantástico, agora lhe parece enfadonho. Seu martírio, representado por um prego crescente cravado em seu terceiro olho, começa a lhe impingir dores.



Figura 6 - Página 39 de Agartha, de Edgar Franco

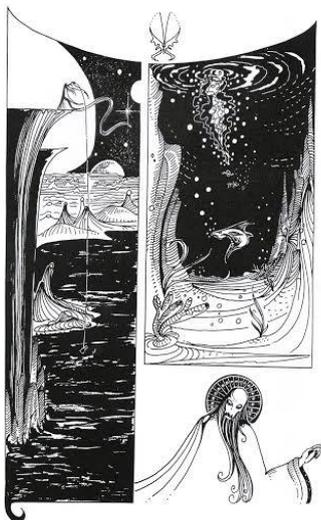


Figura 7 - Página 47 de Agartha, de Edgar Franco

Página 36 - A fêmea percebe a tristeza do homem e o consola, na parte inferior da página eles estão sobre um chão que se assemelha a um livro aberto. São protagonistas do livro da vida. Na página 37 o plano geral com o desenho negativado provoca no leitor a sensação de adentrar a atmosfera sombria. Ele está diante do portal do jardim das delícias, perecendo em seu âmago. Nas páginas 38 e 39, esse sofrimento é evidenciado, mesmo em meio à perfeição de onde vive com as borboletas ao seu redor. Ele definha, com os olhos fechados, seu terceiro olho está sangrando. A perfeição existe, mas só se pode contemplá-la se o coração vivencia a plenitude, e ele arrefece cada vez mais.

Na página 44, lemos: “Em meu peito reina um vazio, uma ausência de sentido...”, de acordo com Franco é o abismo no peito e a escuridão. Um símbolo alquímico que significa que ele perdeu o coração, o órgão da sensibilidade, do amor, da transcendência. No lugar do coração existe um vazio abissal e a escuridão. É o Nigredo Alquímico.

Página 45 - O homem se senta para escrever, ele vai transmutar sua dor em algo “útil”, transpor sua experiência dolorosa em um ato de empatia. Na simbologia egípcia, a pena simboliza a justiça. Ele deixa uma mensagem para toda humanidade, uma advertência, de acordo com tudo que vivenciou e aprendeu. Quem assina é o representante da humanidade,

célula holográfica do cosmos. Página 46 - Como se fosse uma poção mágica, ele guarda o manuscrito em uma garrafa - com uma imagem destacada na página, em close -, e ergue o braço diante do abismo. Joga a garrafa ao mar, na esperança que seja encontrada. Dessa maneira, o homem busca dar um sentido ao que aprendeu, admoestando a humanidade para que não repita o erro de buscar um éden mítico sem dores e sofrimentos, pois o conflito, os opostos, os picos e vales são a essência de tudo que é vivo. O manuscrito tem uma simbologia de “chave”, sendo a síntese do sentido que o homem deu à sua experiência, aquele papel guarda o segredo. O manuscrito, portanto simboliza o registro/grimoire do iniciado em sua Senda espiritual. A “chave” que guarda o segredo e pode ser o meio de abertura do portal de um novo entendimento, uma nova consciência, ou enfim, a verdadeira transcendência.

Ao final da página 47, surge em torno da cabeça do homem um círculo-auréola lembrando uma imagem de santos cristãos, remissão à referência de “Homem Cósmico” conforme descrito anteriormente. Ademais, segundo Edgar Franco, trata-se de uma referência direta à ideia dos resplendores de santos na iconografia russa medieval. Ao registrar sua experiência no manuscrito e ao repassar a mensagem, sente-se divino por contribuir para o bem do coletivo cósmico.

Página 48 - A garrafa boia sobre a água, e a história “termina” com uma citação do poeta e pintor inglês William Blake: “Não há progresso sem contrários. Atração e repulsão, razão e energia, amor e ódio são necessários à existência humana”. Reforçando a mensagem primeva do álbum, a de que não existe um Jardim do Edén de delícias e perfeição, não há vida sem sofrimento, uma vez que a evolução espiritual na Senda só é possível na forja alquímica do espírito que é colocado à prova nos momentos de dor.

Epílogo - Página 49 o círculo, início de todas as coisas, princípio da criação sofre e sangra. Esta parte do álbum dá continuidade ao destino que levou a mensagem na garrafa que o homem lançou ao mar. E eis que surge uma enorme criatura aquática que abocanha a garrafa, tornando a mensagem do álbum ainda mais densa e complexa: a de que cabe a cada ser descobrir a si mesmo, através do livre arbítrio, sobre o caráter essencial da vida, a de que não existe mal sem o bem e o bem sem o mal, a vida reside nesse movimento.

“...Foi-lhes dado o livre arbítrio...” - Ao final do epílogo, o desenho do Cosmos como no princípio de tudo, em equilíbrio com a humanidade e o

universo. Tudo é perfeito se o Ser flui com as tempestades e bonanças, e com elas aprende. E este pensamento está em consonância com as sete leis herméticas do livro *Caibailon* de Hermes Trismegisto.

De acordo com Chauí (2010, p. 323), cada religião ordena a realidade segundo dois princípios fundantes: o bem e o mal. Em *Agartha* o autor destaca o princípio “BEMAL”, lei imprescindível à vida. A sombra contém forças vitais e positivas e devemos assimilá-las na nossa experiência ativa e não reprimi-las. Cabe ao ego renunciar seu orgulho para vivenciar plenamente o que parece sombrio e negativo, mas que na realidade faz parte de si (JUNG, 1964).

O homem ao se aperceber de seu mal e ao abraçar suas sombras, compreendeu a chave do mistério. Ao tomar consciência da raiz de sua dor, - a de que a busca por um éden mítico é ilusão, pois não há vida sem sofrimento - ele pôde compreender uma das maiores lições que um iniciado pode ter em sua Senda.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Objetivos poéticos e conceituais e a mensagem do álbum, segundo o autor Edgar Franco: Em *Agartha* o homem chega a um paraíso mítico sem conflitos. Com uma mulher à sua disposição, seres e cenário paradisíaco, tudo perfeito e dadivoso. Com o passar do tempo ele percebe um vazio imenso, curiosamente, tudo que e buscava, a ausência de sofrimento, desequilibrou-o. A grande questão que o álbum propõe é a de que a tão desejada vida plena e feliz baseada em um princípio uterino, em tom monócórdio, é contrária ao princípio mutante da vida, do movimento constante, e das forças antagônicas que regem o cosmos, a evolução transcendente e infinita do ser depende de sua coragem inexpugnável de enfrentar as adversidades, sempre. O homem de *Agartha* acaba se isolando do mundo para alcançar a plenitude paradisíaca e estagna-se, pois o resultado é a placidez e segurança do útero. Nas palavras de Teilhard de Chardin:

Quando o homem, tendo reconhecido que carrega em si mesmo a sorte do Mundo, se convence de que existe à sua frente um porvir sem limites no qual não pode soçobrar, um primeiro reflexo ameaça muitas vezes induzi-lo a buscar sua realização plena num esforço de isolamento (CHARDIN, 1995, 273).

O homem de Agartha compreendeu que mesmo a busca daquilo que a humanidade entende como felicidade, equivocadamente, é algo estéril, pois a vida - enquanto fenômeno cósmico - é algo muito mais profundo. E transcender seu estágio atual de evolução depende de desafios e eles implicam êxtases e dores. Ele sofreu em determinada fase de sua vida, e por esta razão buscou um útero perfeito, entretanto esse útero representou a sua morte, pois ele morreu enquanto ser em evolução. Se por um lado, no paraíso uterino ele se eximiu de sofrimento, por outro, ele também não vivia mais o êxtase. Livre dos picos e vales, sem os desafios inerentes à vida, ainda que ele tentasse despertar sua percepção do agora, aquela rotina tornou-se enfadonha, mesmo sua visão de seres incríveis passou a ser embotada e entediante. E ele se isolou do seu mundo, dos seus semelhantes, no mundo de Agartha para onde migrou, não existiam outros humanos, ele era o único, a evolução também depende da conexão com sua espécie, da égregora que se forma e pode impulsionar saltos quânticos evolutivos, o isolamento é estanque, torna o homem estéril, estagnado. Como destaca Chardin:

O isolamento é um insulamento, um confinamento, uma autolimitação que fecha, encerra, enclausura e, simultaneamente, põe-se à parte, aparta, distancia, separa de tudo, do Todo. Em ambos os sentidos, impede o avanço do fluxo ou corrente da Evolução por condução (do latim *conducere*), que é, no fundo, a capacidade que tem cada elemento de, em conjunto com todos os outros, guiar, orientar, levar adiante um mesmo impulso de ser cada vez mais. Esse Mais-Ser, que o isolamento obstaculiza, é o aparecimento, em cada etapa evolutiva, de uma realidade nova que constitui um superávit de consciência e, portanto, um enriquecimento ontológico (CHARDIN, 1995, p.283).

Ao final do álbum só cabe a ele voltar a buscar seu crescimento, e a busca é dolorosa. A chave para a saída é ele mesmo, está em seu interior, ele que deve buscar. No fundo, ele ainda tem medo e faz uma carta, uma carta de aviso, mas também esperando a ajuda de alguém. Contudo o peixe come a garrafa, e dessa forma ela não chegará a ninguém. Porque a ajuda real só pode vir dele mesmo, ele que deve renascer, buscar a vida. Pois a solução de todos os nossos dilemas é encontrada nos mistérios interiores, dentro de nós mesmos, em nossa luz e em nossa sombra. O propósito do alquimista, portanto, é a transmutação de algo comum em algo precioso. Esse objetivo é alcançado através de

uma real compreensão da Lei das Correspondências ou Lei Cósmica que atua em todos os níveis (PARUCKER, 2007).

Agartha existe? A mensagem do álbum é mais importante do que a realidade desse local, e trata-se de um local extra-dimensional. Acessá-lo em realidade depende não só de buscá-lo, por esta razão a essência do álbum trata da Agartha mítica que existe dentro de todos nós. São as experiências que nos fazem avançar na vida.

Embora o álbum traga em si uma forte carga simbólica, a maior riqueza que ele provoca não é uma mera leitura mecânica de símbolos, e sim no conjunto de sua obra estética e poética, envolver o leitor e expressar através das imagens e textos da HQ, essa saga mística vivenciada pelo personagem, que em última instância pode ser qualquer pessoa: o ser humano na busca pela transcendência. Entretanto, investigar os símbolos ocultos, nos ajudam a compreender e valorar nossas experiências.

De acordo com Heisenberg (FRANZ, 1964, p. 307), “o homem ao examinar a natureza e o universo, em lugar de procurar e achar qualidades objetivas, encontra-se a si mesmo”. Agartha é uma obra em que o leitor mergulha e é colocado diante de si mesmo, em um processo de reconhecimento dos aspectos do inconsciente coletivo partilhados por toda humanidade, pois somos todos um só.

REFERÊNCIAS

ALVAREZ FERREIRA, Agripina Encarnacion. Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos Bachelardianos [livro eletrônico] /Agripina Encarnación Alvarez Ferreira. – Londrina : Eduel, 2013.

BARROS, D.; FRANCO, E. S. Aforismos & Histórias em Quadrinhos: HQforismos do Ciberpajé. Revista Conhecimento Prático Literatura. n 51 – Edição especial Arte-Educação HQs, Editora Escala, p. 18-23, 2013.

BLAVATSKY, H.P. A Doutrina Secreta – Síntese da Ciência, Religião e Filosofia – Volume I: Cosmogênese, São Paulo: Pensamento, 1995.

CHARDIN, Teilhard de. *O Fenômeno Humano*, São Paulo: Cultrix, 1995.

DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. Significado dos símbolos e simbologias. Símbolos religiosos. Disponível em <http://www.dicionariodesimbolos.com.br> Acessado em 30 de julho de 2014.

- FRANCO, E.S. *Agartha*. 2 ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.
- FRANZ, M.L.V. O processo de individuação. (In): JUNG, Carl Gustav; (org.). *O Homem e seus Símbolos*. Concepção e organização de Carl C. Jung. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 19ª impressão, 1964.
- HENDERSON, J.L. (In): JUNG, Carl Gustav; (org.), A. *O Homem e seus Símbolos*. Concepção e organização de Carl C. Jung. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 19ª impressão, 1964.
- JAFFÉ, Aniela. O simbolismo nas Artes Plásticas. (In): JUNG, Carl Gustav; (org.). *O Homem e seus Símbolos*. Concepção e organização de Carl C. Jung. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 19ª impressão, 1964.
- JUNG, Carl Gustav; FRANZ, J.L; HENDERSON, J.J; JAFFÉ, A. *O Homem e seus Símbolos*. Concepção e organização de Carl C. Jung. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 19ª impressão, 1964.
- JUNG, Carl Gustav. *Os Arquétipos e o Inconsciente coletivo*. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- CHAUÍ, Marilena. *Convite à Filosofia*. São Paulo: Ática, 2010.
- PARUCKER, Charles Vega. *Hermes Trimegisto - Ensinos Herméticos*. Curitiba: Curitiba, PR: Biblioteca Rosacruz - Ordem Rosacruz, AMORC. 4 ed., 2007.
- PHILIP, Neil. *Guia Ilustrado Zahar*. Mitologia. Tradução de Áurea Akemi. 2.ª ed., Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- RIOS, Dermival Ribeiro Rios. *Minidicionário Escolar Língua Portuguesa*. São Paulo: DCL, 2003.
- ROSÁRIO, M.B.do. *LATIM BÁSICO*. 222 p. Documento on line. 2008. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/7838608/latim-basico>
- SANTOS NETO, Elydio dos. “O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro.” In *Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual da FAV/UFG*, Vol. 7 n. 1, Jan/Jun 2009, - Goiânia - GO:UFG, FAV p.68-95, 2009.
- SCHÜSSLER, Regina. *SACERDOTISAS SUMÉRIAS*. Revista Historiador Especial Número 01. Ano 03. 9-17 p. Julho de 2010.
- SIMBOLISMO – A Linguagem Secreta Dos Illuminati. “Obelisco”. Disponível em: <http://originaisbr01.wordpress.com/2012/10/18/simbolismo-a-linguagem-secreta-dos-illuminati-2/>. Acessado em: 18 de julho de 2014.

SÍMBOLOS esotéricos. Kundalini – Ponte de conscientização. Etimologia.
Disponível em: <http://www.espiritualismo.info/chacras7.html> Acessado em: 17 de julho de 2014.

SÍMBOLOS esotéricos. Verbete “Dragão”. Disponível em:
<http://www.espiritualismo.info/simbolos.html> Acessado em: 30 de julho de 2014.

● AYAHUASCA E A INFLUÊNCIA NA CRIAÇÃO DE ÍNCARO: ESTÓRIAS DAQUELE QUE VOOU

Matheus Moura Silva

INTRODUÇÃO

O presente artigo surge como uma análise crítica de um dos trabalhos do quadrinhista brasileiro Xalberto (Carlos Alberto Paes de Oliveira [1950]), precisamente o álbum *Íncaro: estórias daquele voo*, publicado em 1979, pela editora Massao Ohno. A premissa, para tanto, é entender a influência da beberagem indígena chamada Ayahuasca no processo criativo do autor, além de buscar aproximar, ou não, a obra do campo da Arte Visionária. Interessante notar, nesse caso em específico, como o processo criativo delimita o escopo da pesquisa. O uso da Ayahuasca – pano de fundo na criação – toca em dois pontos comuns, complementares e indissociáveis: religião e psicotrópicos. A análise, assim, parte justamente desses pontos para buscar compreender o desenrolar da trama de Íncaro e como o processo criativo do autor foi influenciado.

De modo geral, no meio acadêmico, pesquisas com foco na criatividade não são novidade. Porém, as que envolvem *Estados Não-Ordinários de Consciência (ENOC)* geram certa resistência. Somente agora, na última década, esse assunto passou a ser melhor estudado. Muito disso devido ao pioneirismo de pesquisadores como o psiquiatra Stanislav Grof (1931–), o filósofo Aldous Huxley (1894–1963), o etnobotânico Terence McKenna (1946–2000), pesquisador Gordon Wasson (1898–1986), o cientista Albert Hoffmann (1906–2008) dentre outros, que durante décadas se dedicaram a perscrutar o inconsciente – muita das vezes vistos como párias entre seus pares.

Durante quase 30 anos as pesquisas e relatos de uso de substâncias psicotrópicas estavam, em sua maioria, em âmbito ou psiquiátrico-antropológico ou voltados as práticas e usos religiosos locais. Somente após a virada do milênio para cá é dada maior abertura e abordagem ao tema. Mudança essa que se torna perceptível com a realização da segunda edição da conferência *Psychedelic Science*, em

2013, ocorrida em Oakland, na Califórnia, tendo como foco discussões quanto ao uso da Ayahuasca. No Brasil, ainda são escassas as pesquisas nesse campo – a maioria na área da psiquiatria/psicologia, antropologia e sociologia. Na arte, destaque para a tese de José Eliézer Mikosz (2009), sendo ele um dos grandes divulgadores da Arte Visionária no Brasil.

No contexto nacional dos quadrinhos, influenciados pelos ventos hippies da década de 1960, alguns autores resolveram experimentar. Destaque para Sérgio Macedo, Alain Voss e Xalberto – os dois primeiros foram para a Europa na década de 1970-1980 dando continuidades aos seus trabalhos lisérgicos. Na década de 1980 autores como Angeli, Glauco e, em certa medida, Laerte, também foram influenciados pelo psicodelismo – apesar desse aspecto se apresentar de forma distinta nas obras deles. Atualmente trabalhos em quadrinhos determinadamente visionários são pouco conhecidos. Destaque aos feitos por Alan Moore, Jim Woodring e Rick Veitch. O primeiro deles chegou a ser ativista pró LSD. O segundo sofreu de uma condição rara na infância que lhe causava alucinações espontâneas. Após o fim das crises, passou a usar Plantas de Poder para ter visões – que são retratadas em ilustrações ou cenas de HQs. O terceiro tem um prolífico trabalho voltado a quadrinhização de sonhos. No início Veitch se limitava a retratar seus próprios sonhos, depois passou a aceitar relatos dos leitores. Apesar de nem todas as histórias poderem ser consideradas como visionárias (por serem sonhos comuns), parte delas pode, sim, ser enquadrada como tal.

Dentro desse contexto, faz-se mister e relevante a investigação dos processos criativos envolvidos na realização de histórias sob influência de Estados Não-Ordinários de Consciência por serem, impreterivelmente, a exteriorização do que há de mais íntimo no artista. Na literatura acadêmica de Arte e Comunicação, que possuem como espoco os quadrinhos, praticamente não há pesquisas voltadas a esse tópico: Arte Visionária / Quadrinhos / ENOC, sendo esse, então, campo inexplorado. Até mesmo na área das Artes, como frisado anteriormente, a pesquisa e abordagem de tema tão delicado é restrita e limitada. A proposta, então, para essa investigação, visa contribuir para futuras pesquisas que partam dos estudos sobre ENOC, criatividade, histórias em quadrinhos e arte, além do processo criativo desse tipo de produção, sejam elas em quadrinhos ou não.

AYAHUASCA E ÍNCARO

A prática ritual da Ayahuasca, invariavelmente, está ligada ao uso religioso – seja com os pajés, xamãs, ou nas seitas sincréticas contemporâneas, como foi o caso do uso feito por Xalberto. Em meio ao ato ritualístico está o efeito da ayahuasca (chá indígena com propriedades psicoativas resultante da mistura de folhas com cipó nativos da floresta amazônica). O princípio ativo em questão é o DMT (N,N-dimetiltriptamina), substância altamente, na falta de uma palavra melhor, “alucinógena” (termo esse já desgastado e que não abarca a totalidade da experiência). A mistura do chá é feita entre duas plantas: *Banisteriopsis caapi* (cipó) e *Psychotria viridis* (folha), podendo esta última ser substituídas por outros vegetais. O preparo especial é necessário devido ao DMT ser uma substância altamente sensível e facilmente sintetizada no organismo, o que não a deixa chegar ao cérebro e proporcionar seu efeito. Porém, com a união entre folha (DMT) e cipó (IMAO¹), esse sistema orgânico de vigília química é temporariamente desligado a proporcionar a chegada do DMT ao cérebro. Estruturalmente a molécula do DMT se assemelha muito a da serotonina, fixando-se nos mesmos receptores cerebrais. Ao contrário do que pode parecer, a ocorrência de DMT na natureza é bastante comum, estando ele presente na maioria dos seres vivos do planeta, inclusive nos seres humanos.

A HQ Íncaro: estórias daquele que voou, de Xalberto, portanto, se mostra singular dentro do contexto das histórias em quadrinhos nacionais por surgir justamente do seio da prática religiosa e psicodélica. Algo inédito e, até então, não repetido de forma sistemática nas histórias em quadrinhos – ao menos nas brasileiras. A percepção do envolvimento do processo criativo de Íncaro com o uso de ayahuasca parte do próprio livro. Nele, Xalberto indica ter passado pela experiência e, como fica claro, não ter gostado (XALBERTO, 1979). Nas palavras do autor:

Considerações sobre a manipulação do êxtase como instrumento de poder: sou contra qualquer seita ou religião institucionalizada! Hare Krishnas, Meninos de Deus, Tempo do Povo (lembra?), União do Vegetal (não caíam nessa, meninos...), tudo a mesma farsa! Fanatismo religioso, manipulação de poder! O êxtase, entretanto, é um direito do homem. Voem sozinhos, meninos... (XALBERTO, 1979, p. 34).

¹ Inibidores da Monoamina Oxidase

Talvez, por conta do contato não tão positivo assim com a prática ritual da ayahuasca, Íncaro seja uma história que foge um pouco da perspectiva humorística de Xalberto. Mesmo sendo possível perceber traços de humor, como personagens *non sense*, o clima da HQ é pesado. A começar pela capa dupla, de autoria de Sian, feita em tom esverdeado (a remeter a um mal estar ou algo que o valha). A figura central é um ser disforme, musculoso, em pose heroica, como um corredor a cruzar a linha de chegada. O braço direito parece se transformar em uma asa, enquanto as pernas derretem. Atrás dele há duas criaturas demoníacas que o perseguem – uma montada na outra – e soltam até mesmo um grito de ódio. Elas portam armas diversas como chicote, tesourão, faca e machado. Interessante notar, que, conscientemente ou não, essa criatura dupla pode indicar a beberagem chamada ayahuasca, que é a mistura de dois componentes (como destacado anteriormente).

Apesar de suposição, são grandes as chances de Xalberto ter conversado com Sian sobre suas experiências com a União do Vegetal (UDV), além de dar a ideia geral do que pretendia passar com o trabalho. Só assim o desenhista poderia fazer a tradução em imagens, a criar sua própria interpretação do ocorrido com Xalberto. Outros detalhes que corroboram para a interpretação das criaturas como representação da ayahuasca é o fato das plantas que compõem o chá serem conhecidas como Rainha (Chacrona, a folha) e Rei (Mariri, o cipó) e terem como princípio a dualidade feminino e masculino. A criatura que é montada é a mais monstruosa e possui corpo de mulher, com seios a mostra e aspectos na face que remetem as bruxas dos contos de fadas. Quem a monta é um ser menor, claramente masculino, vestido com botas e esporas e um chapéu semelhante a um boné. Da parte superior deste segundo, sai de suas costas uma massa disforme, como uma fumaça com rostos monstruosos e até mesmo uma mão. Curiosamente, a perna esquerda da montaria é retorcida em espiral, tornando-se bem parecida com o formato do cipó *Banisteriopsis caapi* – um dos componentes da mistura da ayahuasca.

As personagens do álbum seguem a mesma linha: são todos estapafúrdios, com exceção de Íncaro (o herói), que apesar de possuir asas tem a aparência de uma pessoa normal. Na galeria ao início do livro, chamada de “Estranhos Personagens”, são apresentados aqueles que surgem no decorrer da trama. Ao todo são 12: Íncaro, humano que possui asas artificiais; Força Estranha, representado como o Surfista-Prateado a

usar um elmo; Íncaro pré-histórico, um pterodátilo; Lady Morfina, perigo em forma de mulher bonita, uma dominatrix; São Cosmos e um amigo, com formas humanoides, mas sem rostos e com aureolas sob as cabeças; Sabina, Rainha da Noite, uma mulher comum que usa uma corroa e um longo vestido estrelado; O professor Proteus, retratado como o típico intelectual estereotipado; Minotauro Fernandes, de terno e gravata, possui um triângulo sob a cabeça, além de uma expressão ensandecida; O Capitão Baixaria, um aviador com rosto de caveira; O Führer, ser disforme, lembra um boneco articulado; e as Forças do Führer, que são representadas pelo globo terrestre marcado com a suástica nazista.

No fim, são todos personagens arquetípicos do imaginário de Xalberto, com base nas interpretações de suas experiências com a UDV. Íncaro, por exemplo, indica a personagem mítica grega Ícaro, que ganhou asas para que pudesse fugir do labirinto. Ambiente este, também lar do Minotauro – ser com corpo humano e cabeça de touro. De modo mais abrangente, o labirinto é uma forma, ou lugar, recorrente nas visões daqueles que se aventuram por Estados Não-Ordinários de Consciência, como apontado por Mikosz (2009). Na pesquisa do autor, calcada na incidência das visões de espirais e vórtices no uso da ayahuasca, ao final ele se debruça, mesmo que breve, justamente na ocorrência de labirintos durante os ENOC. De acordo com Mikosz, “os labirintos simbolizam a dificuldade em se atingir o centro, sempre protegido (...) ainda que tenham formas intrincadas, os labirintos são espirais e estão associados ao cosmo” (MIKOSZ, 2009, p.232-233).

A compreensão do cosmo e do labirinto, destacada acima por Mikosz, é interessante por estar presente neste trabalho de Xalberto de modo sutil. A trilha percorrida por Íncaro, em seu voo, durante as 27 páginas de história, pode ser interpretada como esse espaço labiríntico, uma vez que ele é altamente dinâmico, com situações e ambientações bastante dispares uma das outras, o que leva o leitor a ter a sensação de cortes bruscos na narrativa. Algo possível no deslocamento dentro de um labirinto – ou sonho. Um bom exemplo é a aparição do Minotauro Fernandes – que comenta a construção de uma “Torre de Babel” (XALBERTO, 1979, p.32). Ele surge na história ao final, na página 32 e participa somente de dois quadros, dizendo algo sem sentido explícito. O labirinto, dessa forma, por ser associado ao cosmo e este ao que se encontra dentro de cada um (MIKOSZ, 2009, p. 198), parece representar o aprofundamento do autor em si mesmo durante a experiência com a ayahuasca. Assim, mais uma vez a ideia de Íncaro corresponder a uma

possível introspecção do autor exteriorizada na HQ é corroborada.

Tão tímida quanto a aparição do Minotauro Fernandes é a do Professor Proteus. Esta personagem surge em dois momentos. Um na página 28 e outra vez na página 32. Na primeira delas é somente para contrariar a vontade do Capitão Baixaria, que pretende não deixar Íncaro se tornar estrela. Professor Proteus, por ser um estereótipo do intelectual, mantém as características desse tipo: questionador e motivado por encontrar soluções. Ao final, na segunda aparição, ele, novamente, reafirma o posicionamento acadêmico por analisar a situação ao ponto de nomear, de Íncaro, a nova estrela que surge. A autoridade para tanto é ele ser professor. Porém, Íncaro, entre uma cena e outra, critica o Professor Proteus dizendo que “Todo intelectual é megalomaniaco” (XALBERTO, 1979, p. 28). A personagem dá a entender existir mais para validar as ações de Íncaro e para expor certa aversão do autor pelo racionalismo academicista.

Os outros coadjuvantes são melhores percebidos dentro do contexto geral da trama. A história, dividida em três partes, começa com o subtítulo de Íncaro – Concrético e tem início com o protagonista se preparando para o voo. Íncaro está posicionado no topo de um prédio, no que parece ser uma metrópole. Ele salta e voa, as pessoas o observam no início daquela jornada e se espantam. De acordo com que ele segue seu caminho, o ambiente muda e de uma cidade contemporânea ele é levado a um mundo primitivo, com homens das cavernas e ambiente hostil. Interessante notar que, na segunda página, terceiro quadro, Xalberto retrata Íncaro, em estado de graça, a se transformar em outro ser. Primeiro numa águia, depois no pterodátilo, que é o Íncaro pré-histórico. Ou seja, nesse ponto Íncaro volta a um estado anterior ao seu ser atual, talvez seja o retorno de sua essência. A transformação, dentro do xamanismo (que é a base da prática ayahuasqueira, e melhor discutido adiante) é algo bastante comum possuindo até mesmo alguns animais que são os mais corriqueiros dentro desse processo de mutação. Dentre eles há a onça, a sucuri e a águia harpia (LUNA, 2005). Mikosz (2009) destaca um trecho interessante de Campbell (1991) em que o autor comenta a respeito do quão comum é a imagem de determinados animais/símbolos, com destaque especial a fusão entre águia e serpente.

(...) uma imagem constante é o conflito entre a águia e a serpente. A serpente ligada à terra, a águia ao voo espiritual – esse conflito não é algo que todos experimentamos? E então, quando as duas se fundem, temos um esplêndido dragão, a

serpente com asas. Em qualquer parte da Terra, as pessoas reconhecem essas imagens. Quer eu esteja lendo sobre mitos polinésios, iroqueses ou egípcios, as imagens são as mesmas e falam dos mesmos problemas. (CAMPBELL apud MIKOSZ, 2009, [s.p.])

A forma de pterodátilo, para o Íncaro pré-histórico, pode ser vista como esse dragão mencionado por Campbell. Um réptil alado, mistura de ser terrestre com voador. Um retorno ao ancestral/primário que leva Íncaro a ter contato direto com um “homem das cavernas”. Porém, não é um homem das cavernas comum, ele, na verdade, é desenhado com as feições de Brucutu, personagem dos quadrinhos criado por Vincent T. Hamlin, em 1932, nos Estados Unidos. É possível que esta personagem tenha feito parte da infância de Xalberto, uma vez que ela foi publicada no Brasil, pela primeira vez, entre 1960 e 1969, pela editora RGE. Sucesso absoluto, Brucutu chegou a virar letra de música e, em 1965, teve uma versão brasileira gravada por Roberto Carlos no disco Roberto Carlos Canta para a Juventude. Em outras palavras, o surgimento de Íncaro pré-histórico parece ter a ver com algum conflito interno do autor; com forte influência de seus tempos de infância.

O homem das cavernas, ou o Brucutu de Xalberto, agride o Íncaro pré-histórico, lançando em sua cabeça um martelo de pedra. Com isso, ele consegue aprisionar o pterodátilo em uma gaiola, até que surge o Força Estranha. Essa personagem, também é caracterizada por outro herói existente no mundo dos quadrinhos norte-americanos. Desta vez é o Surfista-Prateado, que se diferencia do original por possuir um elmo. O Surfista original foi publicado pela primeira em um arco de histórias do Quarteto Fantástico chamado Trilogia Galáctus, em 1966 (Fantastic Four # 48), nos Estados Unidos. No Brasil, a primeira aparição do Surfista-Prateado foi em 1968 na revista Super X #16, da editora Ebal. Xalberto, na época, tinha entre 17 e 18 anos, tendo em mente que o autor teve contato com a personagem do Surfista nesse período, é possível deduzir que ele já encarava outra fase de sua vida, a deixar a infância para seguir com o exigido pela conduta de adulto. Dentro desse contexto, percebe-se que a figura do Surfista pode representar essa nova postura de ser do autor, daí o conflito – seria uma tentativa do espectro infantil do autor em retê-lo nesse ambiente primitivo de seu ser. Apesar da transformação em pterodátilo e a descida até o ser primordial que se encontra no âmago do autor, a força da infância ainda era latente em sua essência, tanto que ela busca aprisionar Íncaro. O Surfista, assim, como um aspecto mais

maduro, surge para libertar esse ser ancestral e deixá-lo seguir adiante.

Enfurecido, Brucutu agride o Força Estranha. No entanto, ao lançar seu machado, Brucutu acaba por se transformar em outro personagem dos quadrinhos: Thor, o deus nórdico da Marvel Comics. Criado nos Estados Unidos em 1962, Thor teve a primeira história lançada no Brasil em 1967, pela editora Ebal. Ou seja, no âmbito analisado aqui, estaria a personagem, também, como parte do imaginário de Xalberto que remota a transição entre fase infantil/adolescência, com a fase adulta. Já na trama de Íncaro, Força Estranha revida o ataque de Thor, ferindo-o na cabeça. Nesse ponto, Força Estranha começa a mudar de forma tornando-se ele mesmo no Íncaro pré-histórico. Tal metamorfose dá a entender que a Força Estranha, que liberta o ser primordial interno, nada mais é do que o próprio agente da mudança. Cada um desses personagens: Íncaro, Íncaro pré-histórico e Força Estranha são o mesmo ser em diferentes níveis – como as diversas personalidades que cada um carrega dentro de si (de modo místico, figura também como o pai, o filho e o espírito santo ou tantas outras trindades holísticas que existem). Ao continuar a fuga, Íncaro pré-histórico é atacado por policiais, que acabam por abater o pterodátilo. Mas, ao cair, uma surpresa: o que os policiais acertaram na verdade não era o ser verdadeiro, mas o invólucro (uma caixa), que permite Íncaro alçar novos voos e continuar sua jornada.

Nesse ponto é dado o início à segunda parte da história: A queda de Íncaro. Aqui, o herói se vê com uma breve impossibilidade de voo e cai em terra. No solo, ele se deixa levar pelo fascínio da “sociedade dos homens” (XALBERTO, 1979, p. 17). Uma máquina, com braços mecânicos se aproxima de Íncaro e lhe oferece o que parece ser um copo de coca-cola – a referência é bem explícita. Ao dar um trago na bebida, a personagem vê tentáculos saírem do copo na tentativa de agarrá-lo, ele então joga o copo fora e segue seu caminho. O ato de pegar o copo e sorver o líquido parece indicar parte da prática ritual da ayahuasca que, costumeiramente, é servida em copos, e possui líquido escuro com gosto desagradável. Os tentáculos que saem do recipiente possuem correspondentes com o apresentado na capa – a montaria possui um braço que na verdade é um tentáculo. Tendo em vista a associação entre as práticas da UDV e o expresso no álbum, pode-se entender esta passagem como a negação do autor ao chá, que possui gosto acentuado e, muita das vezes, nauseante.

Em seguida, Íncaro se dirige ao “Néctar”, em contraposição à asquerosa bebida tomada antes. Porém, dentro do que parece um bar, só

existem criaturas grotescas que tentam comê-lo. Ele foge, perseguido por esses monstros, aspectos sombrios de sua própria consciência, ao ponto de receber uma garrafada na cabeça – seria uma espécie de “peia”, termo usado na ayahuasca para se referir ao mal estar que se pode sentir ao ingerir o chá, ao ponto de levar à vômitos e outros desconfortos. Íncaro cai, uma ambulância se aproxima. Sai dela, no lugar dos enfermeiros, grandes escorpões que socorrem-no. Tal aracnídeo também é um dos seres comuns que permeiam as visões de ayahuasca e de outros psicotrópicos – como bem demonstrado no filme *Blueberry* (2004), de Jan Kounen, que tem como pressuposto a busca da expansão da consciência por meio de plantas de poder. No caminho da ambulância, ela é interceptada por Lady Mofina, que mata o motorista do veículo que transporta Íncaro, o seduz e se deita com ele. Mas, antes do ato carnal se consumar, Íncaro vê que ela possui uma calda de escorpião e é atacado por ela. O herói alça voo e leva Lady Morfina junto. Do alto, solta-a para que se quebre toda ao chegar ao solo – ela é oca, artificial. Essa passagem final parece sinalizar os prazeres efêmeros a que se está sujeito, o belo se torna nocivo, tendo como única escapatória “largá-lo”.

Aqui começa a parte final da trama. Xalberto não deu um subtítulo claro, mas parece ser “Íncaro resolveu tornar-se estrela”. No topo de um prédio, o protagonista reflete e toma sua decisão. Então ele alça voo para cumprir seu intento. O Capitão Baixaria, como mencionado anteriormente, procura atrapalhar. Ele surge tendo um punho cerrado como veículo, conduzindo-o como se fosse um carro voador. É nesse ponto que o Professor Proteus se diz contra. Em seguida as Forças do Führer entram em ação, pois pretendem impedir Íncaro de se tornar estrela. “Já pensou se todo mundo fizesse o mesmo?” (XALBERTO, 1979, p. 28), questionam os subordinados da Força do Führer. De repente, surge nos braços de Íncaro Lady Morfina, a “promessa erótica de consumo” – ou, a normatização social, regida pelo sistema capitalista. No entanto era um embuste, tirada a máscara, ela se revela apenas o Capitão Baixaria disfarçado – a sordidez que se esconde por entre a sociedade capitalista.

Enquanto isso, São Cosmos aguarda o herói, chamando-o – tal personagem parece personificar o sentido de comunhão com o todo, proporcionado pelos Estados Não-Ordinários de Consciência. Do outro lado, as Forças do Führer atacam Íncaro para impedi-lo – eles são militares e possivelmente estão ligados a aversão do autor ao Golpe Militar de 1964 e vigente ainda no ano de publicação do livro. Mas, “a magia de Íncaro é mais forte” (XALBERTO, 1979, p. 30), e os disparos se

transformam em flores. “Mas às vezes...falha!” (XALBERTO, 1979, p. 28), Íncaro, então, recebe no rosto uma tijolada em meio as flores. Aquele que voa, apesar de elevar-se acima dos demais e, com isso, conseguir ver além, trava uma luta constante contra as forças externas do sistema. Invariavelmente, diz Xalberto neste exemplo, elas irão conseguir ferir, mesmo que se esteja do alto. Relevante é o fato de, em meio as três principais seitas que fazem o uso sacramental da ayahuasca (Barquinha, UDV e Santo Daime), a UDV é a que possui mais relação com os militares (GOULART, 2005). De certa forma, isso acaba por ter reflexo na própria dinâmica do grupo por meio de uma “organização bastante rígida, de caráter marcadamente centralista, sendo composta por centros, espalhados por todas as regiões do país, e que se subordinam a uma mesma direção e autoridade” (GOULART, 2005, p. 363). Talvez essa relação de autoridade não tenha sido muito bem assimilada por Xalberto, que achou incongruente uma bebida psicodélica, que serviria para libertar, ser usada num contexto dominador, dogmático, por assim dizer.

O autor, Xalberto, representado por Íncaro, se coloca como aquele que deseja voar, alcançar o cosmos, enquanto a opressão externa da sociedade, e as vezes até mesmo dentro das práticas libertárias, lhe são hostis. Vencida essa etapa, Íncaro se direciona para uma estrela azul, e lá encontra Sabina, Rainha da Noite. Com ela se deita e, “leve de orgone”, consegue voar mais alto. Orgone é o nome dado para uma forma de energia descoberta por Wilhelm Reich em 1930. Seria ela um tipo de energia vital, que atuaria em outros níveis da matéria. Geralmente sua aplicabilidade está ligada as práticas holísticas de terapia. Leve, então, Íncaro chega aos cosmos e se torna a estrela, batizada pelo Professor Proteus com seu nome.

Na última página, a crítica final do autor aos sistemas religiosos: Jesus, representando por um bebê mimado que aponta o dedo para Íncaro, questiona Deus (uma massa disforme que suja o planeta), “Papai, se o senhor é Deus, o que é aquilo?”, e tem-se a resposta: “Não olhe meu filho, Aquilo não existe” (XALBERTO, 1979, p. 33). Em outras palavras, seres míticos (Deus, Jesus), travam um diálogo em que o real (o ser humano, Íncaro) é tido como não existente. Uma metáfora que ilustra bem a relação das principais religiões com as pessoas: se elas não são adeptas da mesma crença, se tornam invisíveis, inexistentes para os que as seguem.

ARTE, XAMANISMO E ENOC

O uso sacramental da ayahuasca, como já destacado, é uma prática intrinsecamente xamânica. Para ficar claro o que vem a ser xamanismo e o contexto geral de tais buscas, é necessário entender um pouco seus significados. Xamã ou *shaman*, é um termo derivado da palavra tungue, idioma dos Evencos, da Sibéria, e ficou conhecido a partir, principalmente, dos estudos de Mircea Eliade (FERREIRA, 2003), durante a década de 1960. É do pesquisador também o conceito básico do termo xamanismo – a habilidade do xamã. Para este, xamanismo são práticas ritualísticas de se alcançar o êxtase, ou melhor, seria uma técnica arcaica do êxtase. Entretanto, para Eliade, xamanismo só pode ser entendido como tal dentro da cultura centro-asiática, sendo todas as outras práticas similares, feitas ao redor do mundo, simples arremedos (FERREIRA, 2003). Como é possível notar, a partir da ampla bibliografia antropológica, histórica e social que abarca o tema, o conceito de xamanismo não ficou restrito as limitações impostas por Eliade. Mesmo o termo xamanismo sendo de difícil conceituação, como indica Ferreira (2003), tem-se como pressuposto que todo xamã possui como característica a habilidade de transitar entre mundos (LEWIS-WILLIAMS; CLOTTES, 2009) e curar ou adoecer pessoas. Em outras palavras, o xamã, ou pajé, curandeiro, feiticeiro, etc., possui a capacidade de visitar uma realidade paralela – ou espiritual – e dela voltar com a solução de um dado problema. Mais do que ir a este local além do ordinário, o xamã distingue-se pela capacidade de controle do estado de êxtase.

O êxtase, no caso especial dos xamãs, pajés ou mesmo psiconautas, caracteriza-se por uma série de ocorrências físico/químicas no organismo, com resultados drásticos na percepção espaço-temporal e apreensão cognitiva do indivíduo. O transe, por assim dizer, geralmente proporciona distorções visuais e até mesmo intensas “alucinações” – na falta de termo melhor, apesar do quão pejorativo este possa parecer. Tão intenso se torna o estado de alucinação que o indivíduo é arrebatado por imagens provenientes de suas memórias, na maior parte das vezes, ligadas a profundas experiências emocionais. Dinâmicas, essas imagens são suscitadas pela mente de forma rápida e em constante mutação. Essa alternância pode ser acompanhada pelo aumento de vivacidade das imagens, fazendo com que “os sujeitos deixem de usar similares para descrever a experiência e [passem a] afirmar que as imagens são

realmente o que parecem ser” (LEWIS-WILLIAMS, 2005). Dado esse que induz a concordância com o Lewis-Williams (2005) quando ele indica isso significar certa perda de consciência quanto ao significado literal e até mesmo conotativo das imagens. Já no clímax, para o indivíduo, a separação entre ele e o ambiente deixa de existir:

Não obstante, nessa fase fundamentalmente icônica, podem persistir os fenômenos entópticos: as imagens icônicas projetam-se sobre o fundo de formas geométricas ou podem estar marcadas por fenômenos entópticos. Mediante um processo de fragmentação e integração formam-se imagens compostas: por exemplo, um homem com pernas em zigzag. Finalmente, nesta fase, os sujeitos penetram e participam nas próprias imagens: formam parte de um estranho reino. Se fundem com suas imagens, tanto com as geométricas como com as icônicas. É nesta fase final quando as pessoas em ocasião creem tornar-se animais e experimentar outras espantosas e arrebatadoras transformações. (LEWIS-WILLIAMS, 2005, [s.p.]).

O antropólogo Daniel Martínez de Oliveira (2010) ajuda-nos a entender o efeito dos psicotrópicos ao citar dez características presentes nos estados não-ordinários de consciência:

1. Alteração do pensamento;
2. Sentido alterado do tempo;
3. Medo de perder o controle;
4. Transformações na expressão emocional;
5. Transformações na imagem corporal;
6. Alterações da percepção;
7. Transformações dos significados;
8. Sensação do indizível;
9. Sensação de rejuvenescimento;
10. Hiper-sugestionabilidade.

Não obstante, mesmo a parecer algo rígido essas características elencadas por Oliveira (2010) atuam no indivíduo de modo relacional com o ambiente e com a própria subjetividade do indivíduo, possuindo, cada uma delas, grau e intensidades diferentes. Servem, aqui, apenas como estruturação, sem possuir a intenção de determinismo.

De modo abrangente, dentro de perspectiva apresentada aqui, os meios aos quais são utilizados para se chegar aos ENOC são altamente tecnológicos. Seja por manipulação e ingestão de plantas e/ou fungos, ou mesmo por privação de sentidos, hiper-estimulação, jejum, respiração, por ondas sonoras, etc. Todos esse métodos são formas tecnológicas de se chegar a um objetivo: a expansão da consciência. Alguns desses aparatos

tecnológicos são gigantescos, como o Salão do Oráculo, situado no Hal Saffieni Hypogeum, na ilha de Malta e que é uma construção neolítica (idade da pedra polida). Recentemente, em 2012, surgiu a hipótese de que a estrutura arquitetônica do local foi construída com o intuito de possibilitar estados não-ordinários de consciência por meio do canto vocal (ENEIX, 2012). O que, mais uma vez, dentre tantos exemplos espalhados pelo mundo, mostra como a alteração de consciência foi e é importante para os seres humanos enquanto espécie. Talvez por elas criarem justamente o que a arte virtual busca: a fusão do indivíduo com a imagem – informação – por meio da imersão (GRAU, 2007). Ou melhor, a criação/recriação de um realidade a parte da realidade ordinária que consiga “por algum tempo, suspender a relação entre sujeito e objeto, e o 'faz-de-conta' [surtir] efeito sobre a consciência” (GRAU, 2007, p.36).

Por sua vez, Roy Ascott (2009 apud VILLALTA, 2010, p. 65) trabalha o conceito de telemática, virtualidade e imersão já a ligá-los às perspectivas das experiências xamânicas:

Uma das mais estranhas sensações provocada pela imersão em ambientes de arte telemática é o sentimento de quase-transe "devenir" que é experimentado quando navegamos através deste tipo de realidade. Encontramos paralelos entre este tipo de experiência e a extasiante jornada para outros estados de consciência produzidos pelos tranSES xamânicos, às vezes denominadas descidas para dentro de si. As analogias que apontamos remetem às sensações produzidas por duas manifestações: a suspensão da percepção do tempo e o restabelecimento de uma outra sensação.

A partir desses estados, o xamã, pajé ou psiconauta, retira o que mais lhe apraz. De modo geral, tais experiências possuem uma rica história de representações imagéticas. Atualmente, os produtos artísticos que têm como intuito a revelação das visões conseguidas por essas práticas são chamadas de Arte Visionária. Como Arte Visionária entende-se o que foi definido pelo artista Laurence Caruana, em 2001, no *Manifesto of Visionary Art*, sendo esta toda manifestação artística que busca retratar visões. Para o artista pesquisador brasileiro José Eliézer Mikosz (2009, [s.p.]):

Arte Visionária busca, portanto, representar plasticamente experiências concretas de um universo invisível ao qual têm acesso o artista, o xamã, o místico e alguns outros. Mesmo em

meio às intempestivas e inestimáveis agitações artísticas contemporâneas, a Arte Visionária encontra espaço privilegiado de expressão proveniente dos lados mais recônditos da condição e da natureza humana.

Não importa em qual linguagem das artes; seja música, pintura, teatro. Nas histórias em quadrinhos, assim como na história da arte – como é demonstrado por Mikosz (2009, [s.p.]) – as representações de visões, independentemente do método para alcançá-las tanto por meio de uso de psicotrópicos ou não, é realizado há anos, ou melhor, milhares de anos. “Considerando-se a Arte Visionária como fruto de 'visões interiores', as imagens entópticas da Arte Rupestre se enquadram no visionário. O mesmo se pode dizer do Romantismo e do Simbolismo e, ainda, do Surrealismo”. Especificamente no que diz respeito aos quadrinhos – que é o foco desta análise –, pode-se apontar como pioneiro nesse quesito Robert Crumb e outros contemporâneos dele que surgiram durante o final da década de 1950 e se desenvolveram entre as duas décadas seguintes. Muitos deles embalados pelo espírito dos *beatniks* e *hippies*. Caruana (2001), no mencionado manifesto, ao indicar os autores de quadrinhos relacionados à Arte Visionária diz:

In a similar vein, the popular art form of the American 'comic book' produced many unexpected visionaries, some more heroic - Frank Frazetta, Micheal Kaluta, Barry Windsor-Smith; and some more macabre - Berni Wrightson, Clive Barker. Parallel to this were the Underground comix of California, with their later expression in *Juxtapoz* magazine. In Europe, particularly in France, comics developed into the finer graphic illustrations of *les Baudes Dessinées*, with Moebius, Druillet, and others. (CARUANA, 2001, [s.p.]).

Percebe-se, então, que a variedade de estilo, temática e técnica são enormes, uma vez que os artistas mencionados são díspares uns dos outros. Mas foi apenas a partir da obra de Pablo Amaringo (1938-2009), publicada no livro *Ayahuasca Visions: The Religious Iconography of a Peruvian Shaman*, em 1991, que se definiu o que viria a ser a Arte Visionária. Amaringo passou a ser conhecido e reconhecido como artista espiritual e visionário propriamente dito a influenciar diversos outros visionários pelo mundo. A obra do artista caracteriza-se pelas cores vivas e profusão de símbolos. De acordo com Mikosz (2009), quem já experimentou Ayahuasca, percebe-se nitidamente a influência visionária

do trabalho. No entanto, a ideia de Amaringo pintar suas visões não surgiu dele, mas do pesquisador Luis Eduardo Luna (1947–), que conheceu o artista numa expedição ao Peru, em conjunto com Dennis McKenna (1950–), no início dos anos de 1990.

É importante ressaltar que o entendimento de “visões” para a Arte Visionária engloba os sonhos, desde que sejam “sonhos lúcidos”. Esses, caracterizam-se por quem sonha, tendo noção de se estar em um sonho e disso tomar proveito. Não basta sonhar e se inspirar no sonho para ser artista visionário. Há de se sonhar, interagir conscientemente com o sonho e retratar a experiência. Com base nestes pressupostos, seria necessária confirmação do autor quanto ao que ele realmente teve de visões e quais delas estão presentes em Íncaro para que este seja caracterizado como realmente um quadrinho visionário. Da maneira como foi percebido, antes de ser um trabalho visionário, Íncaro se mostra como uma espécie de exteriorização de impressões, e não necessariamente de visões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em mente o que vem a ser xamanismo, arte visionária, ayahuasca e suas relações com Íncaro: estórias daquele que voou, é interessante entender um pouco a seita União do Vegetal, frequentada por Xalberto no período em que criou a referida HQ. Fundada em 1961, por José Gabriel da Costa, a UDV na verdade possui o nome completo de Centro Espírita Beneficente União do Vegetal. Diferente das outras duas linhas ayahuasqueiras, Barquinha e Santo Daime, a UDV surge em Rondônia, e não no Acre. No entanto, para Goulart (2005, p. 361): “poderíamos considerar que essas três linhas da ayahuasca fazem parte de uma mesma tradição religiosa. Poderíamos também dizer que essas linhas se inserem num mesmo campo religioso, o campo das religiões ayahuasqueiras”.

Um dos pontos que mais singularizam a UDV, com relação as outras duas seitas, é a já comentada rigidez em suas práticas. Não só na prática religiosa em si, determinada por uma conduta específica, mas até mesmo no modo como cada adepto deve se vestir. Nos rituais da UDV os membros usam roupas específicas, diferenciando-os com base no grau em que se encontram dentro do grupo. Um tipo de separação/demarcção aos moldes da hierarquia militar. A UDV se caracteriza também pela organização institucional. Dentre as três principais religiões

ayahuasqueiras, ela é a única que possui um departamento médico-científico (dedicado a pesquisas com ayahuasca) e outro de memória e documentação (arquivamento de dados biográficos do fundador e de registro de adeptos). Grande parte dos esforços para a legalização do uso do chá foi realizado pela UDV, com base nas pesquisas realizadas no seio do grupo, propiciado por sua organização.

Outros pontos divergentes são: na UDV é proibido o uso de *Cannabis sativa*, também conhecida como Santa Maria, e pejorativamente como maconha. Tanto na Barquinha quanto no Santo Daime o uso de Cannabis não é incentivado, mas também não é repreendido, ao contrário do que ocorre na UDV. O tabaco, seja fumado ou em forma de rapé, também não é usado pela UDV, sendo até mesmo “condenado pelos preceitos morais desse grupo religioso” (GOULART, 2005, p. 381). Há diferenças também na parte sincrética. Enquanto a Barquinha e o Santo Daime aceitam mais as bases das religiões afro-brasileiras e indígenas, a UDV se afasta dessas práticas, centrando-se apenas no cristianismo, apesar de não explícito (GOULART, 2005).

Com bases nesses e outros aspectos omitidos, fica nítido o quanto o ambiente do uso da ayahuasca, dentro do contexto da União do Vegetal, realizado por Xalberto, parece ter sido intimidador. É difícil, num ambiente altamente hierarquizado, movido por dogmas rígidos e conduta estruturalista, alçar voos verdadeiramente libertadores. Talvez, por conta desses e outros aspectos intrínsecos ao autor, em conflito com o cenário criado pela UDV, que Íncaro se apresente como uma história de redenção e busca por libertação.

É possível que, dentro de um contexto realmente xamânico, fundamentado em ritos arcaicos, as experiências vivenciadas por Xalberto fossem completamente diferentes. Ao contrário das religiões com base no cristianismo, o xamanismo não tolhe nem censura os praticantes a partir de dogmas. Existem, sim, determinadas atitudes que devem ser evitadas dentro de um ritual xamânico, tendo o respeito mútuo como fator principal, mas nada que venha a limitar a liberdade de ser da pessoa presente. É o lugar ideal para o voo da água.

REFERÊNCIAS

CARNEIRO, Henrique. A odisséia psiconáutica: A história de um século e meio de pesquisas sobre plantas e substâncias psicoativas. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 57-82, 2005.

CARUANA, Lawrence. *First draft of a manifesto of visionary art*. Paris: Recluse Pub, 2001.

ENEIX, Linda. *The Ancient Architects of Sound*. Popular Archaeology Magazine, Vol.6, Março, 2012.

FERREIRA, Pedro Peixoto. Os xamãs e as máquinas: sobre algumas técnicas contemporâneas do êxtase. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/187852469/O-Xamanismo-e-as-Tecnicas-Arcaicas-Do-Extase-Eliade-Revisitado> - Acessado em 30/06/2014.

FERREIRA, Pedro Peixoto. O Xamanismo e as Técnicas Arcaicas do Êxtase: Eliade revisitado. Disponível em www.alegrar.com.br/02/02pedro.pdf - Acessado em 30/06/2014.

GOULART, Sandra Lucia. Contrastes e continuidade em uma tradição religiosa amazônica: s casos do Santo Daime, da Barquinha e UDV. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 355-396, 2005.

GRAU, Oliver. Introdução. In: GRAU, Oliver : *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo, Editora Unesp: 2007

LEWIS-WILLIAMS, J. D. *La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte*. Madrid: Akal Editor, 2005.

LEWIS-WILLIAMS, David; CLOTTE, Jean. *Los chamanes de la prehistoria*. Barcelona: Ariel Prehistoria, 2009.

LUNA, Luis Eduardo. Narrativas da Alteridade: a ayahuasca e o motivo de transformação em animal. In: LABATE, Beatriz Caiuby; GOULART, Sandra Lucia (Orgs). *O uso ritual das Plantas de Poder*. São Paulo: FAPESP/Mercado das Letras, p. 333-352, 2005.

MIKOSZ, José Eliézer. *A Arte Visionária e a Ayahuasca: Representações Visuais de Esperais e Vórtices Inspiradas nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)*. 2009. 291 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

_____. *Arte Visionária: A Arte de Retratar Visões*. Disponível em: <http://www.artevisionaria.com.br/conceito.htm>. Acessado em: 01 Julho de 2013.

OLIVEIRA, Daniel Martinez de. A ayahuasca e seus usos culturais. Revista Tessituras, Número 1 – Maio / 2010, ISSN: 2177-0441.

VILLALTA, Daniela. Arte digital telemática: comunicações entre a tecnologia de silício e a tecnologia vegetal. Comunicologia - UCB [online]. 2010, v. 3 n.1, p. 56-68. ISSN 1981-2132.

<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/view/1716/1148>

XALBERTO. Íncaro: estórias daquele que voou. São Paulo: Massao Ohno, 1979.

● SUPER-HERÓIS COMO MESSIAS: A RELIGIOSIDADE PRESENTE NAS HISTÓRIAS DA MARVEL COMICS (1980- 2010)

Fábio Vieira Guerra

Ao longo do tempo, as religiões funcionaram como construções intelectuais que solucionam as questões da existência humana, trazendo segurança de se saber o que se procura alcançar e como se deve lidar com sentimentos e interesses. As religiões munem as civilizações de informações e conhecimento, que asseguram proteção e dirigem pensamento e ações mediante preceitos estabelecidos.

A construção de uma identidade nacional estadunidense passa inevitavelmente pela questão religiosa. Tanto para quem assume uma religião quanto para agnósticos e ateus. Trata-se de encontrar um equilíbrio a partir da consciência da contradição entre os valores religiosos, quando se trata da verdade essencial cristã, e as ações políticas do Estado num pluralismo social que engloba outras verdades ou verdade nenhuma.

Este artigo se propõe a discutir a presença de elementos religiosos nas narrativas apresentadas nas histórias em quadrinhos da editora *Marvel Comics*, abarcando o período entre as décadas de 1980 e 2000. A discussão acerca dos personagens da editora, chamados de super-heróis, serve de reflexão de como seres com incríveis poderes quase divinos se relacionam com temáticas relativas às suas crenças.

Já há algum tempo, os *comics* estão estabelecidos em estudos de cultura popular, em parte por causa do crescente reconhecimento dos quadrinhos como um meio artístico sofisticado, e em parte por causa da importância do gênero de super-heróis, que ofereceu percepções em História e cultura. Os quadrinhos não apenas refletem a cultura em que vivem, mas também é um lugar onde a cultura está sendo criada.

O sociólogo Adam Possamai vê a cultura popular como sendo dominado por signos cujos significados são derivados apenas de suas

relações uns com os outros, ao invés de alguma realidade que existe independente. Para ele, a religião é aquela em que não há motivo percebido ou origem do significado fora da cultura (POSADAI, 2007).

Portanto, as narrativas da cultura popular, são para disputa, e para serem usadas por quem quer criar significado, na medida em que fornece as práticas rituais, comunidade, narrativas mitológicas e crenças para leitores de quadrinhos.

É curioso perceber que muito da produção dos quadrinhos está ligado a uma origem em comum de vários quadrinistas. Boa parte destes artistas são filhos de imigrantes europeus que vieram para os EUA no início do século XX, e, na grande maioria, chama a atenção uma origem ainda mais próxima: a ascendência judaica.

Existe certo consenso de que as histórias em quadrinhos de super-heróis têm muita herança da cultura judaica americana. As raízes da indústria das histórias em quadrinhos estão associadas ao amadurecimento de filhos de imigrantes judeus vindos da Europa Oriental. Desde seus primórdios na década de 1930, os principais criadores de personagens eram judeus: Jerry Siegel e Joe Shuster com o Super-Homem; Bob Kane e Bill Finger, com o *Batman*; Will Eisner, com o *Spirit*. Contudo, nada havia de declaradamente judeu nesses personagens criados. Ao contrário, a religiosidade / devoção dos personagens era convertida para a defesa do território americano contra as forças do Eixo.

Durante a chamada Era de Ouro dos Comics nas décadas de 1940 e 50, os escritores “se baseavam diretamente no caráter singular da experiência imigratória do judeu aos EUA para criar uma fantasia assimilacionista” (KAVADLO, 2009). Na realidade, a religião dos personagens dos *comics* só começaria a ser revelada a partir dos anos 1980, quando pequenos detalhes apareceriam nas narrativas, tais como crucifixos, estrelas de Davi, bem como a presença de padres, pastores e rabinos.

Segundo o escritor Will Eisner, a grande quantidade de artistas judeus no meio dos *comics* é explicada pelo fato dos quadrinhos serem vistos como uma arte menor, da qual os demais roteiristas e desenhistas não queriam participar. Tanto que alguns deles americanizaram seus nomes, como, por exemplo, os casos de nomes notáveis da indústria dos quadrinhos como Stan Lee (Stanley Lieber) e Jack Kirby (Jacob Kurtzberg).

Eisner então conclui dizendo:

... Então... você tinha um meio considerado como lixo, a que ninguém realmente queria pertencer... e um grupo de pessoas que... trouxe consigo seus 2 mil anos de história de narrativa... O único meio de eles comunicarem a técnica da sobrevivência uns aos outros era contando histórias. (EISNER *apud* FINGERROTH, 2008).

Para este trabalho também são importantes as visões de autores que trabalharam especificamente o universo mítico dos EUA. No que concerne à sociedade estadunidense, a figura do herói, juntamente com o conceito do Destino Manifesto,¹ são a base das proposições de John Lawrence e Robert Jewett. Para os autores, a vitalidade da democracia e um entendimento completo da consciência religiosa contemporânea dependem de um intensivo exame das heróicas e redentoras imagens na cultura popular. Assim, para Lawrence e Jewett, esses super-salvadores da cultura pop funcionaram como substitutos para a figura de Cristo, cuja confiabilidade foi arruinada pelo racionalismo científico. Mas suas habilidades super-humanas refletem uma esperança no divino, poderes redentores que a ciência nunca erradicou da mente popular.

Segundo Lawrence e Jewett, a indústria dos *comics books* provocou alterações permanentes no padrão de herói americano, pois:

(...) Pela primeira vez na moderna e secularizada América, poderes super-humanos se tornaram amplamente distribuídos na fantasia. A conexão destes materiais de super-heróis com a herança religiosa americana ilustrou o deslocamento da história de redenção. Com uma cultura preocupada há séculos com a questão de salvação, a aparência de redenção se fez através dos super-heróis. (LAWRENCE & JEWETT, 2002).

O conceito de *american monomyth* de John Lawrence e Robert Jewett foi uma referência fundamental para este artigo. Ele combina a figura do herói, à expectativa da redenção, secularizando a figura de Cristo, erodida pelo racionalismo científico. O mito do *Destino Manifesto*, através do qual os estadunidenses se vêem como um “povo eleito por

1 O Destino Manifesto era o sistema de ideias e crenças interdependentes por intermédio do qual os EUA passaram a ver a si mesmos como um “povo eleito”, levando-os, a partir da primeira metade do século XIX, a um processo de expansionismo/intervencionismo e à conquista de novos territórios a oeste e sul do continente. A ideia de incorporação de regiões adjacentes ou distantes da localização das antigas 13 colônias tomou a forma de uma espécie de missão, numa adaptação, ao estilo americano, das ideologias imperialistas europeias do período.

Deus” para trilhar o caminho do progresso, justificando sua expansão para além de seu território é reatualizado pelos quadrinhos.

RELIGIÃO E NAÇÃO

A defesa dos ideais patrióticos se junta com a fé cristã. Estes dois principais elementos estão na base do nacionalismo estadunidense. Segundo Robert Bellah, há uma dimensão religiosa da vida cívica americana com uma seriedade e integridade que exige o mesmo cuidado para ser entendido como o cuidado que se toma ao examinar qualquer religião. Em sua opinião, a separação entre Igreja e Estado não impede que o espaço da política tenha uma dimensão religiosa nos Estados Unidos. Não é preciso que ela seja explícita, escancarada.

A ideia de religião civil proposta por Robert Bellah também conjuga religião e política, ajudando a explicar como se construiu uma superestrutura que garante um lócus soberano acima do lócus da soberania do Estado.

A dimensão religiosa do dever político nos EUA se traduziria num compromisso ético com o bem público e essa ética, conforme aponta o historiador, só poderia ser aprendida e transmitida através de uma linguagem de fundo religioso. A marca original da república nos EUA estaria diretamente relacionada ao fato de que a formação ética e moral para uma virtude republicana não caberia ao Estado, mas a uma esfera religiosa (BELLAH, 1992).

Em se tratando do aspecto religioso da formação da identidade nacional estadunidense, os socialmente difundidos sentidos de missão e virtude estão inculcados nos valores culturais podem ser reconhecidos na oratória política. Em se tratando do aspecto religioso da formação da identidade nacional estadunidense, os socialmente difundidos sentidos de missão e virtude estão inculcados nos valores culturais podem ser reconhecidos na oratória política. O canadense Sacvan Bercovitch entende que é exatamente na fusão do sagrado e do profano que foram moldados os sermões americanos sustentando essa retórica que buscou forjar um ritual de progresso pelo consenso, um sistema secular-sagrado (BERCOVITCH, 1978).

Esses sermões a que chamou de jeremiada é um típico gênero literário americano, muito empregado em discursos religiosos desde antes da vinda dos puritanos ao Novo Mundo. Ela consiste em partir da condenação inicial dos desvios e pecados dos homens à celebração da

redenção, passando pela ênfase na missão de construção de um mundo novo pelos primeiros cristãos que chegaram à América.

Em se tratando então do aspecto religioso da formação da identidade nacional estadunidense, os socialmente difundidos sentidos de ‘missão’ e ‘virtude’ estão incutidos nos valores culturais constitutivos dos EUA e podem ser reconhecidos na retórica política.

APARIÇÃO DE SÍMBOLOS RELIGIOSOS

No que concerne ao meu objeto de pesquisa, as revistas da *Marvel Comics* costumavam apresentar nas narrativas um conteúdo religioso de forma velada. Mesmo em cenas de casamento ou de funerais, não ficava explícito em que os personagens creiam ou a manifestação da fé em um Deus único. Isto mudaria a partir da elaboração de histórias com conteúdo mais adulto, quando alguns símbolos de fé começaram a aparecer nas narrativas, tais como: crucifixos, estrelas de Davi, bem como a presença de sacerdotes de várias religiões.

Na minha pesquisa, eu percebi que a primeira vez que um símbolo religioso é exposto de forma explícita em uma história, foi publicada em janeiro de 1981 na revista *The Mighty Thor n°303*. A narrativa mostra o super-herói Thor ajudando um padre que enfrenta um mafioso determinado a demolir a igreja na qual o padre é pároco.

A história tem início com Thor socorrendo o Padre Coza que foi seriamente ferido por dois assassinos contratados. Thor consegue derrotar os criminosos, e, retornando à forma de seu *alter ego*, o médico Donald Blake, o herói salva a vida do sacerdote. Em uma conversa informal entre Blake e o Padre Coza, é revelado o motivo da tentativa de homicídio – a demolição da igreja para o aproveitamento do terreno para outro fim – e a falta de fé do padre, questionando os desígnios de Deus.

Após a conversa, Thor vai atrás do mandante do atentado, que é convencido a abandonar seus planos de destruir a igreja. Contudo, ele já havia enviado seus capangas para lançarem bombas para incendiar o templo. Ao mesmo tempo, o Padre Coza estava aconselhando uma fiel dentro da igreja. Ao ouvir um barulho estranho, o padre deixa a mulher abrigada em seu quarto e vai verificar o que aconteceu. Quando ele está se dirigindo ao altar começam as explosões e rapidamente a igreja está em chamas.

No instinto em proteger sua vida, Padre Coza corre para fora do templo. Já na calçada, ele percebe que deixou a fiel presa em seu quarto e,

temendo por sua própria vida, se sente incapaz de retornar ao incêndio e salvar a mulher. De joelhos e implorando a Deus que lhe dê forças, o padre vê uma chuva repentina coberta por raios cair no local. Ao olhar para o telhado ele vê a figura de Thor. Entendendo como um sinal celestial, o padre se lança para a igreja em chamas com o intuito de salvar a fiel.

Thor vai em seu encalço e o protege da igreja que começara a ruir. Utilizando uma enorme cruz que estava no altar, o super-herói escora a parede e salva o padre e a mulher. Percebendo que o “sinal celestial” era Thor, o padre tem o seguinte diálogo com o herói:

- (Padre) “Você... você é um Deus... mas então se é você... e não **Ele**... a minha fé foi restaurada só para mim para descobrir que ela foi ... perdida?”

- (Thor) Há muitos deuses adorados na Terra ao longo deste universo, *Padre Coza*... Eles recebem a verdade pela força da fé e assim, através da crença e oração, todos se tornam de verdade... Todos nascem da mesma força superior universal. A vossa fé não é equivocada...” (MOENCH, 1981).

No final todos se salvam e no dia seguinte os demais fiéis se unem para restaurar a igreja. No mesmo dia, o Padre Coza recebe a visita do mafioso que quis acabar com a igreja. Se mostrando arrependido, o então ex-criminoso decide doar uma grande quantia de dinheiro para restaurar o templo destruído. Em meio a pensamentos, o padre questiona o poderia ter modificado sua postura, e logo se lembra dos “sinais divinos” que recebeu.

É curioso perceber o herói escolhido para esta narrativa. O personagem Thor – também chamado de Deus do trovão – tem sua inspiração diretamente ligada à mitologia nórdica. Ou seja, a uma cultura pagã. Esta diferença de crenças fica evidente no diálogo exposto acima.

Quando Thor diz que “há muitos deuses adorados na Terra”, parece uma metáfora para as diversas religiões que existem no planeta. A mensagem é que não importa no que a pessoa acredita, mas sim, o quão é verdadeiro é o seu sentimento em acreditar, pois, nas palavras de Thor, “todos nascem da mesma força superior”. Subliminarmente fica entendido que, apesar das diferentes crenças ao redor da Terra, todos teriam uma origem em comum. Em outras palavras, o Deus do trovão reconhece a existência de um Deus único acima de todas as divindades.

Já na capa da revista (Figura 01) temos uma visualização da mensagem da narrativa. Nela podemos observar uma enorme cruz,

símbolo máximo do cristianismo, tombando sobre o padre. Isto demonstraria a perda de fé do sacerdote na crença católica, já que a imponência da cruz é abalada com grandes rachaduras ao longo do objeto. Ao mesmo tempo, a queda do símbolo cristão, contrasta a demonstração de poder de Thor – um símbolo pagão. Quando o Deus do Trovão aparece sustentando os escombros da igreja, ele parece mostrar como a verdadeira fé pode resgatar algo que fora perdido com as desconfianças e a fraca convicção em uma crença.

No ano seguinte, a *Marvel* publicou outra história utilizando símbolos religiosos. Desta vez os personagens utilizados foi o grupo de super-heróis *X-Men*. Na revista *The Uncanny X-Men* nº159, de julho de 1982, a equipe de mutantes – seres nascidos já com super-poderes – combate o vampiro *Drácula*, inspirado livremente no personagem literário criado pelo escritor Bram Stoker no final do século XIX.

Na narrativa, o grupo de heróis parte para uma missão de resgate de Tempestade (*Storm*), uma dos membros do grupo que foi capturada e transformada em vampira pelo vilão. Durante os combates com Drácula, fica nítido dois tratamentos diferentes em relação à histórias com vampiros reproduzidas em outras mídias.

A primeira ocorre quando a *x-man* adolescente Kitty Pride investe contra o vampiro empunhando um crucifixo. Após uma rápida surpresa com a presença do objeto cristão, Drácula percebe que não sofreu impacto algum e ataca Kitty agarrando o seu pescoço. Nas palavras de Drácula: “Você se enganou! A cruz não tem poder se o portador não acredita nele. Você não é cristã, mas uma hebreia” (CLAREMONT, 1982). Contudo, quando o vampiro agarra o pescoço de Kitty, ele queima a sua mão, pois em volta do pescoço está um cordão com uma estrela de Davi, símbolo da religião judaica.

Em outro combate, agora com os demais membros da equipe, Drácula é confrontado por *Wolverine* que utiliza duas de suas garras para fazer o sinal da cruz. Mas o esforço não faz efeito, pois o mutante não acredita em religião alguma. A seguir, outro *x-man*, o Noturno (*Nightcrawler*) impõe dois pedaços de madeira para formar a figura da cruz, e desta vez fere o vampiro. Em histórias posteriores, *Noturno* se revelaria extremamente católico.

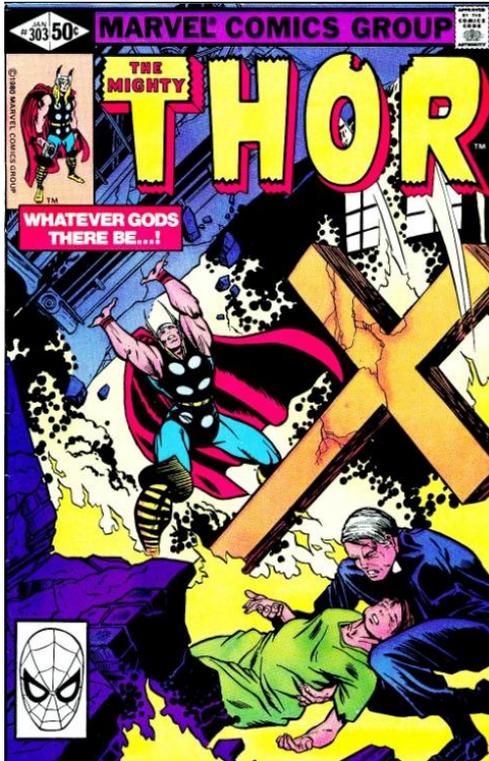


Figura 01 - Capa da revista em que Thorsocorre o Padre Cova
The Mighty Thor n°303. Marvel Comics: Janeiro de 1981. Marvel Comics™

Os dois momentos desta narrativa quebram consensos com relação à histórias escritas com vampiros. A primeira de que apenas símbolos cristãos – como crucifixos e águas-bentas – podem matar um vampiro. Seguindo a lógica da narrativa da *Marvel*, outros objetos religiosos não-cristãos também teriam o mesmo efeito, o que reforça a história anterior de Thor, na que o importante é a fé em que você acredita, seja ela qual for.

O segundo consenso quebrado é de que os símbolos religiosos não funcionam como arma em si. Se faz necessário acreditar verdadeiramente no objeto que está impunhando, concentrando toda sua crença nele, e confiando de que isso será o instrumento que o ajudará a combater o mal.

A FÉ REVELADA

O teólogo B. J. Oropeza aponta três focos nas narrativas dos heróis - o mitológico, o teológico e o ideológico - falando com as macro-questões da humanidade e chamam a nossa atenção para os desejos latentes em nossa própria psique. Podemos perceber um bom exemplo de como as histórias de super-heróis atravessam fronteiras míticas, religiosas e ideológicas no tema de um paraíso restaurado. O conceito em si contém subdivisões proeminentes relacionadas à teologia e mito: a angústia de um paraíso perdido, a nomeação de um salvador, a batalha épica do bem contra o mal, e a busca da imortalidade (OROPEZA, 2005).

Quando examinamos o gênero de super-heróis através da lente da teologia, uns sete personagens, obviamente, desempenham um papel de destaque, mas também uns três, quatro ou cinco se destacam como importantes porque combinam elementos míticos com anseios religiosos. Eles identificam algo que foi perdido e precisa ser restaurado, pois eles apontam para os conflitos internos e uma sensação de incompleto.

Conteúdo religioso nos *X-Men* é explicitada quando se olha para o personagem *Noturno*. Sua aparência satânica (pele azul e preta com olhos amarelos, orelhas pontiagudas, dentes e cauda, as mãos e os pés semelhantes a cascos com fendas) (Figura 02) e um superpoder (a habilidade de se teletransportar e reaparecer à vontade, em uma nuvem de fumaça sulfúrica) estão justapostos contra sua devoção extremada com a Igreja Católica Romana.

Esse dualismo nitidamente traçado também convida à reflexão sobre o que define um ser humano e que limita a tolerância da diferença, implicitamente, o tema de condução "dos *X-Men* sobre o isolamento de mutantes e sua alienação da sociedade 'normal' - pode ser lido como uma parábola da alienação de qualquer minoria." (PERRY in OROPEZA, 2005).

Ao longo dos anos, a fé católica do personagem se aprofundou a ponto de que ele foi retratado estudando para o sacerdócio e até mesmo foi um padre católico por um breve período. Posteriormente, alguns quadrinistas decidiram levar o personagem em uma direção diferente. *Noturno* continua a ser um católico devoto, mas ele não está se planejando para a vida religiosa em tempo integral como uma vocação.

Frequentemente, os argumentistas expunham o personagem citando as Sagradas Escrituras, orando e saindo de catedrais abandonadas. Por um período de tempo nas narrativas dos *X-Men*,

Noturno foi mostrado usando um colarinho clerical e ainda presidindo o funeral de um amigo. No meio de seus estudos teológicos, ele também luta com a sua fé, a injustiça que ele vê ao seu redor, e o que isso significaria para se tornar um padre.

Outro personagem que foi aprofundando na fé católica é Matt Murdock, o Demolidor (*Daredevil*), super-herói cego devido a um acidente radioativo, mas que o deixou com os demais sentidos – audição, olfato, paladar e tato – extremamente apurados. Criado em 1964, aparentemente o personagem não tinha abertamente sido identificado como católico. Escritores posteriores da série *Daredevil*, que introduziram o Demolidor abertamente identificado como católico.

No arco de histórias *Born Again*, de 1986, com enredo escrito por Frank Miller, foi revelado que a mãe de Matt Murdock, que ele nunca conheceu quando criança, tinha deixado seu pai algum tempo depois que Matt nasceu e se tornou freira. Irmã Maggie aparentemente observava seu filho de longe ao longo de sua vida. Na narrativa, a Irmã Maggie salva Matt Murdock de morrer depois que ela o encontrou gravemente ferido pelo vilão Rei do Crime (*Kingpin*).

Quando ele toca a cruz de ouro que a Irmã Maggie usa, Matt recorda que a mesma freira vestindo a mesma cruz veio a ele depois que ele foi ferido no acidente que o cegou e deu-lhe seus super-poderes na juventude. Matt perguntou a Irmã Maggie se ela era sua mãe, e embora ela tenha mentido para ele e disse que não, seu sentido de olfato e sua audição detectando os batimentos cardíacos acelerados, confirmou-lhe que o cheiro dela estava tão perto dele que ela era de fato sua mãe (Figura 03).



Figura 02 – Um reverendo chama a atenção para aparência de *Noturno*.
Marvel Graphic Novel nº05 – 1982 Marvel Comics™

Esta marca católica ainda se intensificaria ao longo dos anos. Em 1998, é publicado o arco *Guardian Devil*, de autoria de Kevin Smith. Na história, a vida de Matt Murdock é dilacerada quando sua namorada o abandona, seu melhor amigo - Foggy Nelson - é acusado de assassinato, e ele ainda luta para proteger uma criança que lhe é dito poderia ser o próximo messias ou o anticristo. Isto traz Matt a uma crise de fé que é agravado pela morte de um ente querido. A história terminou com uma única questão, sem qualquer forma de violência em que o Demolidor resolveu seus problemas, falando sobre seus sentimentos com seus amigos mais próximos.

Em 2005, temos o lançamento do arco de histórias *Decalogue*, de Brian Michael Bendis. Esta obra é enquadrada em torno de uma reunião de um grupo de apoio chamado "O Diabo entre nós." A narrativa é repleta de temas religiosos explícitos, incluindo variadas imagens e personagens católicos. O próprio título (*Decalogue* – Decálogo, em português), é um termo tradicional que se utiliza para se referir aos Dez Mandamentos. Cinco destes dez mandamentos servem como títulos e histórias temáticas para questões individuais. É interessante notar que este foi o dispositivo de enquadramento para criar histórias interligadas com o objetivo ilustrar cada um dos dez mandamentos do decálogo do Antigo Testamento.

A PRESENÇA DO JUDAÍSMO

Os dois principais elementos constitutivos da formulação de América, da nação estadunidense, são a Declaração da Independência e a Constituição. A primeira declara ser a América uma nação sob Deus que assegura certos direitos inalienáveis, e a segunda, cujo objetivo principal é a garantia da liberdade, estabelece que ‘o congresso não legislará no sentido de estabelecer uma religião nem proibirá o livre exercício de cultos’.

Dentro do universo dos *comics* estas duas noções se misturam. Como mencionado anteriormente, vários quadrinistas tem uma origem judaica, embora os elementos de sua crença não transparecessem. Contudo, ao longo do tempo, os personagens foram aos poucos mostrando a sua crença. Existem dois casos na *Marvel* que exemplificam isso.

O primeiro é o caso do personagem *Magneto*. Criado em 1963, o personagem sempre foi considerado o principal vilão das histórias dos *X-Men*. Dotado de poderes que o fazia controlar qualquer metal existente no planeta, o *Mestre do magnetismo* acreditava no poder supremo dos mutantes sobre os humanos. Estes discriminavam os mutantes considerando-os aberrações. Assim, *Magneto* agia de modo que a raça mutante dominasse a Terra para se vingar de todas as perseguições que sofreram.

A partir da década de 1980, os roteiristas inseriram um elemento na origem até então desconhecida de *Magneto*. É revelado que o vilão quando criança vivia no leste europeu na época da Segunda Guerra Mundial, e por ser de família judia, foi capturado e levado para os campos de concentração nazista. Lá, viu seus pais falecerem e, por sorte ele mesmo sobreviveu ao tratamento recebido.

Ao ser libertado do campo de concentração, *Magneto* volta viver em uma aldeia no leste europeu, onde cresce e constitui família (Figura 04). Contudo, por desavenças com os cidadãos locais, *Magneto* teve sua casa incendiada e não recebeu ajuda de nenhum vizinho. Após ver sua filha ser queimada viva, ele utilizou seus dons de controle do magnetismo para matar todos os que estavam no local, revelando pela primeira vez, seus poderes mutantes publicamente. Chocada com a cena, sua esposa o abandona.

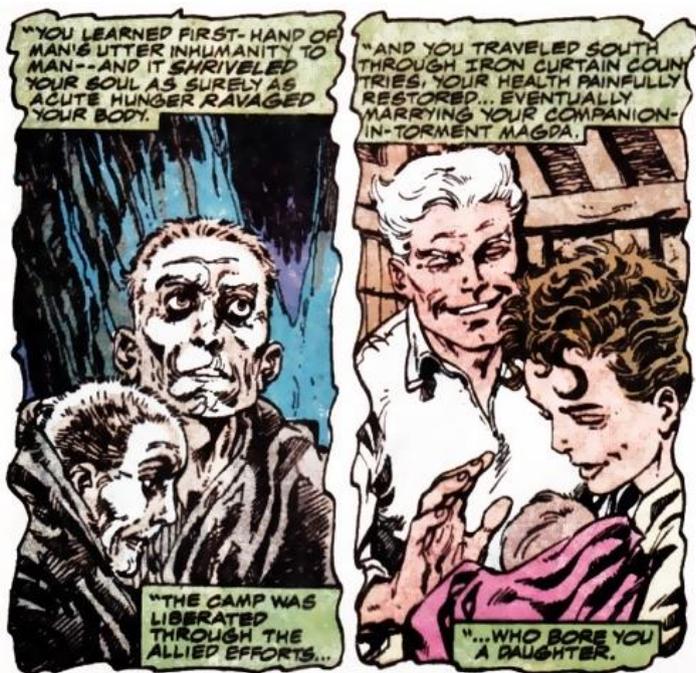


Figura 04 – *Magneto* em dois momentos: no campo de concentração, e com sua família no Leste europeu.

X-Factor Annual nº04 (1989) *Marvel Comics*™

A partir de então temos um elemento fundamental para entender o ódio que *Magneto* sente pela humanidade. A sugestão de uma herança judaica para o vilão provavelmente poderia ser caracterizado como revisionista ou uma *retcon*, ou seja, em que este aspecto do personagem não estava presente desde o início. Mas essa identificação não está realmente em conflito com qualquer coisa apresentada por ele antes na continuidade da *Marvel*.

Insinuar que *Magneto* era judeu parecia para os escritores ser uma fascinante e irônica nuance adicional ao seu caráter, se serve de explicação de como *Magneto*, essencialmente, tornou-se o tipo de opressor racial como o menino que odiava pelo que fizeram à sua família. Apesar disso, *Magneto* formou para si mesmo a sua própria religião: a da superioridade mutante e ódio dos seres humanos não-mutantes. Independentemente da formação religiosa de seus pais, são essas crenças

autointitulados que ele acredita mais fortemente e que é a sua principal motivação.

O segundo caso é a respeito do personagem Coisa (*The Thing*) - O piloto chamado Ben Grimm, que foi transformado por raios cósmicos em um ser superpoderoso formado por pilhas de rochas laranjas. Em uma história publicada em 2002, o Coisa está de frente a um homem velho ferido na vizinhança na qual Ben foi criado, e parado olhando o homem ele fica abatido por mesmo com seu poder, ele nada pode fazer para ajudá-lo. Então ele percebe que existe algo possa fazer. A seguir Bem Grimm dobra seus joelhos e começa a rezar em hebraico.

O Coisa foi, depois de várias aparições desde 1961, revelado aos leitores como uma pessoa de fé. Mas havia algo mais do que apenas esta revelação. O homem velho, revivido se envolve em uma discussão com Grimm sobre fé: “todos esses anos nos noticiários, e eles nunca mencionaram que você é judeu. Eu pensei que você tivesse um pouco de vergonha disso.”

Grimm replica: “Nah... qualquer pessoa na internet pode descobrir isso, se quiserem. Só que... eu não falo tudo. Há problemas suficientes na palavra sem que as pessoas pensem que os judeus são todos os monstros como eu” (KESSEL, 2002).



Figura 05 – O Coisa mostra seu pingente com a estrela de Davi. *Fantastic Four* v3 n°56 – Agosto de 2002. *Marvel Comics*™

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maioria dos super-heróis sofre uma perda trágica. No entanto, apesar de suas perdas, ou às vezes por causa delas, eles ganham um sentimento de grande atribuição, sempre tentando consertar algo que foi dilacerado. Suas histórias apresentam uma parábola subliminar para a humanidade: Nós perdemos a nossa verdadeira identidade e precisamos recuperar o que foi tirado de nós. Aparentemente, em algum lugar no fundo de nossa psique, entendemos nossa condição de criaturas caídas.

O herói então traz a recompensa novamente para a sociedade, mas não sem primeiro encarar um último teste de valor, na qual algumas vezes traz figurativamente ou ainda a morte literal para o personagem antes um atalho de ressurreição ocorre.

Ao proteger os fracos e defender a justiça, eles querem restaurar um pouco do *Éden* para o mundo, e por isso admiramos e queremos ser como eles. Os super-heróis normalmente vêm de uma revelação em que são encarregados de ajudar os outros e lutar contra as forças do mal. A restauração do *Éden* significa que o inimigo da morte, da humanidade final, é derrotado e a comunhão com o criador do *Jardim* é novamente restaurada.

A dimensão religiosa do dever político nos EUA se traduziria num compromisso ético com o bem público e essa ética só poderia ser aprendida e transmitida através da religião. A constituição americana proíbe a instituição de uma religião oficial, mas garante a liberdade religiosa, o que se traduz num poderoso e positivo significado político, já que essa liberdade garantiria a existência de tantas fontes quantas possíveis e necessárias para a formação de virtuosos valores éticos.

REFERÊNCIAS

BELLAH, Robert N. *The broken covenant: American civil religion in time of trial*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.

BERCOVITCH, Sacvan. *The american jeremiah*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1978.

FINGERROTH, Danny. *Disguised as Clark Kent: Jews, Comics and the Creation of the Superhero*. New York / London: Continuum, 2008.

GARRETT, Greg. *Holy superheroes! – Exploring the sacred in comics, graphic novels, and film*. Louisville: WJK, 2008.

IRWIN, William (coord.). *X-Men e a filosofia*. São Paulo: Madras, 2009.

LAWRENCE, John Shelton & JEWETT, Robert. *The myth of the american superhero*. Grand Rapids: Eerdmans Publishing CO., 2002.

OROPEZA, B. J (Editor). *The gospel according to superheroes*. New York: Peter Lang Publishing, 2005.

POSSAMAI, Adam. *Religion and popular culture: A hyper-real testament*. Bruxelas: Peter Lang, 2007.

SILVA, Carlos Eduardo Lins da (org.). *Uma nação com alma de igreja: Religiosidade e políticas públicas nos EUA*. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

● ENTRE A RELIGIÃO E OS QUADRINHOS: A IDENTIDADE DISCURSIVA DE KURT WAGNER DOS X-MEN

Alex Caldas Simões

PALAVRAS INICIAIS

Considerar os quadrinhos como objeto de estudo, já não é novidade. Nas últimas décadas a pesquisa em quadrinhos vem se consolidando em diversas áreas de conhecimento, em especial nas áreas de comunicação, letras, história e artes (VERGUEIRO, RAMOS, CHIEN, 2013). Dessa forma, tem se abandonado a ideia, diga de passagem bastante retrograda, de que quadrinhos é um produto menor da indústria cultural. Essa ideia já foi a muito superada (RAMOS, 2007, 2009, 2011). Atualmente os quadrinhos vivem sua plenitude nos estudos acadêmicos, sendo palco de variadas e diversificadas temáticas de investigação (RAMOS, 2012). De fato, hoje as histórias em quadrinhos parecem que “encontraram o seu lugar no pódio científico. E da lá não descerão” (VERGUEIRO, 2013, p. 79).

De nossa parte, salientamos o avanço das pesquisas em quadrinhos desenvolvidas pela ciência linguística, ao menos a partir dos anos 2000 (URBANO, 2011). Nesse contexto, procuramos apresentar aqui uma análise pautada nessa ciência, e que tem sido base instrumental de nossas investigações para a análise da identidade discursiva de heróis e vilões das histórias em quadrinhos. Em nossa exposição evidenciaremos a identidade discursiva de Kurt Wagner dos X-men na HQ *X-men Origens: Noturno*. Sua identidade discursiva sempre esteve articulada, de alguma forma, com a religião católica. Nossa pesquisa visa, portanto, identificar a identidade discursiva do herói (seu ethos efetivo), da mesma forma em que observa como tal identidade se organiza em torno do esteriótipo religioso. Utilizaremos como aporte teórico-metodológico os instrumentos da análise do discurso de linha francesa cunhadas por Dominic Maingueneau, juntamente com aspectos da linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2011) e das teorias de argumentação na língua (CABRAL,

2011), sempre – é claro – que se fizerem necessárias às análises do texto/imagem.

Dividiremos a nossa exposição em três partes. A primeira parte da exposição apresentará o conceito de ethos discursivo e de cena enunciativa (MAINGUENEAU, 2005, 2008), conceito essencial para a construção da identidade discursiva. A segunda parte apresentará o ethos discursivo de Kurt Wagner (o noturno) na HQ's *X-men Origens*. Ao final da investigação, em nossa terceira e última parte, teceremos nossas considerações finais sobre o assunto.

1. REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

O conceito de ethos discursivo foi originalmente cunhado por Aristóteles. Ethos, portanto, é uma noção teórica que remonta a Grécia antiga. Ele era utilizado para designar uma imagem discursiva que colabora para legitimar argumentativamente um discurso. Ethos é uma das provas retóricas de Aristóteles, que ao lado do pathos e do logos constroem uma argumentação. Pontualmente, temos as seguintes definições:

- Ethos consiste no “caráter do orador ou imagens de si que este apresenta no seu discurso para obter a adesão do outro” (MENEZES, 2006, p. 90-91).
- Pathos consiste na “adesão do outro, as paixões e os sentimentos que propiciam a felicidade do ato discursivo” (MENEZES, 2006, p. 90-91).
- Logos representa a racionalidade persuasiva de um discurso (MENEZES, 2006).

A noção clássica de ethos foi revista pelo campo de estudos da análise do discurso. Oswald Ducrot (apud MAINGUEAU, 2005, p. 70), por exemplo, reformulou a noção de ethos em seu quadro pragmático de linguagem: “[e]m termos mais pragmáticos, dir-se-ia que o ethos se desdobra no registro do ‘mostrado’ e, eventualmente, no do ‘dito’. Sua eficácia decorre do fato de que envolve de alguma forma a enunciação sem ser explicitado no enunciado.”

Dessa reformulação, podemos entender que a figura do ethos, que antes era visto apenas como uma unidade, é dividida em duas unidades de análise. A primeira é a figura do *ethos dito*, aquele que é efetivamente

inscrito materialmente no discurso e está no plano da sentença linguística. A segunda figura é a do *ethos mostrado*, aquele que não está essencialmente inscrito na materialidade do discurso, mas surge no plano do entendimento, por meio de estratégias linguísticas específicas, tais como a pressuposições, subentendidos, entre outros.

O *ethos*, portanto, está ligado a figura do “locutor L”¹. Esse locutor é aquele que é a fonte da enunciação e que possui uma série de características que tornam esta enunciação aceitável ou recusável. Ao retomar os estudos pragmáticos de *ethos*, Maingueneau (2005, 2008) afirma que o *ethos* se mostra, ele não é dito.

Após esta reformulação o próprio Maingueneau, no início dos anos 1980, propõe uma análise do *ethos* inserida em uma teoria de análise do discurso. Maingueneau em sua postulação defende que todo discurso, seja ele oral ou escrito, possui um *ethos* formado por uma vocalidade específica. Essa vocalidade específica do discurso evidência uma fonte enunciativa, “[...] por meio de um tom que indica quem o disse [...]” (2005, p. 72). Existindo uma vocalidade também existe um corpo do enunciador (MAINGUENEAU, 2005)². Com isso queremos dizer que um orador qualquer ao enunciar constrói um corpo de enunciador que por um tom específico evidência uma vocalidade também específica. Dessa forma, o *ethos* recobre não só a dimensão vocal, mas também “um conjunto de determinações físicas e psíquicas atribuídas pelas representações coletivas à personagem do orador” (MAINGUENEAU, 2005, p. 72).

O corpo do enunciador, o fiador³ é composto: (a) por um “caráter”, que corresponde “a um feixe de traços psicológicos” (MAINGUENEAU, 2005, p. 72); e (b) e por uma “corporalidade”, que corresponde a um estado de compleição corporal, ou seja, a uma maneira de vestir-se e de mover-se no espaço social (MAINGUENEAU, 2005) que se constrói com base em estereótipos sociais.

Ao considerarmos que todo discurso provém de uma cena de enunciação⁴ temos que a figura do *ethos* não é somente um meio de

¹ Locutor, segundo Ducrot (1984), citado por Eduardo Guimarães, representa o ‘eu’. É responsável pela enunciação que vai estar no enunciado. Se divide em “Locutor L” e “Locutor I”. O primeiro, “é o que se representa como fonte do dizer” (GUIMARÃES, 1995, p. 60); o segundo, é o locutor-enquanto-pessoa-nomundo” (GUIMARÃES, 1995, p. 60).

² Aqui o corpo do enunciador não é o corpo do autor de real (de carne e osso), mas uma construção discursiva.

³ O fiador, segundo Maingueneau (2005, p. 72) é uma figura que o leitor “deve construir com base em indícios textuais de diversas ordens.”

⁴ A cena de enunciação é composta por 3 cenas: (i) a cena englobante, que corresponde ao tipo de discurso (ex: político, religioso) (MAINGUENEAU, 2005); (ii) a cena genérica, que corresponde a um contrato

persuasão, mas também é parte de uma cena enunciativa (MAINGUENEAU, 2005). Dessa forma, podemos dizer que

como o enunciador se dá pelo tom de um fiador associado a uma dinâmica corporal, o leitor não decodifica seu sentido, ele participa 'fisicamente' do mesmo mundo do fiador. O co-enunciador captado pelo ethos, envolvente e invisível, de um discurso, faz mais do que decifrar conteúdos. Ele é implicado em sua cenografia, participa de uma esfera na qual pode reencontrar um enunciado que, pela vocalidade de sua fala, é construído como fiador do mundo representado. (MAINGUENEAU, 2005, p. 90).

Com isso, o leitor é incorporado definitivamente na cena enunciativa, e, através de uma percepção complexa advindas do material linguístico e do ambiente, Maingueneau formula o *ethos discursivo efetivo* (Figura 1).

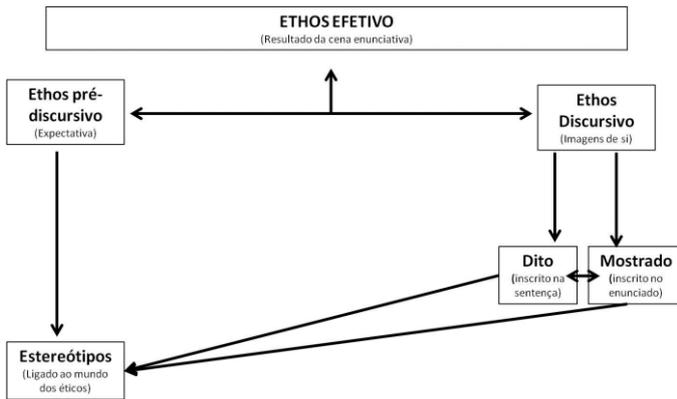


Figura 1 – *Ethos discursivo efetivo*. Fonte: MAINGUENEAU, 2008, p. 19 – adaptado.

Esse ethos efetivo (ver figura 1) é o resultado de uma interação complexa entre vários elementos: o *ethos pré-discursivo*, que corresponde as nossas expectativas sobre o ethos que encontraremos, que o pode se confirmar ou não; o *ethos discursivo mostrado*, aquele inscrito na

associado a um gênero discursivo (MAINGUENEAU, 2005); e (iii) a cenografia, que corresponde a uma construção própria daquele texto (MAINGUENEAU, 2005).

sentença; o *ethos discursivo dito*⁵, aquele inscrito na enunciação; e os *estereótipos* que são a base das imagens discursivas construídas na cenografia.

Feitas as nossas considerações teóricas sobre o *ethos discursivo*, passaremos, na seção seguinte, a exposição de nossas análises sobre o *ethos discursivo* de Kurt Wagner na HQ's *X-men Origens*.

2. A NARRATIVA

X-men Origens: Noturno apresenta, como o próprio nome diz, a origem do personagem Kurt Wagner até o seu ingresso nos X-men. A história narra a vida do mutante na Alemanha, quando ainda vivia em um circo itinerante.

A narrativa começa com Noturno se apresentando acrobaticamente em um circo. As pessoas ao seu redor não conseguem definir o que veem. O dono do circo, Max Getmann, o descreve para a plateia como incrível, como a criatura voadora, o monstro magnífico, demônio desafiador. Kurt diante dos julgamentos tem um olhar vazio.

Ao final de suas apresentações, Kurt é sempre sedado e levado para sua cela, seu “Lar doce lar”, como diz ironicamente Rolfe Gecht, o musculoso do circo. Sua mãe adotiva, Magali Szardos, sente-se triste com essa condição até que um dia essa condição de sofrimento se torna insuportável para ela. Magali, então, suplica para Kurt fugir dali, ainda que sem ela e os irmãos. O mutante reluta, mas foge certo de estar fazendo o melhor para sua mãe e irmãos. Em meio ao Exodo e a perseguição, Kurt descobre o poder do teletransporte.

O fugitivo se refugia na igreja do padre Wagner, onde é acolhido. Na igreja, o mutante aprende sobre sua condição humana, sobre perdão, fé e cristianismo. Alguns dias depois, quando tudo parecia tranquilo, surge na igreja Armen, seu colega de circo, também em fuga, pedindo ajuda. Kurt fica surpreso e preocupado, pois sabe que Getmann e seus capangas estão vindo.

Em pouco tempo, o dono do circo invade a igreja e ataca o padre, Kurt e Armen. Kurt usa suas novas habilidades de teletransporte para defender-se e afastar Getmann da igreja, que já está em chamas. Enfurecido o mutante quase enforca Getmann, mas hesita em nome de sua fé. Ele liberta Getmann e o deixa ir. O dono do circo, ainda enfurecido por

⁵ A diferença entre o “*ethos dito*” e o “*ethos mostrado*”, segundo Maingueneau (2008) é muito tênue e muitas vezes é impossível distingui-los; o mesmo vale para o “*ethos pré-discursivo*” e o “*ethos discursivo*”.

ter perdido a briga, manda que seus capangas atirem em Kurt. O mutante apenas fecha os olhos, reza e espera o tiro final. Mas, para sua surpresa, nada acontece. Xavier surge e paralisa todos a volta de Kurt.

Nesse momento, professor Xavier convida Kurt a integrar os X-men. Diante de tudo o que vive, Kurt aceita o convite, certo de que com o grupo de mutantes irá conseguir fazer o bem, um bem muito melhor do que já houvera realizado. Sendo assim, Xavier projeta na mente dos habitantes daquele vilarejo que o incêndio na igreja matou Kurt e que, em solidariedade, todos devem ajudar a reconstruir a igreja do padre Wagner.

Após esse breve relato da origem de Kurt Wagner seguiremos nossa exposição apresentando o ethos (ou imagens de si) que o personagem constrói sobre si mesmo em sua cenografia.

3. O ETHOS DE KURT WAGNER

Logo na primeira cena da HQ (fig. 2), Kurt apresenta uma série de imagens sobre si. Em [1] temos o ethos dito de belo e gracioso. A legenda diz “Belo. Gracioso, *mas* existe *algo fora desse mundo* nos seus movimentos.” O operador argumentativo “*mas*” apresenta uma conclusão oposta ao que apresenta a sentença anterior (CABRAL, 2011). Ou seja, Kurt é belo, mas não por seus movimentos graciosos, como apresentado no plano em perspectiva⁶ que evidencia os saltos acrobáticos do mutante. O motivo de chamar atenção – como evidenciado em [2] que destaca as feições de espanto do público e seus gestos de curiosidade – não são seus movimentos, mas o fato de talvez não pertencer a esse mundo, mas a outro mundo, que não é como o nosso – um mundo sobrenatural, onde vivem seres sobrenaturais, o que cria um ethos de ser sobrenatural (ou além do natural)⁷.

A legenda seguinte, em elipse, completa a oração anterior “*E* no vazio por trás dos seus olhos.” Ela indica que não só os movimentos do mutante são de outro mundo, mas também o vazio por trás de seus olhos. A conjunção “*e*” utilizada confirma essa conclusão, uma vez que ela é

⁶ O plano em perspectiva “ocorre quando há uma soma de diferentes planos.” (RAMOS, 2009, p. 141). No caso a cena apresenta a soma do plano detalhe, que chama atenção para os detalhes (RAMOS, 2009), acrescido do plano geral ou panorâmico, que é amplo o bastante para englobar o cenário e os personagens representados (RAMOS, 2009).

⁷ Para quem conhece o personagem Kurt sabe que sua aparência vem de sua semelhança com o seu pai, o mutante primitivo, Azazel, que em batalhas com os X-men se intitulou, ainda que de forma provocativa, como sendo próprio Satanás. Seu aspecto é idêntico ao de Kurt. A diferença reside na cor de sua pele, a de Azazel é vermelha e a de Kurt azul. O que nos faz pensar no par opositivo bem/mal, azul/vermelho, branco/preto.

utilizada para mostrar que a sentença atual chega a mesma conclusão que a anterior (CABRAL, 2011).

Na mesma vinheta⁸, que apresenta a legenda que estamos discutindo, há a utilização do plano detalhe, que apresenta os olhos brilhantes e amarelos do personagem. Essa representação reforça o texto da legenda, criando um efeito hiperbólico para o vazio que sente o personagem.

Com tais constatações, cria-se o ethos de um ser demoníaco/sobrenatural. Visualmente temos o aspecto de um demônio azul, com orelhas pontiagudas, cauda, mãos e pés desfigurados. A representação visual é confirmada pelas recategorizações apresentadas no balão fala⁹ de apêndice cortado¹⁰ [5] pronunciadas pelo dono do circo: “criatura voadora”, “monstro magnífico”, “demônio desafiador.” Vale a pena notar que a seleção lexical utilizada nas recategorizações de Kurt (criatura, monstro, demônio) indica que ele é um ser de outro mundo. Apensar disso, os modificadores realizantes (CABRAL, 2011) utilizados, juntamente com as frases exclamativas, salientam a beleza e o encantamento que as habilidades não-naturais (ou sobrenaturais) de Kurt causam no público. Tal imagem é reforçada pelo plano geral ou panorâmico utilizado, que apresenta o personagem dos pés a cabeça para que possa ser recategorizado livremente pela plateia (e por nós leitores) que assiste(m) a apresentação de trapézio do circense. O dono do circo ainda reforça: “Chamem do que quiserem, senhoras e senhores! Nós chamamos de *incrível!*” Podemos notar que no conteúdo do balão-fala (e duplo)¹¹ mencionado, há destaque para a palavra *incrível*, que está em negrito. Ou seja, para qualquer recategorização dada pelo público ao personagem sempre haverá o acréscimo de um modificador realizante (CABRAL, 2011) de sentido semelhante à incrível. Essas considerações reforçam o ethos mostrado de ser sobrenatural e de natureza demoníaca.

⁸ Vinheta ou o quadro (RAMOS, 2009).

⁹ Balão-fala é o balão mais comum e expressivamente mais neutro da linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2009).

¹⁰ Apêndice cortado é quando há uma interrupção do apêndice.

¹¹ O balão duplo é quando o balão apresenta dois movimentos de fala (RAMOS, 2009).

sacrifício, onde o personagem se submete a penitências em prol de observar o sucesso ou vitória de seus entes fiéis – aqui no caso sua mãe Magali Szardos. A legenda desta cena afirma “O ar da noite. Liberdade. Talvez não.” O narrador sabe que Noturno pode sair de sua prisão no circo, mas da mesma forma nos indica que o personagem escolheu estar ali para que sua mãe tenha algum bem estar.

O ethos de sacrifício também é construído em outras situações da narrativa, como na figura 4, abaixo, na qual o personagem reluta em ir embora do circo apesar do sofrimento que passa.



(X-MEN ORIGENS, 2010, p. 15).

Fig. 4 – Kurt reluta em ir embora do circo.

Na figura 4, acima, ainda podemos observar o ethos de fidelidade. Quando o personagem afirma no conteúdo de seu balão-fala que “Eu não vou. Eu não vou te abandonar... deixar vocês nas mãos deles. Elevai te matar”, a repetição da negativa constrói essa imagem discursiva de fidelidade, no qual o personagem reluta em ir embora. O ângulo de visão superior selecionado evidencia a fragilidade do personagem em sua cela no circo, o que favorece a construção do ethos de sacrifício.

O ethos de sacrifício ainda é observado quando Kurt pede para que o machuquem ao invés de machucarem o Padre Wagner, como apresentado na figura 5, e no balão-fala: “Não puna esse homem por sua

bondade, puna a mim por trazer isto para ele”. Nessas circunstâncias o ângulo de visão superior selecionado favorece a aparente impotência de Kurt diante do opressor, como se ele estivesse disposto a não revidar.



(X-MEN ORIGENS, 2010, p. 25).

Figura 5 – Sacrifício.

O ethos de fidelidade e sacrifício se associa também ao ethos de redenção pela morte. Esse ethos surge ao menos em dois momentos. No primeiro, na figura 6, Kurt, depois de fugir dos capangas do circo, fecha os olhos e espera a morte, certo de que seu sacrifício irá liberar a sua família do sofrimento. O mesmo ocorre na figura 7, quando ele vê a igreja sendo invadida pelos capangas do circo e, depois de uma breve briga, apenas fecha os olhos esperando que sua morte vá impedir que o padre Wagner e sua igreja sofram ainda mais. Nas duas situações ele é salvo, por circunstâncias misteriosas. Na primeira seu salvamento se dá pela primeira manifestação de seus poderes de teletransporte. Já na segunda ele é salvo pela intervenção de Charles Xavier, que paralisa seus inimigos e os impede de atirarem em Kurt.



(X-MEN ORIGENS, 2010, p. 15)

(X-MEN ORIGENS, 2010, p. 30)

Figura 5 e 6 – Kurt pede pela morte

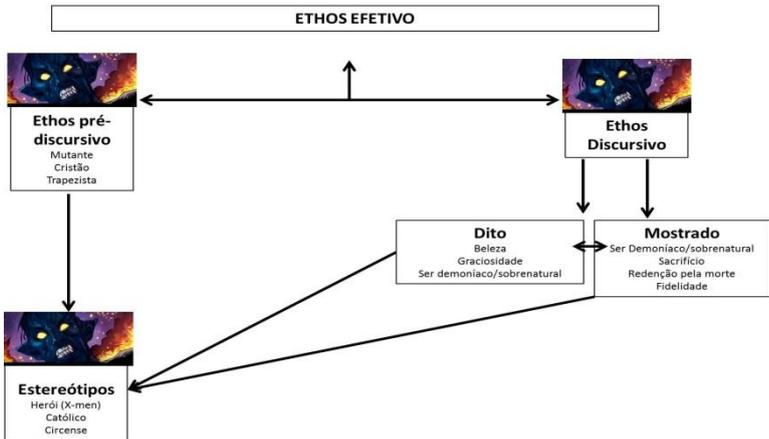


Figura 8 – Ethos efetivo Kurt Wagner.

Feitas as nossas considerações sobre o ethos de Kurt Wagner, podemos sintetizar as discussões empreendidas até agora a partir do diagrama (fig. 8). A partir deste diagrama, concluímos que o ethos dito de beleza e de graciosidade são depreendidos da materialidade linguística e, juntamente com o ethos mostrado de sacrifício, redenção pela morte, ser demoníaco/sobrenatural e fidelidade, depreendidos da enunciação, se ancoram nas representações do estereótipo de herói, católico e circense. Da mesma forma, ao observamos o personagem construímos o ethos pré-discursivo de mutante, cristão e trapezista.

Feita essa síntese, passamos, à seguir, as nossas considerações finais sobre o assunto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nossa pesquisa apresentamos a identidade discursiva de Kurt Wagner, o noturno dos X-men. Utilizamos como corpus de pesquisa a *HQ X-men Origens: Noturno* e como aporte teórico-metodológico principal as construções de Maingueneau (2005; 2008). A pesquisa se mostra relevante na medida em que as pesquisas em quadrinhos realizadas por um aporte teórico da Análise do discurso são escassas, especialmente no que se refere à construção do ethos discursivo de heróis e vilões das HQ. De nossa parte, concluímos que a identidade discursiva de Kurt Wagner se constrói principalmente com base no estereótipo católico, e em certos aspectos, no estereótipo de herói e circense. É com base nessas imagens sociais compartilhadas que pudemos observar a construção do ethos dito de beleza e graciosidade. Da mesma forma em que observamos a construção do ethos mostrado de sacrifício, redenção pela morte, ser demoníaco/sobrenatural e fidelidade.

Quanto à identidade os heróis e vilões das HQ, Vergueiro (2009) afirma que os personagens tendem a ser retratados sempre do mesmo modo. De nossa parte podemos afirmar que um determinado herói, como Kurt, possui uma mesma identidade discursiva base, independente da aventura narrada ou roteirista convidado. Sendo assim, as imagens discursivas que encontramos em nossa pesquisa devem ser as mesmas em outras aventuras que apresentem Kurt Wagner. É essa conclusão que também identificou Sieni (2003, p. 78) em sua dissertação de mestrado: “[o] perfil psicológico dos personagens principais é bastante característico independentemente dos roteiristas se alternarem com muita regularidade.” É evidente que novas imagens discursivas podem ser

agregadas ao herói. Entretanto, a vinculação dessa nova identidade discursiva à identidade base do herói deverá ser realizada por um marco especial na narrativa dos heróis e não por uma história isolada e desconectada com a cronologia do herói.

É por isso que o tema religioso é tão presente nas aventuras de Noturno, uma vez que esse tema é a base sócio-discursiva para a construção dos demais ethos do personagem. Kurt é um dos poucos personagens que possuem essa construção religiosa claramente marcada e isso acaba por construir uma identidade discursiva distinta para este personagem do universo Marvel.

Por fim, concluímos que pesquisar a identidade discursiva de heróis e vilões das HQ's se mostra relevante para estudantes de arte/letras, roteiristas e/ou admiradores dos quadrinhos, que procuram entender personagens e sagas de aventuras que se seguem de forma contínua e ininterrupta. Entender uma identidade discursiva, portanto, é saber identificar ou prever movimentos ou ações de personagens, de modo a torná-las coerentes dentro de sua concepção inicial e história pessoal.

REFERÊNCIAS

CABRAL, Ana. Lúcia. Tinoco. *A força das palavras: dizer e argumentar*. 1. ed. 1. reimpr. São Paulo: Contexto, 2011.

GUIMARÃES, Eduardo. *Os limites do Sentido: um estudo histórico e enunciativo da linguagem*. Campinas, São Paulo: Pontes, 1995. p. 45-61.

MAINGUENEAU, Dominique. A propósito do ethos. In: MOTTA, Ana. Raquel; SALGADO, Luciana. (orgs.). *Ethos discursivo*. São Paulo: Contexto, 2008. p. 11-29.

_____. Ethos, cenografia e incorporação. In: AMOSSY, Ruth. (org.). *Imagens de si no discurso: a construção do ethos*. São Paulo: Contexto, 2005. p. 69-91.

MENEZES, William. Augusto. Estratégias discursivas e argumentação. In: LARA, Gláucia Muniz Proença. (org.). *Lingua(gem), texto, discurso v1: entre a reflexão e a prática*. Rio de Janeiro: Lucerna; Belo Horizonte, MG: FALÉ/UFMG, 2006. p. 87-105.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. *Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas, São Paulo: Zarabatana, 2011.

_____. *Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Devir, 2012.

_____. *Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor*. Tese (doutorado). USP, São Paulo: 2007.

SIANI, Marcus Vinícius Borges. *Alegorias da diferença: valores, estigma e segregação social nos quadrinhos X-men*. Dissertação (mestrado). UFRJ, Rio de Janeiro, 2003.

URBANO, Hudnilson. Prefácio. In: RAMOS, P. *Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas, São Paulo: Zarabatana, 2011.

VERGUEIRO, W. De leitor a pesquisador de quadrinhos: percalços e vitórias de uma viagem fascinante. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHIEN, N. (orgs). *Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil*. 1ed. São Paulo: Criativo, 2013. p. 66-79.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHIEN, N. Panorama das primeiras jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHIEN, N. (orgs). *Intersecções Acadêmicas: panorama das primeiras Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. 1ed. São Paulo: Criativo, 2013. p. 7-23.

X-MEN ORIGENS: NOTURNO. São Paulo: Editora Panini, 2010.

● “MANGÁ MESSIAS” ENTRE RESSURREIÇÕES E REENCARNAÇÕES DE JESUS – UMA HISTÓRIA CULTURAL DAS FIGURAS DE JESUS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Karina Kosicki Bellotti

INTRODUÇÃO

Este texto tem como objetivo abordar as diferentes representações imagéticas de Jesus Cristo nas Histórias em Quadrinhos na segunda metade do século XX e início do século XXI. A partir da análise do primeiro volume da série “Aventuras da Bíblia”, intitulado “Mangá Messias” (2008), levantamos algumas questões de cunho metodológico e teórico a partir da perspectiva da História Cultural na análise das produções impressas e imagéticas que recriam a figura de Jesus para crentes e descrentes, para devotos e iconoclastas, em especial para o público juvenil.

O olhar da História Cultural aplicado aos estudos da religião e da mídia visa inserir as produções contemporâneas a fenômenos históricos de mídia e longa duração, além de compará-los a outras produções de mesmo gênero e/ou tema dentro de um dado contexto histórico. Assim, o “Mangá Messias” deve ser entendido não somente pelo conteúdo e pelo formato que carrega, mas também pelas suas condições de produção e de circulação; de que forma se insere em um universo de adaptações imagéticas bíblicas já existentes para o público juvenil, e como se relaciona com representações de Jesus nos quadrinhos. Escolhemos nos concentrar na figura de Jesus devido à grande quantidade que este tema permite abordar, tomando como ponto de partida e de chegada o “Mangá Messias”.

Para compreender este mangá, é importante situá-lo historicamente entre outras produções infanto-juvenis que envolvem a figura de Jesus, a partir de determinadas questões: primeiro, a relação

entre a forma e conteúdo da mensagem cristã no que se refere a produções para o público juvenil (como despertar o interesse de novas gerações, sem sujeitar a mensagem bíblica a modificações teológicas?). Em seguida, a tradição de representações imagéticas de Jesus Cristo nas artes visuais e na cultura pop (da iconografia à iconoclastia, como situar mensagens religiosas como diálogos com seu contexto histórico?).

Como as representações de Jesus refletem seu tempo e seus criadores? Como estes procuram questionar o seu tempo e seus interlocutores com suas recriações religiosas? Em se tratando de figurações religiosas na cultura pop, a relação entre a forma e o conteúdo ainda importa para os cristãos? Se, sim, para quais cristãos? Tendo em vista as controvérsias levantadas com as representações religiosas do Islã, chegando ao assassinato dos jornalistas do periódico Charlie Hebdo, em 07 de janeiro de 2015, podemos nos questionar quais os limites da criação e da crítica, como analisar historicamente a evolução das criações sobre a figura de Jesus Cristo na produção de História em Quadrinhos nos últimos 50 anos? Haveria limite na criatividade de quem lida com temas religiosos? Como mensurá-la – quem determina estes limites?

A abordagem dos quadrinhos como uma fonte histórica implica em reconhecer seus elementos constitutivos, e a partir da sua linguagem indagar qual o seu lugar de produção, qual/quais sujeitos são responsáveis pela criação e publicação, por quais canais e veículos a obra circula, e, quando possível, acessar a recepção da obra num determinado contexto histórico – e até em contextos históricos posteriores. Segundo Peter Burke (2004), a análise das imagens pela disciplina histórica requer a investigação não somente dos sentidos que as fontes podem trazer, segundo a intencionalidade do/s seu/s autor/es, mas também dos sentidos que seus consumidores conferem a tais imagens.

Por isso, “Mangá Messias” será analisado na sua estruturação interna – personagens principais e suas relações dentro da história contada (simpatias, antagonismos, hierarquizações), sequência e estilo narrativos – e sua relação com os relatos bíblicos -, além da estética do mangá. A história também será analisada à luz do seu lugar de produção – quem são seus criadores, qual a intenção manifesta por eles na obra e em outros canais de comunicação, qual seu público-alvo, e como a obra foi disponibilizada, chegando até o Brasil? E, por fim, como compreender os sentidos expressos na figura de Jesus do “Mangá Messias” em comparação com outras representações de Jesus Cristo nos quadrinhos de cunho religioso e secular? Como relacionar estas representações a outras

tradições de representação de Jesus Cristo na cultura cristã ocidental do período contemporâneo (séculos XIX e XX), tendo em vista a constituição de campos missionários e de trocas culturais, que perpassam pela construção de culturas cristãs transnacionais?¹

AS REENCARNAÇÕES E AS RESSURREIÇÕES DE JESUS

O historiador norte-americano, Stephen Prothero, na obra *American Jesus, how the son of God became a national icon* (2003), analisou as diversas representações da figura de Jesus na cultura norte-americana dos séculos XIX e XX, a fim de observar como cada grupo social religioso – cristão e não-cristão – recriou Jesus à sua imagem e semelhança, em determinados contextos históricos. Às recriações feitas por grupos cristãos e/ou que o mantiveram dentro da tradição cristã, ele denominou “ressurreições” da figura de Jesus; às recriações de grupos não-cristãos e/ou que o ressignificaram à luz de outras tradições religiosas, ele denominou de “reencarnações” de Jesus.

Para este texto, utilizarei as mesmas divisões para me referir a produções de quadrinhos que trazem a figura de Jesus como central, a fim de inserir uma produção contemporânea como “Mangá Messias” a uma tradição mais ampla de recriações imagéticas de Jesus para o público jovem. Dessa forma, as recriações que procuram estabelecer uma fidelidade ao texto bíblico, em geral como objetivo evangelístico, denominaremos de “ressurreições” de Jesus nos quadrinhos; às representações que o recriam em outros contextos e com outros atributos fora do contexto bíblico, nomearemos de “reencarnações” de Jesus nos quadrinhos.

Isso não significa que as ressurreições seriam melhores representações ou mais fidedignas de Jesus do que as reencarnações – ou vice-versa. Nosso propósito ao fazer esta divisão é mostrar como, ao usar a figura de Jesus, estas produções dizem mais sobre o seu próprio tempo, seus criadores e seus interlocutores. Uma representação considerada “iconoclasta” por devotos mais tradicionais, como “Punk Rock Jesus” ou “Saint Young Men”, não necessariamente estão despidos de valores religiosos – ao recontextualizar Jesus Cristo nos dias atuais, não estariam estes artistas perguntando o que evangélicos norte-americanos

¹ Para maiores informações sobre a composição e a linguagem dos quadrinhos, ver as célebres obras de Will Eisner (1999) e Scott McCloud (2005; 2006).

vêm indagando desde 1896, a partir do livro “In his steps”, de Charles M. Sheldon – *O que Jesus faria* se estivesse caminhando entre nós?

AS RESSURREIÇÕES DE JESUS NA CULTURA POPULAR

“Mangá Messias” é uma produção de 2007, feita por artistas japoneses e que chegou ao Brasil em 2008 pela Editora Vida Nova, traduzido da edição norte-americana, lançada em 2007 pela editora evangélica Tyndale. Diferente de um mangá tradicional, que é preto e branco, esse se trata de um mangá colorido, para ser lido da esquerda para a direita. Em todas as suas páginas, no rodapé, há a indicação do(s) texto(s) bíblicos aos quais as passagens se referem.

“Mangá Messias” conta a história de Jesus Cristo, do nascimento à ressurreição, fazendo um resumo condensado dos 4 evangelhos – com maior utilização dos 3 evangelhos sinópticos do que do evangelho de João – a fim de criar uma narrativa cronológica da história de Jesus. Não há referência de qual versão da Bíblia foi utilizada pelos criadores da publicação – sabe-se que, no Japão, foi publicada pela Sociedade Bíblica Japonesa. Tampouco os criadores recomendam uma versão específica da Bíblia para os leitores, o que lhes confere liberdade para consultar as passagens na versão que lhes desejar.

A artista responsável pelo roteiro e pelos desenhos deste volume, Kelly Kozumi Shinosawa, afirma em sua página pessoal na internet² que se converteu ao cristianismo por conta de uma colega de quarto, e que se batizou na Japanese United Church de Manhattan, em 2004, filiada à Igreja Metodista Unida e à Igreja Reformada Cristã dos EUA – igrejas historicamente ligadas à evangelização protestante empreendida por norte-americanos em meados do século XIX no Japão. A série de cinco livros foi lançada pela NEXT, um ministério japonês do qual Shinosawa participa, e que foi fundado em 2006 para lançar materiais evangelísticos. Não deixa de ser interessante o fato de esta produção vir de um país em que a porcentagem de cristãos protestantes é de menos de 1% (MIYAHIRA, 2004, p. 214). É importante frisar que pouco se sabe sobre a filiação religiosa e denominacional dos demais artistas criadores desta série de mangás, somente que são japoneses cristãos que trabalham no ministério NEXT.

² Cf. <http://manga-ministry.com/en/profile>. Acessado em 08 de fevereiro de 2015. Na página estão listados outros trabalhos da artistas, dentre eles para a Japan Campus Crusade for Christ (2010).

A capa traz um desafio: “Mangá Messias – será que ele veio para salvar...ou destruir o mundo?”, e na contracapa o desafio é para o leitor:

Diretamente das páginas do livro mais vendido do mundo...vem a história mais grandiosa que já se ouviu...sobre o homem mais polêmico que já existiu sobre a face da Terra...e que aqui é contada no formato gráfico mais genial do planeta. Você tem **coragem** de ler a história dele...Mesmo que sua vida mude para sempre? (grifo original).

A questão lançada na capa não é respondida explicitamente ao longo do livro – trata-se mais de um chamativo para quem não conhece a história de Jesus, preferencialmente o público juvenil. O formato “mais genial do planeta” conserva o relato neotestamentário, enfatizando o aspecto sobrenatural das ações de Jesus, presentes nos milagres, o caráter misterioso e muitas vezes imperscrutável de Jesus, de suas palavras e de seus atos, que perfazem a sua missão messiânica. Morto pelo ódio dos líderes religiosos judeus, que o entregaram com sede de vingança para os romanos, Jesus é um personagem viril, vigoroso, piedoso. Em meio a seres humanos imperfeitos, pecadores, impacientes, o Jesus nesta ressurreição no formato de mangá é, ao mesmo tempo, jovem na aparência e atemporal nas palavras e nos atos.

Quanto ao traço presente na produção, os personagens em “Mangá Messias” em sua maioria possuem aspecto muito juvenil, em especial os apóstolos. Dentro da estética do mangá, seu estilo seria semelhante ao das publicações voltadas para meninos, por conta de suas cenas de ação. Os desenhos são repletos de movimento e agilidade, chegando a um ritmo acelerado em passagens de maior ação ou tensão emocional. No geral, a narrativa não contribui muito para introduzir personagens ou trazer explicações a passagens bíblicas marcadas pela elipse. Salvo um quadro ou outro com contextualizações sobre o significado, por exemplo, do problema que a falta do vinho na festa de casamento causa aos noivos e às suas famílias (cultura da reciprocidade), ou o uso de mapas para mostrar as movimentações de Jesus e seus discípulos (há outros mapas e um quadro explicativo dos personagens principais da história ao final do mangá).

Os diálogos são breves, mesmo os de Jesus. A linguagem coloquial é amplamente utilizada pelos personagens, com exceção de Jesus, Maria, José e João Batista, mas no geral o texto segue uma estrutura muito próxima a da narrativa bíblica. Os demais personagens incorporam o

entusiasmo juvenil de seguir Jesus, com expressões de gírias e movimentos rápidos. Continuando com o exemplo do casamento, cenário do primeiro milagre de Jesus, vemos alguns discípulos se refestelando:

- Uau! Esta festa é o máximo!
- É mesmo! Rango de primeira!
- Espera, aí, André...devagar!" (SHINOSAWA, 2008, p.71).

Um convidado maravilhado, após servirem o vinho que foi transformado da água:

“- Amigo, você é incrível! Todo mundo serve o melhor vinho primeiro....e serve o pior quando o pessoal está alto! Mas – uau! – você deixou o melhor para o final! Você é o cara!” (IDEM, p.73).

A linguagem aparece muito mais em passagens do mangá que não são baseadas diretamente no relato bíblico, mas que ajudariam, na visão dos autores, a recriar o contexto em que os eventos narrados ocorrem, além de explicar determinados acontecimentos. Por exemplo, após a reprimenda aos vendilhões do templo, Jesus é desafiado por um comerciante a fazer um milagre para provar sua autoridade. Ao responder “Destruam este templo...vou erguê-lo de novo em 3 dias!”, todos zombam de Jesus, e ao final o narrador explica: “Os judeus não entenderam Jesus...até os seus discípulos ficaram boiando!” (IDEM, pp.78-79).

Jesus, por sua vez, é representado como um homem misterioso. Fisicamente, ele é jovem, másculo, mas não musculoso; esguio, de pele branca, cabelo castanhos esvoaçantes, barba aparada e olhos castanhos. O mangá preserva boa parte das palavras reportadas a ele nos evangelhos, sem adicionar muitas explicações. Por vezes, determinadas contextualizações são feitas, estendendo o que está presente no relato bíblico. Por exemplo, quando Jesus decide ir para a Galiléia, passando pela Samaria, Pedro explica a João, que ficou surpreso por ter de percorrer uma área evitada pelos judeus: “(...) Você não sabe que foi o Mestre que resolveu assim? Então vamos com ele! Ele deve saber o que está fazendo, mesmo que a gente não entenda nada!...E os planos dele sempre dão certo!” (IDEM, p. 89). Tal passagem é explicada no mangá por meio de um mapa, mostrando a localização da Samaria e da Galiléia, indicando também a animosidade entre samaritanos e judeus na época.

Ou então, em passagens mais enigmáticas, como a de Mateus 12.46-50, em que Jesus fala ao povo, quando sua família chega para falar com ele – “Quem é minha mãe? Quem são meus irmãos? Aquele que fizer a vontade de meu pai celeste ...esse é meu irmão...minha irmã... minha mãe!”. O narrador explica: “as palavras de Jesus não expressavam hostilidade contra sua família...porém, seus ensinamentos definiam um novo tipo de família...criada pela confiança mútua...a família de Deus!” (IDEM, pp. 148-149). Tal explicação não consta de nenhuma versão bíblica, imprimindo uma interpretação que não questiona quem são os “irmãos de Jesus”, tal como ocorreria se a produção fosse católica, por conta do dogma da virgindade de Maria. No início do mangá, o narrador afirma que José só dormiu com Maria após o nascimento do primogênito (IDEM, p. 13), uma referência que aparece na tradução João Almeida Revista e Corrigida. Aceita, portanto, a versão protestante de que Jesus Cristo possuía irmãos e irmãs do casamento de Maria e José. O estranhamento da passagem viria, portanto, da forma como se dirige à sua família.

Já os inimigos de Jesus são os fariseus, os saduceus, os doutores da lei. Em várias passagens, eles surgem confrontando Jesus e seus discípulos, sempre com expressões faciais contorcidas, malévolas e sombrias. Seguindo os relatos bíblicos, é reputada aos doutores da lei a responsabilidade por perseguir e entregar Jesus para os romanos. Por conta destas passagens, o mangá foi acusado de ser anti-semita – o jornalista norte-americano Bruce Wilson, do jornal *The Huffington Post*³ criticou a forma negativa com a qual os judeus fariseus foram retratados na obra. Tal questão é sempre problemática em representações contemporâneas da vida de Jesus, em especial quanto à sua morte – acusações de antissemitismo foram reputadas ao filme “A Paixão de Cristo”, dirigida por Mel Gibson (2004), por trazer um retrato muito semelhante ao que se vê no “Mangá Messias” - os romanos são retratados como apáticos, indiferentes aos conflitos entre os judeus – Pilatos aparece como alguém relutante em executar Jesus, ainda mais após o alerta de sua esposa de que Jesus era inocente. Enquanto isso, os líderes religiosos judeus são perversos, incitadores da multidão para condenar Jesus, oferecendo assim o grande contraponto com a bondade e a divindade de Jesus.

³ Cf. “Aimed at Children, Nationally Distributed Christian Comic Book Called a ‘Training Manual’ For ‘The Next Pogrom Against Jews’”. Disponível em: http://www.huffingtonpost.com/bruce-wilson/targeted-at-children-nati_b_104183.html. Publicado em: 25/05/2011. Acessado em: 09/02/2015.

Contudo, em vários momentos do mangá Jesus lembra que não veio para revogar a lei, mas para aprofundá-la. Ao mesmo tempo em que entra em conflito com os fariseus pelo seu excesso de zelo à lei e desprezo pela compaixão, Jesus é retratado ensinando em sinagogas e revoltando-se contra os que profanam o templo. Ele não deixa de ser retratado como um judeu, o que torna a acusação de antissemitismo um tanto contraditória ao se olhar o conjunto da obra, e também os próprios relatos bíblicos que o embasam.

Judas, por sua vez, é uma figura fisicamente ambígua – de traços femininos, cabelo ruivo com uma longa franja cobrindo a parte esquerda do rosto, e um brinco pendurado na orelha direita – é retratado pelo narrador como um sujeito que roubava do grupo, e até o episódio do jantar na casa de Marta, Maria e Lázaro, mal tinha aparecido na narrativa. Satanás aparece em poucos momentos do mangá: surge nos 40 dias de preparação de Jesus no deserto; apodera-se de Judas na traição que realizará com os doutores da lei; surge no jardim de Getsêmani em forma de serpente. A maldade humana prevalece sobre a maldade de Satanás – os atos de perversidade são de responsabilidade dos fariseus e de Judas. Os discípulos não escapam de errar, com a sua ignorância, falta de credulidade e impaciência.

Já a figura de Jesus é retratada como o ser humano perfeito, sem máculas nem defeitos, com seus dons sobrenaturais manifestos pelos milagres e pela sua sabedoria. A mensagem do mangá é salvífica – como expresso no próprio título, ele é o Messias, que veio redimir os pecados da humanidade pela morte na cruz. O suplício de Jesus ilustrado no mangá é dramático, explícito, incluindo a cena da pregação na cruz, em que o sangue jorra pela página. As mulheres choram, enquanto os líderes judeus e os soldados romanos zombam de Jesus.

A narrativa termina com a ressurreição de Jesus, que conviveu por 40 dias com seus discípulos até subir aos céus. Ao final da história, uma imagem que traz um pôr do sol e no horizonte, três cruzeiros. Segue o convite para crer na mensagem de vida eterna, muito semelhante a João 20.30 e João 21.35⁴:

⁴ “Jesus fez diante dos discípulos muitos outros milagres que não estão escritos neste livro. Mas estes foram escritos para que vocês creiam que Jesus é o Messias, o Filho de Deus. E para que, crendo, tenham vida por meio dele.” (João 20.30s).; “Ainda há muitas outras coisas que Jesus fez. Se todas elas fossem escritas, uma por uma, acho que nem no mundo inteiro caberiam os livros que seriam escritos.” (João 21.35 - Bíblia versão Nova Tradução na Linguagem de Hoje).

Muitos outros milagres de Jesus poderiam ser contados aqui, mas que livro teria tantas páginas assim? Agora é com você...tudo isso foi escrito para que você creia que Jesus é o Messias, o filho de Deus. Se crer nele, você terá a vida eterna, como ele prometeu. (IDEM, p. 280).

É curioso observar o uso do desafio na contracapa, instigando a “coragem” do/a leitor/a – a leitura da história poderia mudar para sempre a sua vida, por conta do convite salvífico ao final da história – para alcançar a vida eterna. Contudo, o livro pouco esclarece o que seria a vida eterna, no que ela implica para a vida de um/a jovem cristã/o. Por muitas vezes, passagens enigmáticas da Bíblia continuam sem explicação no livro, fazendo uma transposição simplificada do texto bíblico, sem uma contextualização histórica ou uma “hermenêutica”, ainda que isso seja reconhecidamente difícil de se realizar num gênero como o dos quadrinhos. Exemplo disso é a passagem da mulher samaritana, em que Jesus trava um diálogo de hermética compreensão dentro de uma narrativa cotidiana. Se o livro procura recriar alguns fatos da atuação de Jesus, inserindo-o num cotidiano, por vezes, este caráter coloquial e linear da narrativa é interrompido pelos ensinamentos de Jesus, em forma de metáforas e de parábolas. A transição, que poderia ser facilitada pela linguagem dos quadrinhos, nem sempre é feita. Assim, o “formato mais genial do planeta” não escapa da narrativa dos evangelhos – nem pretende fazê-lo, decerto – limitando-se a uma reprodução ilustrada e, não, uma recriação que pudesse levantar reprovação quanto ao uso do formato mangá. Por outro lado, não deixa de ser de certa forma uma recriação, ao propor uma condensação da narrativa dos evangelhos à luz de personagens bem desenhados, numa produção colorida e vibrante, feita para atrair os mais jovens.

A questão da linguagem voltada para os jovens presente no “Mangá Messias” merece ser avaliada por outro ângulo – por aquilo que ele *não* traz ao público leitor: não há conteúdo de aconselhamento juvenil, sobre problemas da fase adolescente, mostrando qual seria o comportamento ou a atitude certa a ser tomada em termos cristãos. Outras publicações voltadas para adolescentes, não necessariamente com histórias em quadrinhos, trazem quadros explicativos e conversas com os jovens, como a “Bíblia Sagrada – edição com notas para jovens” (SBB, s.data), a “Bíblia das Descobertas para Adolescentes” (SBB, s. data), “Bíblia Católica do Jovem” (Ave Maria, 2012) e “Revolve” e “Refuel”

(Thomas Nelson, 2004 –Novo Testamento em formato de revista para adolescentes).

Em “Mangá Messias”, há somente a história bíblica, cuja linguagem visual é renovada, mas cujo conteúdo textual e sequência narrativa preserva os relatos neotestamentários. Assim, os traços podem ser contemporâneos, como a própria tradição evangelística, em especial de cunho missionário norte-americano procurou ser em toda sua tradição, desde o século XVIII. Ao mesmo tempo, trata-se de um produto de um cristianismo globalizado, cuja formação se deve em parte à ação missionária de protestantes americanos pelo mundo – incluindo o Japão. E do Japão, a mensagem salvífica retorna em formato mangá, mas com adaptações ocidentais para circular pelo mercado mundial (até o momento, a publicação foi traduzida para 19 línguas, segundo o site do ministério NEXT⁵).

Tal mensagem visa ser a mesma “ontem, hoje e sempre”, o evangelho que permanece e que, portanto, tem grande potencial de cativar os adultos, criar confiabilidade quanto à mensagem bíblica, ao mesmo tempo em que se aproxima de uma estética familiar a outros produtos populares entre os jovens. Dessa forma, o “Mangá Messias” assemelha-se muito de outros produtos bíblicos cultivados pelos evangélicos norte-americanos, que se preocupam em renovar a apresentação estética sem alterar a mensagem salvífica. A narrativa é recatada, vibrante e colorida; não ofende a ninguém a julgar pelas críticas publicadas na internet por consumidores em fóruns de discussão. Muitos são adultos que se mostraram satisfeitos em presentear seus filhos, sobrinhos, netos com esta publicação⁶.

OUTRAS RESSURREIÇÕES

A mensagem de “Mangá Messias” é muito semelhante a tantas outras recriações da figura e da história de Jesus, mais ou menos solenes, que estrelaram outras vidas em outros veículos imagéticos. O fato de estar encarnado em um mangá não necessariamente quebra nenhuma

⁵ Segundo o site da NEXT, a série já foi traduzida para os seguintes idiomas, perfazendo o total de 2,5 milhões de cópias vendidas: árabe, chinês, holandês, inglês, finlandês, francês, alemão, indonésio, japonês, khmer, coreano, norueguês, português, russo, espanhol, sueco, tagalog e tailandês.

⁶ Um dos fóruns que trazem esta discussão de forma bastante ilustrativa é do site Think Christian, no post “Do we need a Manga Messiah?”, de Rob VanDenBurg, publicado em 15 de agosto de 2011. (disponível em: <http://thinkchristian.reframedmedia.com/do-we-need-a-manga-messiah>. Acessado em 15 de dezembro de 2014).

barreira de linguagem, pois se trata de um mangá modificado para leitores ocidentais. Um mangá evangelístico tanto para quem não está acostumado com mangá quanto para quem está afeito ao formato. Este espécimen híbrido para os padrões puristas dos leitores de mangá não é o único – outros mangás com a história de Jesus o precederam e outros o sucederam, criados com o intuito de atingir um público supostamente alheio à mensagem cristã, atraindo-o com uma linguagem familiar e não autoritativa, a fim de transmitir lições, valores e ensinamentos. Com tantos super-heróis, alguns deles inspirados em mitologias e arquétipos – e até no próprio Jesus Cristo, como no caso do Superman – por que não apresentar Jesus como Messias e Salvador através de milagres tão impressionantes? Se sua personalidade vibrante povoa as páginas dos mangás atualmente, já o fazia também em outros formatos de história sequencial em tempos de outrora.

Basta lembrar a Série Sagrada, da editora brasileira EBAL, em meados dos anos 1950. Em 1955, a editora publicou a História de Jesus em formato bem trabalhado, solene e respeitoso, tal como a vida de santos e de “grandes nomes do catolicismo” brasileiro, de 1953 a 1960⁷. Em meio à guerra dos gibis (GONÇALO Jr., 2004), em que a HQ era vista como uma potencial deturpadora da psicologia e da índole das crianças, a editora EBAL, principal publicadora de HQs nacionais e internacionais, representante da DC, da Marvel e da Disney, cede às pressões da Igreja Católica e publica a Série Sagrada, inserindo-se numa tradição de histórias bíblicas ilustradas que remontam às iluminuras medievais, às janelas e os vitrais de catedrais, à Bíblia de Lutero (BRIGGS E BURKE, 2006) e posteriores bíblias ilustradas para o público infantil produzidas nos Estados Unidos nos séculos XIX e XX. A atuação da Igreja Católica se deu em um contexto de fortalecimento da ação de clérigos e leigos, que visavam intervir na cultura e na política do Brasil a partir da Ação Católica Brasileira, em 1935, a fim de “re Cristianizar” o país em meio à presença de outros atores religiosos – protestantes, pentecostais, espíritas, que mal perfaziam juntos 3,5 % da população (segundo censo de 1940 – havia 0,8% de outras religiões e 2,6% de protestantes/evangélicos).

Isso incluía vigiar o material consumidor pela juventude, em especial o material que não era religioso e que fugia ao controle direto de educadores e autoridades. Tal preocupação também era grande entre os

⁷ Outras publicações referentes a Jesus Cristo desta série foram: “Rei dos reis” (dezembro de 1953); parábolas, em 1954; “A vida de Cristo” (junho de 1957).

norte-americanos, os grandes exportadores de quadrinhos à época. Em um período em que a chamada cultura de massa ganhava relevo no pós-II Guerra Mundial no mundo ocidental, crescia a preocupação com relação aos possíveis efeitos que a mídia em geral ofereceria às mentes em desenvolvimento.

Tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos, observa-se desde o século XIX a vigilância de clérigos católicos e protestantes em relação às diversões públicas e ao entretenimento secular voltado para os jovens: nos Estados Unidos, lideranças religiosas e leigas, católicas e protestantes, miraram os romances baratos, os parques de diversão, os Nickelodeons, e posteriormente, pressionaram a aprovação do código de decência para o cinema – o Código Hayes, em 1935, que vigorou até os anos 1960. No Brasil, livros considerados “picantes”, com temática erótica, foram censurados dos anos 1910 aos 1930 (SANTOS, 2012), além de o ensino religioso de caráter facultativo ter sido introduzido no currículo educacional brasileiro por pressão da Igreja Católica, em 1934. Assim, no início dos anos 1950, quando os quadrinhos passam a se expandir como produto cultural para a juventude, a Igreja Católica promove críticas às histórias que não possuiriam valor moral nem edificação espiritual. Portanto, a EBAL lança a Série Sagrada – o tipo de material que os *pais* comprariam para dar aos filhos.

Mas não tardou para que os quadrinhos fossem apropriados por cristãos para entretenimento e evangelização no Brasil – porém, a imagem de Jesus foi mais poupada no Brasil, dando mais espaço para personagens infantis em histórias de cunho cristão. Passada a guerra dos gibis nos anos 1960, a partir dos anos 1970 os quadrinhos aos poucos são vistos como aliados da evangelização. Por exemplo, nos anos 1960 a Revista Nosso Amiguinho (de origem adventista) trazia poucas histórias sequenciais, em sua maioria apenas retratando ciclo de vida de animais, além de uma veemente condenação do consumo inadvertido de histórias de ação e terror, seja em romances ou em quadrinhos, pois elas poderiam preencher a mente das crianças com imagens desagradáveis e violentas, comprometendo o seu futuro (BELLOTTI, 2010). Já no início dos anos 1970, a revista encontra uma forma de aderir aos quadrinhos à sua maneira, criando a Turma do Noguinho, que existe até os dias atuais e é a marca registrada da revista.

Porém, o caso mais famoso desta mídia religiosa é o personagem Smilinguido (IDEM), criado em 1980 por Márcia D’Haese e Carlos Grzybowski para passar mensagens cristãs, sem compromisso com

nenhuma denominação. A formiguinha acabou ilustrando uma série de materiais – de marca-páginas, cartões passe-adiante, material escolar, vestuário, além de desenhos animados (“Moda Amarela”, 1997, e “Histórias de Formiga”, 2006), livros de histórias, até virar um gibi em 2003. O seu caráter não denominacional favoreceu uma ampla inserção do personagem entre católicos e protestantes, ainda que seu lugar de origem fosse protestante (os criadores eram da Igreja do Cristianismo Decidido, de Curitiba-PR). Desde 1997, Márcia D’Haese trabalha com os personagens da turma Mig e Meg, que ilustram igualmente uma série de produtos, de cantatas, livros de tirinhas, vestuário, cartões, vestuário a DVDs.

Diferente da produção evangélica e católica norte-americana, que possui uma relação próxima com o público religioso brasileiro, devido à constante circulação de livros, álbuns musicais e vídeos, a produção brasileira voltada para o público juvenil prefere trazer histórias e narrativas que não trabalhem diretamente com a figura de Jesus Cristo. Seguem-se muito mais histórias com personagens ou situações que se remetem a valores cristãos e a lições morais. E mesmo que tragam histórias bíblicas com Jesus Cristo, há todo um cuidado para manter-se nas fronteiras da narrativa e dos ensinamentos bíblicos. Uma característica aproxima o “Mangá Messias” do Smilinguido – e não é somente o fato de serem produções para o público infanto-juvenil. Trata-se da associação entre a palavra bíblica e a imagem, uma preocupação que nasce da Reforma Protestante, em especial a partir de João Calvino (MORGAN, 2005).

Para Calvino, as imagens religiosas deveriam sempre ser acompanhadas de um texto bíblico, para que a mente não se perdesse em divagações, caindo em interpretações “incorretas” da mensagem divina. Em meio ao conflito com os católicos, os protestantes dispensam um tratamento muito cauteloso às imagens religiosas, incentivando outras formas de expressão artística, como a música. Os protestantes norte-americanos, no século XIX, aproveitaram o barateamento da tecnologia de impressão e do preço do papel para imprimir panfletos, folhetos, tratados e diversos recursos ilustrados com histórias bíblicas e narrativas edificantes, criando uma cultura impressa e visual evangelística bastante rica e diversificada (MORGAN, 1999). Tal cultura impressa foi largamente difundida por conta do movimento missionário protestante por todo o mundo.

No Brasil, os missionários protestantes trataram de distribuir Bíblias e implantar jornais, mas o uso de uma cultura visual ainda demoraria a chegar. Somente no início do século XX seria possível vislumbrar o uso da cultura visual em algumas revistas infantis, como a Bem-Te-Vi (metodistas) e a Nosso Amiguinho, ainda assim com espaço restrito, por se tratar de um aspecto que encarecia a produção. Com Smilinguido, a ilustração toma a frente, mas sempre respaldada por um texto bíblico. Tal a importância desse aspecto que no Manual do Smilinguido, deixado por Márcia D’Haese com instruções para os desenhistas da Editora Luz e Vida (desde 1997 detentora dos direitos autorais do personagem), há a expressa obrigação de se vincular qualquer desenho do Smilinguido e/ou de qualquer personagem de sua turma com um texto bíblico, citado diretamente ou adaptado (BELLOTTI, 2010). Se houver qualquer desenho ou produto do Smilinguido sem qualquer mensagem cristã, é bem provável que seja uma reprodução pirata, o que mostra o potencial de ícone que o personagem atingiu entre seus receptores.

Outro cuidado de Márcia D’Haese ao criar as histórias da formiga foi evitar uma referência explícita a Jesus Cristo e mesmo a Deus. Ao centrar as histórias na floresta brasileira, Deus é referido como o Senhor Criador, e a Bíblia é o Livro da Vida, a fim de tornar a mensagem abrangente para um público amplo, evitando a rejeição de pessoas que possam se interessar pelos valores trazidos pelas histórias, mas que não cultivam uma prática religiosa.

Já no caso do “Mangá Messias”, a vinculação entre texto e imagem também está presente – no rodapé de todas as páginas há a referência à(s) passagem(ns) dos Evangelhos das quais a história ilustrada é adaptada. Frequentemente, o personagem de Jesus traz falas semelhantes ao que se encontra na narrativa neotestamentária. A mensagem salvífica de Jesus, reforçada na publicação sucessora, “Mangá Metamorfose” (2010), baseada em Atos dos Apóstolos), encaixa-se à tradição salvífica evangélica norte-americana, o que explica a edição em solo estadunidense pela tradicional Editora Tyndale. Como se trata de uma mensagem bastante difundida pelo missionarismo cristão, e como o Jesus de Shinowara é despidido de maiores doutrinas e apropriações teológicas, seu mangá faz dele uma personagem com potencial de ampla difusão.

Em nosso país, antes de produções como o “Mangá Messias”, Jesus aparecerá como personagem de publicações infanto-juvenis

majoritariamente em Bíblias ilustradas, em sua maioria de traduções norte-americanas (como “Minha Primeira Bíblia Ilustrada”, de Ken Taylor, original de 1989, publicada aqui em 1992 pela Editora Cultura Cristã). Mais notadamente a partir dos anos 1990 e 2000 é que o mercado editorial religioso brasileiro contará com uma presença mais constante de representações de Jesus para crianças e jovens, em especial em Bíblias Ilustradas. Até os anos 1980, as Bíblias Ilustradas eram lançadas tanto por editoras cristãs quanto seculares, e contavam com ilustrações de pinturas famosas, ou que emulavam o estilo clássico.

A presença de personagens contemporâneos, ou de formatos de história sequencial são uma constante a partir dos anos 1990 no Brasil. Do lado católico, a Turma da Mônica ilustra histórias publicadas pela Editora Ave Maria: “Milagres de Jesus com Turma da Mônica” (2013, de Maurício de Souza e Padre Luis Erlin); o livro de catecismo “Jesus é nosso amigo” (de Elias Leite, 2014 – 20ª. Edição); e “Jesus nos ensina a viver” (9ª. Edição, 2014). Além disso, a editora lançou “Minha Primeira Bíblia com a Turma da Mônica (na 4ª. Edição em 2009).

Mais recentemente, foi lançada a “Bíblia em Ação - A história da salvação do mundo” (Editora Geográfica, 2011) e “O Cristo – Bíblia em quadrinhos”, em 4 volumes, ambos desenhados pelo brasileiro Sergio Cariello, que já trabalhou para a DC Comics e para a Marvel, com roteiro respectivamente de Doug Mauss e de Ben Avery. A “Bíblia em Ação” foi lançada em 2010 pela editora norte-americana David C. Cook, especializada em material de escola bíblica e da bíblia ilustrada “The Picture Bible” (sem versão brasileira).

A partir dos anos 2000, há uma profusão de títulos com temas bíblicos, tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil, em sua maioria ligada à narrativa bíblica. A editora norte-americana Zondervan, uma das gigantes do mercado editorial cristão, lançou em 2007 a série Z Graphic Novels, com os títulos “Hand of the Morningstar”, “Kingdoms: A Biblical Epic”, além da série Manga Bible” (BOOKER, 2010, p.505), não disponível no Brasil. Em 1999, a Editora CPAD lançou a “Bíblia em Cartoons” (The Graphic Bible, 1998), de Jeff Anderson e Mike Maddox. Outro título disponível de mangá cristão com tradução para o português é “The Manga Bible” (“A Bíblia em Mangá” – 2 volumes), de Siku e Akinsiku, lançada pela britânica WaterBook Press em 2008, e publicada no Brasil pela JBC no mesmo ano⁸.

⁸ Segundo a Enciclopédia de Quadrinhos e Graphic Novels: “In addition to those already listed, the Christian Bible has seen numerous treatments in the medium, including *The Comic Book Bible* from

Na divulgação da série Z Graphic Novel, a editora Zondervan justifica no seu site a razão da escolha deste formato, para atrair crianças e jovens adultos:

Graphic novels são incrivelmente populares entre crianças e adultos. São ótimos para aumentar a compreensão da leitura e do vocabulário tanto de leitores relutantes quanto de leitores fluentes. Eles promovem uma abordagem de leitura que reflete a natureza multimídia da cultura hi-tech de hoje. As graphic novels integram imagens e textos para contar um tipo de história totalmente diferente daquela trazida por um meio somente: elas são um jeito totalmente diferente de ler! (...) Enredos intrincados e personagens coloridos oferecem a mais nova forma de se conectar com as mais antigas mensagens.⁹

Quanta diferença em relação aos primeiros usos dos quadrinhos para evangelização protestante nos Estados Unidos! Segundo a Enciclopédia de Quadrinhos e Graphic Novels, o primeiro uso que se tem notícia deste meio foram os Chick Tracts, criados em 1960 pelo desenhista evangélico Jack T. Chick para evangelizar, em pequenos livretos ilustrados, diversas lições morais (BOOKER, 2010, p.163). Sua inspiração veio do fato de saber que os comunistas chineses doutrinavam sua população por meio de quadrinhos. Até hoje, os Chick Tracts não são quadrinhos para divertir, mas para anunciar a missão salvífica de Jesus Cristo, alertar para os perigos da vida moderna, e demonstrar qual o comportamento correto do cristão. Eles são vendidos e distribuídos pelo mundo todo, feitos para evangelização de massa em lugares públicos e privados, por cristãos dispostos a testemunhar a transformação que Cristo fez em suas vidas¹⁰.

Barbour Publishing, *The Illustrated Bible: Complete New Testament* from Thomas Nelson, and *The Lion Graphic Bible: The Whole Story from Genesis to Revelation* from Lion UK. Finally, *Rex Mundi*, an alternate world Holy Grail quest as murder mystery, gives both a sympathetic portrayal of Judas and a different account of Jesus's fate." (BOOKER, 2010, p.506)

⁹ Cf. Z Graphic Novels – About. Disponível em: <http://www.zgraphicnovels.com/about/>. Acessado em 20 de fevereiro de 2015. (Original: "Graphic novels are astoundingly popular with kids and young adults. They are great for increasing the reading comprehension and vocabulary of reluctant readers and fluent readers alike. Graphic novels also provide an approach to reading that reflects the multimedia nature of today's hi-tech culture. Graphic novels integrate images and text to tell a different kind of story than would be possible with only a single medium: they're a whole new way to read! (...)Intricate plotlines and colorful characters deliver the newest way to connect to some of the oldest messages").

¹⁰ Cf. Site oficial da Chick Publications, em que vários folhetos estão disponíveis para visualização. Disponível em: <http://www.chick.com/>. Acessado em 20 de fevereiro de 2015.

A ideia de que o formato dos quadrinhos pode ser usado para facilitar o entendimento dos leitores está presente na produção nacional também. Porém, ainda são poucas as publicações brasileiras, destacando “O Evangelho em Quadrinhos”, de Anderson Siqueira e Ana Paula Medeiros (Giz Editorial, 2009)¹¹. É interessante notar que, independente de ser de origem nacional ou não (o caso de Sérgio Cariello é sintomático deste cristianismo globalizado que se expressa pela mídia), o Brasil ainda conta com acesso a poucos títulos que trazem a representação de Jesus em quadrinhos – seja nas suas “ressurreições”, seja nas suas “reencarnações” – tema este do próximo item.

AS REENCARNAÇÕES DE JESUS

No Brasil, uma das poucas publicações em quadrinhos produzida fora do circuito religioso e que traz uma representação distinta de Jesus é “Yeshuah” (salvação, em hebraico), uma trilogia lançada de 2009 a 2014, composta pelos títulos “Assim em cima assim em baixo”, “O círculo interno, o círculo externo” e “Onde tudo está” (2009-2014). Com roteiro e desenhos de Laudo Ferreira Junior e arte-final de Omar Viñole, a série traz uma visão particular de Jesus, criada a após nove anos de pesquisa que o autor fez tanto nos evangelhos canônicos quanto em textos apócrifos e de outras tradições religiosas, além de fontes literárias, cinematográficas e musicais – segundo informações trazidas pelo site da editora DEVIR, responsável pela publicação¹².

Laudo Ferreira afirmou, em entrevista para o UOL em 2014, que pretendia despir a figura de Jesus das roupagens com as quais o cânone religioso o vestiu, aproximando sua história de uma interpretação mais voltada para o lado humano de Jesus, sem ignorar sua mensagem:

A figura de Jesus, tirando toda a crosta pesada de séculos que a Igreja Católica criou em cima, e que de certa forma transformou sua figura em algo oposto ao que talvez realmente tenha sido, é de uma importância ímpar para a história humana, pela sua mensagem, pelo significado para cada um (...). Nem ajoelhar e rezar na missa de domingo nem chutar a cruz e, sim, mostrar, ou

¹¹ Para maiores informações sobre a relação entre religião e quadrinhos, incluindo textos de apoio, estudos e entrevistas com artistas (tais como Márcia D’Haese e Sérgio Cariello), recomendamos a página Deus no Gibi (disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/>. Acessado em 20 de fevereiro de 2015).

¹² Cf. http://www.devir.com.br/hqs/yeshuah_v001.php. Acessado em 22 de fevereiro de 2015.

tentar mostrar, uma possibilidade mais significativa, mais humana e consequentemente mais divina e sagrada, sem dogmas ou temores.¹³

Ao apostar num retrato bastante calcado no lado histórico das origens de Jesus, o autor buscou inserir Jesus em suas raízes judaicas, utilizando nomes hebraicos para se referir os personagens e locais principais presentes na narrativa bíblica – e também nas narrativas não canônicas. A despeito das críticas que recebeu por parte de pessoas religiosas, que o acusaram de desrespeitar a figura de Jesus, ao retratar seu nascimento de uma forma explícita, Ferreira argumenta que seu propósito nasce de um profundo respeito que tem pela mensagem e pela pessoa de Jesus Cristo, que se tornou uma entidade inalcançável a ser temida por conta da religião. Sua interpretação de Jesus pelos quadriminhos traz um Jesus Cristo humanizado, que promove uma verdadeira libertação do ser humano rumo ao amor, à compaixão e ao entendimento.

As ideias de Ferreira lembram outra recriação de Jesus, desta vez literária, que foi um best-seller em sua época, nos Estados Unidos: “The man nobody knows”, do publicitário Bruce Barton, lançado em 1925. Neste livro, o autor buscava também despir Jesus da aura canônica da igreja – no caso, a de origem protestante – que o fazia temer Jesus e os cultos dominicais, sempre muito solenes. Barton afirma que, depois de moço, compreendeu que Jesus não era aquele ser misterioso, não era aquela “mulher de barba” pintada nos afrescos e nos retratos da igreja de seu tempo. Ele era um homem viril, poderoso, carismático, magnético, enérgico. Numa era chamada de “Cristianismo muscular”, que vigorou no início do século XX nos Estados Unidos, Bruce Barton ofereceu o retrato mais icônico de um Jesus que era modelo de masculinidade. O intento de separar Jesus da qualquer discurso autorizado não deixa de ser um produto do protestantismo liberal americano da segunda metade do século XIX, que permitiu a “busca pelo Jesus Histórico” no final daquele século, e a transformação de Jesus em um ícone norte-americano, como afirma o historiador Stephen Prothero (2003). Mas outro fenômeno também ajuda a entender porque em determinadas épocas e em determinados contextos a figura de Jesus se cria à imagem e semelhança de seus intérpretes.

¹³ Cf. Quadriminista tenta resgatar Jesus do cânone religioso em “Yeshuah”. Entrevista de Laudo Ferreira a Guilherme Solari. Disponível em: <http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2014/06/26/quadriminista-tenta-resgatar-jesus-da-religiao-com-hq-yeshuah.htm>. Publicado em 26/06/2014. Acessado em 22 de fevereiro de 2015.

O Yeshuah de Ferreira Jr. é próprio de uma cultura de maior autonomia religiosa, em que o peso das tradições religiosas não se faz tão presente quanto em meados do século XX no Brasil (em alguns lugares de nosso país, talvez esse peso ainda se faça muito presente). O pluralismo religioso e a secularização contribuiriam para que os indivíduos se tornassem mais conscientes de sua caminhada religiosa-espiritual, e percorressem trajetões únicas. Ainda que se questione se no Brasil, um país predominantemente cristão, existe mesmo pluralismo, preferimos contemplar a bricolagem que muitas pessoas realizam com os símbolos religiosos presentes em nosso território – fenômeno que pode ser vislumbrado também em outras nações. Assim, tanto a vontade de trazer uma essência de Jesus longe do discurso religioso, como as diferenciadas “essências” enxergadas em Jesus na sua figura e/ou mensagem são fruto deste contexto maior de experimentação e de autonomia religiosa. Isso não significa que esses novos idealizadores de Jesus não sofram críticas, mas há um lugar para esta divulgação, e não raro outros tantos indivíduos acolhem este Jesus como seu, pois não deixa de ser uma recriação espiritualizada.

Já outras reencarnações são feitas para a iconoclastia, e não coincidentemente, são criações norte-americanas: o Jesus Punk, o Jesus Son O’ God, o Jesus in the name of the gun...

Curiosamente, a primeira publicação de quadrinhos underground, datada de 1962, em Austin-TX, de autoria de Frank Stack, foi *The Adventures of Jesus*, com poucas histórias. Depois vieram *The new adventures of Jesus*, em 1969, e *Jesus meets the armed services*, em 1970¹⁴. Nos anos 1970, vieram as histórias de “Son O’ God”, publicadas na revista cômica *National Lampoon*. Nela, o personagem de Benny Davis, um rapaz franzino que vivia com seus pais no Brooklin pronuncia o nome “JESUS CHRIST!” e se transforma em uma versão super-herói de Jesus, com capa e auréola, para combater o catolicismo, o islã, o Anticristo, e até mesmo Bob Dylan (quando ele se tornou evangélico)¹⁵. A história foi escrita por *Sean Kelly* (fundador posteriormente da *Heavy Metal*) e por *Michel Choquette*, desenhado por *Neal Adams*. Apareceu em algumas edições da *National Lampoon* – de 1972 a 1974 – totalizando 5 aparições.

¹⁴ A coleção de Frank Stack está disponível na Universidade do Missouri, onde leciona - <http://library.missouri.edu/specialcollections/bookcol/comic/stack/>.

¹⁵ Cf. Para maiores referências desta história, ver: <http://dangerousminds.net/comments/son-o-god-comics-national-lampoons-cheerfully-offensive-super-hero-jesus>. Acessado em 05 de fevereiro de 2015.

Apesar do tom satírico das publicações underground, Jesus foi protagonista da apropriação hippie do cristianismo – o chamado Movimento de Jesus, ou Jesus People (ou Jesus Freaks) reuniu milhares de jovens na costa oeste dos Estados Unidos, e depois em todo o país, em torno da figura de um Jesus despojado de bens materiais, que já pregava paz e amor muito antes de Woodstock. Já no final dos anos 1970 e início dos anos 1980, dois musicais ganharam notoriedade, chamando atenção para essa releitura de Jesus: *Jesus Cristo Superstar* e *Godspell*. Para um Jesus *mainstream*, seguem as respostas mais iconoclastas.

Pulando para os anos 2000, encontramos Jesus em outros embates – com zumbis, com Hitler e com a cultura popular atual. Na série de 5 volumes “*Jesus Hates Zombies*” (2007), publicado pela Alterna Comics, escrito por Stephen Lindsay, com arte de vários ilustradores, retrata a segunda vinda de Jesus em um cenário desolador. Jesus é um andarilho de jeans, que empunha um bastão e ataca zumbis. A história teve 5 edições,” (BOOKER, 2010, p. 479).

Já na trilogia escrita por Eric Peterson e desenhada por Ethan Nicolle, Ryan Cody e Gabo, “*Jesus Christ: In the name of the gun*” (Bad Karma Productions, 2009-2014), Jesus desobedece seu Pai e viaja pelo tempo para consertar as maiores tragédias dos últimos 2000 anos de História - empunhando uma arma de fogo. Nos quadrinhos, Jesus é um personagem de expressão raivosa, que fala palavrão e ataca impiedosamente os vilões da humanidade. No primeiro volume, “*A Hollow Cost*”, Jesus encara nazistas, monstros, mutantes no seu caminho para matar Hitler¹⁶.

No site “Pop culture Jesus”, mantido pelo ministro anglicano australiano Joel A. Moroney, encontramos uma breve mas instigante discussão sobre o primeiro volume da trilogia. Moroney não recomenda a história para quem é cristão, por conta de sua blasfêmia, violência e crua irreverência. Ele chega a declarar “se este livro tivesse retratado o profeta Maomé ao invés de Jesus, haveria protestos”. Mas em nome da liberdade de expressão, o autor do blog preferiu comentar a história, por ser mais uma representação de Jesus presente na cultura pop que merece ser discutida. Um dos comentários ao post defendeu os quadrinhos, em nome justamente da liberdade de expressão – que não deveria dar passe livre à religião. Na visão do autor do comentário, identificado como Harkovast,

¹⁶ O segundo volume é “*Temporal Death Punch*” (2011) e o terceiro, “*The end of the world*” (2014).

em 09 de junho de 2010¹⁷, o fato de determinadas coisas ou assuntos serem proibidos de serem satirizados é que aumenta o desejo de satirizá-los. E se indaga se que Jesus se importaria com uma história que não foi feita para ser levada a sério.

Moroney prefere diferenciar a sátira da pilhéria, da ridicularização¹⁸. A sátira em relação à figura de Jesus, como faz a série animada South Park, exagera a representação que a cultura faz de Jesus; já a ridicularização é feita somente para ofender. Considerando esse debate, é interessante refletir sobre quem define os limites da criatividade no que se refere à representação religiosa na cultura popular. Ainda que sob alvo de crítica, representações mais iconoclastas, ou satíricas ou mesmo agressivas de Jesus têm o seu lugar de divulgação – em geral, marginal, e sem causar “protestos” em praça pública. Um caso notório de comocção relacionada a uma depicção controversa de Jesus foi o filme “A última tentação de Cristo” (1988), que sofreu boicote por arte de membros de igrejas e ligas religiosas. Mas isso não impediu que o filme fosse exibido – pelo contrário, ajudou a fomentar o debate sobre os limites da liberdade de expressão, em especial quando o tema abordado não parte de um discurso autorizado nem reproduz a tradição.

Há quem enxergue neste tipo de manifestação não uma iconoclastia ou um desrespeito, mas uma forma de levantar discussões acerca da própria fé e da espiritualidade humanas. Talvez não tenha sido este o intento do desenhista Ethan Nicolle, ele mesmo cristão, ao transformar Jesus em uma espécie de Rambo sedento por vingança, e as críticas que recebeu o fizeram se desculpar por qualquer ofensa que tenha causado, e que desistiria que abordar Jesus desta forma em seu

¹⁷ Original: “I thought Jesus Christ: in the name of the gun was really funny. Yes it is disrespectful, and that is what is funny about it. It is precisely because the depiction of Jesus here is so far from how he is normally depicted that makes it funny. When you take something (be it a concept, a person or a event) and declare that nobody is allowed to make fun of it, it makes it inherently funnier to mock it mercilessly. All ideas should be open to ridicule and mockery, religion cant [sic] get a free pass on this. Also, I have to ask, would Jesus really care if someone mocked him in a very silly comic that is obviously not meant to be taken seriously?” . Disponível em: <http://joelamoroney.com/2009/08/10/jesus-christ-in-the-name-of-the-gun/>. Acessado em 20 de fevereiro de 2015.

¹⁸ “I agree that there is a place for humour in the Christian faith. Jesus is not immune to satire. But there is a huge difference between satire and “ridicule and mockery”. Jesus in South Park is a great example of satire, which takes the common conception of Jesus and exaggerates it to show how it is flawed. Ridicule and mockery, however, exist purely to put something down. There is no higher purpose to this humour, it’s just plain mean. The Jesus in this comic is so far from the truth that it actually defames Jesus. It doesn’t illuminate any hidden truth or comment on the Christian faith or its followers. When one of the creatives behind the comic steps up and says that this was a very bad idea and he should never have done it, you have to wonder if it really was a mistake.” – Joel A. Moroney. Disponível em: <http://joelamoroney.com/2009/08/10/jesus-christ-in-the-name-of-the-gun/>. Acessado em 20 de fevereiro de 2015.

trabalho¹⁹. A carta de Nicolle é um testemunho de arrependimento cristão, alegando que durante um bom tempo estava indeciso em assumir-se cristão; seus quadrinhos não eram para satirizar a religião nem a Deus, como leitores agnósticos e ateus possam ter entendido. Ao testar os limites do seu humor, acabou desgostoso com a ofensa.

Ao vermos obras como “Punk Rock Jesus”, de Sean Murphy (DC Comics- Vertigo Comics – 6 volumes – 2012-2013), encontramos a discussão sobre como Jesus viveria entre nós nos dias atuais. Em 2019, num futuro não muito diferente do cenário atual, Jesus é clonado do DNA do Santo Sudário para se tornar estrela de um reality show, que patrocinaria a sua segunda vinda. Durante a adolescência, Jesus se rebela contra a corporação que o mantém, declara-se ateu e monta uma banda de punk rock, voltando-se contra o sistema de mídia. Naquilo que poderia parecer sacrílego, há um fundo de crítica social e política, na qual a figura de Jesus atua como revolucionário.

Para finalizar nesta breve incursão das reencarnações de Jesus, retornamos ao Japão para escolher um curioso mangá feito desde 2006: “Saint Young Men Manga” (Saint Oniisan), de Hikaru Nakamura. Assim como “Mangá Messias” foi criado por uma mulher, esta série também conta com uma criadora – que, por sua vez, não é religiosa e não pretendeu trazer grandes simbologias e teologias religiosas para a história, a fim de trazer referências simples, diretas e reconhecíveis das duas figuras. No mangá, Jesus Cristo e Sidarta Gautama (Buda) são dois jovens que dividem um apartamento em Tóquio, durante uma temporada de férias na Terra. Sem tradução para o português, a série usa do bom humor para imaginar como Jesus e Buda, retratados com personalidades bem distintas entre si (Jesus é gastador, cabeça-fria; Buda é sério e frugal) e têm de aprender a conviver com as suas diferenças e com as situações do cotidiano de uma grande cidade. Longe de serem considerados blasfemos, estes quadrinhos viraram também uma série animada (anime) em 2013.

Jesus e Buda conservam suas naturezas divinas nas histórias do mangá, mas frequentemente eles não são reconhecidos como deuses pelas pessoas com quem convivem, nem fazem questão de se exibir²⁰. Desta

¹⁹ Cf. <http://nicolle.tumblr.com/post/11942787548/that-jesus-comic?ref=nf>. Acessado em 15 de fevereiro de 2015.

²⁰ Há trechos do anime no Youtube legendados em inglês. Em um deles, Jesus e Buda vão pela primeira vez a uma sauna pública, espaço comum de sociabilidade masculina no Japão. E lá Jesus trava uma interessante conversa com um líder mafioso, que trazia uma enorme tatuagem de Buda nas costas. Ao olhar as chagas de Jesus, o mafioso pensa que Jesus também ficou na prisão. O criminoso diz que ficou

forma, o mangá não pretende satirizar as figuras nem as instituições religiosas, mas utilizar o bom humor, o inusitado e a imaginação para lançar um olhar sobre o cotidiano e a sociedade. O mangá também desperta admiradores ao trazer duas figuras divinas em harmonia – ao menos no que encontramos entre comentadores ocidentais de diversas nacionalidades (em comentários a pequenas cenas do anime no Youtube e em sites de fãs de mangá que mencionam a história). E no Japão a série também foi um sucesso de vendas – foi o décimo-oitavo título mais vendido em 2013, com cerca de 2,4 milhões de cópias, segundo levantamento do Anime News Network²¹.

Além de críticas positivas feitas por leitores de diferentes nacionalidades em sites como “Goodreads”²², encontramos em um site japonês (com tradução para o inglês) alguns comentários de leitores japoneses, disponíveis em inglês:

Eu ri muito! As piadas são muito engraçadas, mas se você entende as tiradas religiosas, fica dez vezes mais engraçado! (...) Somente uma japonesa pode escrever um mangá como esse, não? Eu me pergunto se somente japoneses podem de fato apreciar este mangá. Estou feliz de ter nascido japonês. Pessoalmente, se jovens rapazes como estes vivessem na minha vizinhança, eu gostaria muito de ser amigos deles!²³

Com respeito a este comentário, vale mencionar que, aos olhos ocidentais, parece predominar no Japão predomina um pluralismo religioso, em que as principais religiões praticadas pela maioria da população convivem com certa harmonia: o xintoísmo e o budismo (com suas subdivisões), além de haver uma boa parte da população que se

sete anos fora de circulação, enquanto Jesus diz que ficou 3 dias, para a surpresa do seu interlocutor – que lhe pergunta: como você conseguiu sair em 3 dias? “Foi pela vontade de meu pai!”, Jesus responde – ao que o mafioso entende que aquele na sua frente é o filho de uma poderosa organização. Ver: Saint Oniisan – sauna scene. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GvVVreWE6w>. Acessado em 14 de fevereiro de 2015.

²¹ Cf. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-12-01/top-selling-manga-in-japan-by-series/2013>. Acessado em 14 de fevereiro de 2015.

²² Cf. <https://www.goodreads.com/book/show/4512501-1-seinto-oniisan-1>. Acessado em 15 de fevereiro de 2015.

²³ Original: “I laughed so much! The gags themselves are very funny, but if you understand the [religious] jokes it is ten times funnier! (...). Only a Japanese can write manga like this, no? And I wonder whether it is only Japanese who can really enjoy this manga. I’m happy to have been born Japanese. Personally, if young men like these lived in my neighbourhood, I’d be looking forward to becoming their friend!” Cf. <http://globalvoicesonline.org/2009/01/31/japan-saint-young-men-jesus-and-buddha-on-earth/>. Acessado em 14 de fevereiro de 2015.

autointitula sem religião, por não ser frequentadora de uma religião institucionalizada, mas manter algum tipo de prática (em geral, xintoísta). A partir do final do século XIX, o Japão voltou a permitir agentes religiosos estrangeiros, além de contar com a fundação de novas religiões que não estão ligadas ao xintoísmo.

O fato de o mangá ter feito sucesso ao juntar duas figuras sagradas em situações não sagradas (happy hour, parque de diversões, metrô, etc) é fruto desta cultura religiosa plural, que também precisa ser examinada de uma forma mais detida, o que foge ao escopo do nosso texto. O conceito de religião possui fundamentação judaico-cristã europeia, e qualquer olhar que nós, ocidentais, fazemos sobre povos que não compartilham desta cultura, precisa ser problematizado, conforme alerta o antropólogo Timothy Fitzgerald (2003, [s.p.]):

A ideia de que há um fenômeno especial em todas as sociedades que pode ser descrito como religioso ou religiões não é algo que o povo daquela sociedade decidiu por conta própria, mas é uma ideia recebida do ocidente, ou ao menos negociada por elites locais com a ajuda de empresas de comércio, oficiais militares, missionários cristãos, administradores coloniais e outros. O que constituiu “religião” em uma dada sociedade na Ásia não é um fato autoevidente para as pessoas de lá, nem é para os estrangeiros, mas teve de ser descoberta e/ou inventada.²⁴

A ideia de religião na cultura japonesa sofreu transformações com os contatos cristãos ocidentais, contudo, guarda especificidades que diferenciam o conceito de religião – e consequentemente de prática religiosa – presente no Japão daquele que a cultura judaico-cristã costuma conceber, separando o “sagrado” do “profano”, e identificando a “religião” com suas instituições, doutrinas e práticas rituais (não que ambas as dimensões estejam totalmente separadas em nossa sociedade, mas tomemos esta distinção mais básica). Trata-se, assim, de uma investigação a ser ampliada, com a ajuda de estudos sobre “religiões” no Japão no período contemporâneo.

²⁴ Original: “The idea that there are some special phenomena in all societies that can be described as religious or religions was not something that the people in that society decided on by themselves, but an idea received from the west, or at least negotiated into existence by local elites with the help of trading enterprises, military officers, Christian missionaries, colonial administrators and others. What constituted ‘religion’ in any given society in Asia was not a self-evident fact to the people there, neither was it indeed to the outsiders, but had to be discovered and/or invented.”

Continuando no olhar ocidental, se há uma grande diferença entre o Jesus de “Mangá Messias” e o Jesus de “Saint Young Men” – além da diferença de propósitos entre a criadora de um (evangelístico) e a de outro (entretenimento) – é o caráter amigável do retrato de Jesus no mangá de Nakamura. Ainda que o traço de ambas as publicações seja voltado para o público juvenil, o Mangá Messias não deixa o/a leitor/a se esquecer de que está lendo a história do filho de Deus, com a intenção de ver sua vida transformada. Já Saint Young Men traz o filho de Deus para viver entre os homens sem querer salvá-los; mas não é que, desta forma, Jesus acaba conquistando também muitos leitores, com a santa ajuda de Buda?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas reflexões apresentadas neste texto, realizamos uma leitura do “Mangá Messias” à luz de algumas publicações contemporâneas que trazem a figura de Jesus Cristo, entre representações “ressurrectas” e “reencarnadas”, em produções nacionais e estrangeiras. Além disso, inserimos os elementos presentes no mangá dentro de tradições históricas de representações de Jesus, em especial a partir do século XIX, na Europa, nos Estados Unidos e no Brasil.

Tal percurso se justifica pela necessidade de se compreender os produtos de mídia como resultantes de processo históricos de circulação, significação e ressignificação. Em geral, a mídia é constituída de um universo praticamente ilimitado de artefatos, cuja análise pode ser feita por meio de recortes temporais e temáticos, a fim de mostrar as permanências e as transformações de determinadas idéias e simbologias dentro de um determinado conjunto de produções. Assim, escolhemos a figura de Jesus como fio condutor para estabelecer nosso estudo, a fim de relacionar suas representações dentro da cultura brasileira (receptora do Mangá Messias) e da cultura evangélica norte-americana (de onde vem a versão que foi traduzida do mangá), nos séculos XIX e XX, a partir das quais foi possível compreender os sentidos presentes no Mangá Messias.

Procuramos nos ater às representações de Jesus nos quadrinhos, contudo, algumas delas se remetem a produções culturais presentes em outros veículos: Bíblias infanto-juvenis; livros; filmes. Em se tratando de um contexto em que os mais diversos meios de comunicação convergem entre si com o advento da mídia digital, o olhar historiográfico visa contribuir com uma perspectiva que redimensiona essas produções nos

seus sentidos manifestos, nos sentidos conferidos por seus receptores e nas articulações que elas estabelecem com questões políticas, sociais e culturais do seu contexto de produção. Sem deixar de reconhecer que o/a historiador/a produz seu conhecimento a partir de um lugar específico – a academia, e no nosso caso, a academia brasileira, permeada por um conceito de religião que precisa ser problematizado se quiser compreender como obras como “Mangá Messias” e “Saint Young Men” surgem em um país como o Japão.

Para concluir, remetemo-nos ao historiador Michel de Certeau (1982), que tanto trabalhou com a questão do lugar de onde se produz o conhecimento como fator de fundamental influência no saber histórico – e de silenciamento de outros saberes pela academia. O lugar de onde se produz as ressurreições e as reencarnações de Jesus analisadas neste espaço em parte determinou muito da aceitação e da rejeição que estas produções receberam: vide o caso dos autores que assumiram o discurso autorizado da religião cristã, mesmo sem serem sacerdotes, tais como os criadores do “Mangá Messias”, que se inserem em uma tradição secular de atualização estética da mensagem evangélica, sem alterar a figura de Jesus e sua missão. A forma, o meio são vistos como aliados da evangelização, tal como se vê constantemente na história do protestantismo norte-americano missionário, que se espalha pelo mundo levando uma mensagem que, aparentemente, poderia se adaptar a qualquer realidade. Se ela se adapta sem apropriações locais, isso é outra história a ser explorada.

Mas, por outro lado, a forma como Jesus é representado em outros artefatos, como Yeshuah e Punk Rock Jesus, por exemplo, são feitos à margem de agentes religiosos autorizados, e nem sempre contam com a sua aceitação, mas não deixam de oferecer uma visão espiritual particular da figura de Jesus, contrapondo-o à religião institucionalizada, querendo reencarná-lo livre das amarras doutrinárias. Assim, a pergunta feita no início deste ensaio – haveria limite para a criatividade? – tem como resposta (parcial e limitada, sujeita a revisões por outros pesquisadores) de que para os agentes “autorizados” a criatividade está muito vinculada ao propósito evangelístico e ao lugar de onde as produções voltadas para a juventude se inserem. Como é de se esperar, produtores à margem correm o risco de sofrerem o crivo mais severo do discurso religioso autorizado, por parte de clérigos e de leigos. E a questão do humor é a mais sensível, difícil e ser negociada neste contexto. A discussão sobre os limites da liberdade de expressão mostra não ser um

ponto pacífico nem um valor autoevidente quando se trata de falar “da minha” religião, em detrimento da religião “dos outros”.

Tal reflexão poderia se estender por muitos outros exemplos, e fica o convite para que outros estudiosos das religiões o façam, seja a partir da figura de Jesus, seja da figura de outras divindades, para que possamos aprofundar nosso conhecimento sobre os mais diversos tipos de expressão artística e cultural religiosa. Ao aplicar a abordagem histórico-cultural pretendemos vislumbrar os lugares ocupados por estas produções, entendendo-as como parte da experiência e da prática religiosa contemporânea, como agentes de transmissão e de reflexão cultural. E a partir desta análise para levantar discussões que ampliem a compreensão e o exercício da alteridade no que se refere às simbologias religiosas cristãs no mundo atual.

REFERÊNCIAS

ANIME NEWS NETWORK. Disponível em:

<http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-12-01/top-selling-manga-in-japan-by-series/2013>. Acessado em 14 de fevereiro de 2015.

BARTON, Bruce. *The man nobody knows*. Collier Books/Macmillan Publishing; Reissue edition, 1987 [1925].

BELLOTTI, Karina K. *“Delas é o reino dos céus”: mídia evangélica infantil na cultura pós-moderna do Brasil (1950-2000)*. São Paulo: Fapesp/Annablume, 2010.

BÍBLIA versão Nova Tradução na Linguagem de Hoje. Disponível em: <http://www.sbb.org.br>.

BOOKER, Keith M. (ed.). *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Santa Barbara-CA: Greenwood, 2010.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet*. Tradução de Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, 2ªed. revista e ampliada.

BURKE, Peter. *Testemunha ocular: história e imagem*. Tradução de Vera Maria Xavier dos Santos; revisão técnica Daniel Aarão Reis Filho. Bauru-SP: Edusc, 2004.

CERTEAU, Michel de. *A escrita da História*. Tradução de Maria de Lourdes Menezes; revisão técnica: Arno Vogel. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1982.

- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Tradução de Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999, 3ªed..
- ETHAN NICOLLE. Disponível em: <http://enicolle.tumblr.com/post/11942787548/that-jesus-comic?ref=nf>. Acessado em 15 de fevereiro de 2015.
- FERREIRA JR. Laudo. VIÑOLE, Omar. *Yeshuah – assim em cima assim em baixo*. São Paulo: Devir, 2009.
- FITZGERALD, T. “Religion” and “the Secular” in Japan: Problems in history, social anthropology, and the study of religion. *Electronic Journal of Contemporary Japanese studies*. Vol.3 issue 1, 2003. Disponível em: <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/Fitzgerald.html>.
- GLOBAL VOICES–ASIA. Disponível em: <http://globalvoicesonline.org/2009/01/31/japan-saint-young-men-jesus-and-buddha-on-earth/>. Acessado em 14 de fevereiro de 2015.
- GONÇALO JR. *A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. Tradução de Helcio de Carvalho, Marisa Nascimento Paro. São Paulo: M.Books, 2005.
- MCCLLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. Tradução de Roger Maioli. São Paulo: M.Books, 2006.
- MIYAHIRA, Nozomo. “Japanese Protestantism to the present day” In MCGRATH, Alistair E.; MARKS, Darren (eds.). *The Blackwell Companion to Protestantism*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2004, pp. 210-215.
- MORGAN, David. *Protestants and Pictures: Religion, Visual Culture, and the Age of American Mass Production*. New York: Oxford University Press, 1999.
- MORGAN, David. *The Sacred Gaze: Religious Visual Culture in Theory and Practice*. Berkeley: University of California Press, 2005.
- MURPHY, Sean. *Punk Rock Jesus*. DC Comics-Vertigo Comics, 6 volumes, 2012-2013.
- NAKAMURA, Hikaru. *Saint Young Men Manga (Saint Oniisan)*. Kodansha, 2007.
- NEXTmanga. Disponível em: <http://nextmanga.com/pt/>. Acessado em 15 de dezembro de 2014.

PETERSON, Eric; NICOLLE, Ethan. *Jesus Christ: In the name of the gun – A Hollow Cost*. Volume 1. Bad Karma Productions , 2009.

PROTHERO, Stephen. *American Jesus, how the son of God became a national icon*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2003.

SOLARI, Guilherme. Quadrinhista tenta resgatar Jesus do cânone religioso em “Yeshuah”. Entrevista de Laudo Ferreira a Guilherme Solari. Disponível em: <http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2014/06/26/quadrinhista-tenta-resgatar-jesus-da-religiao-com-lq-yeshuah.htm>. Publicado em 26/06/2014. Acessado em 22 de fevereiro de 2015.

SAINT Oniisan – sauna scene. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GrvVVreWE6w>. Acessado em 14 de fevereiro de 2015.

SANTOS, Fernanda Cássia dos. *A construção das masculinidades no discurso médico e nos romances para homens (1985-1923)*. Dissertação de mestrado em História. Curitiba-PR: UFPR, 2012.

SHINOZAWA, K. et alii. *Mangá Messias*. São Paulo: Vida Nova, 2008.

SHINOZAWA, K. et alii. *Mangá Metamorfose*. São Paulo: Vida Nova, 2010.

VANDEBURG, Rob. “Do we need a Manga Messiah?”. Think Christian. Disponível em: <http://thinkchristian.reframemedia.com/do-we-need-a-manga-messiah>. Publicado em 15 de agosto de 2011. Acessado em 15 de dezembro de 2014.

WILSON, Bruce. “Aimed at Children, Nationally Distributed Christian Comic Book Called a ‘Training Manual’ For ‘The Next Pogrom Against Jews’”. Disponível em: http://www.huffingtonpost.com/bruce-wilson/targeted-at-children-nati_b_104183.html. Publicado em: 25/05/2011. Acessado em: 09/02/2015.

Z Graphic Novels – About. Disponível em: <http://www.zgraphicnovels.com/about/>. Acessado em 20 de fevereiro de 2015.

● CRÔNICAS DA TERRA SANTA: O DIÁRIO ILUSTRADO DE GUY DELISLE

Cristine Fortes Lia & Daniel Clós Cesar

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Nas últimas décadas, os estudos sobre ensino de História das Religiões têm encontrado um maior espaço nas salas de aula de História. Abandonando aos poucos e com velocidade bastante reduzida a capa de uma temática de menor importância e interesse entre historiadores.

A quantidade de publicações em torno do tema ainda é bastante incipiente no campo da historiografia brasileira, e ainda se utiliza de muitos conceitos da sociologia, antropologia e filosofia que se encontram em estágios mais avançados e aos poucos deixando de ser apenas “ilustrativa na compreensão dos processos sociais” (LIA, 2012) para se tornar relevante em sala de aula.

Por outro lado, a produção de artigos acadêmicos e livros sobre o uso de histórias em quadrinhos em sala de aula e sua importância na educação têm sido frequentes. Um número considerável de material é publicado anualmente, dando suporte a professores e estudantes para fazerem uso desta arte como fonte (inclusive historiográfica) para a produção de material de ensino e inspiração para discussões e problemas.

O objetivo aqui¹ é juntar essas duas temáticas, ensino de história das religiões e histórias em quadrinhos, para analisar a última publicação (DELISLE, 2012) do cartunista canadense Guy Delisle. Seu diário ilustrado realizado durante um ano na cidade de Jerusalém é uma proposta excelente para utilizar em sala de aula para o ensino de história das religiões, pois, parte de uma pessoa que não tem como objetivo explícito, tomar partido entre as diferentes sociedades e culturas religiosas que dividem espaço geográfico e espiritual na cidade santa, mas fazer uma descrição gráfica do cotidiano na cidade que é sagrada para as três religiões monoteístas.

¹Este texto foi apresentado, em uma primeira versão, no evento Congresso Internacional da Faculdades EST. São Leopoldo, 2014.

Delisle foge um pouco, pelo menos em sua obra, da ótica ocidental, que como afirma Armstrong: “tem como hábito desconfiar do cerimonial religioso, vendo-o como pura mistificação” (ARMSTRONG, 2011). Ele, talvez por sua busca por conteúdo para seu diário, mergulha nas cerimônias, participa delas e faz críticas com tom de humor e não de reprovação e descrença. Seu texto visual ao mesmo tempo afasta e aproxima as diferentes culturas que compartilham Jerusalém. Tudo depende de onde e como o escritor vê uma situação, como a descreve e como o leitor a interpreta. As críticas são lançadas para todos os lados, a sinais de aprovação e reprovação para todos que o cercam, judeus, muçulmanos, cristãos, dando ao leitor uma oportunidade de, fazendo uma leitura dos textos e das imagens, criadas por uma “pessoa comum”, desenhar também o seu retrato ilustrado de Jerusalém.

UM TURISTA CANADENSE

Após um ano morando em Jerusalém acompanhando sua esposa, administradora da organização internacional Médicos Sem Fronteiras, o canadense Guy Delisle apresenta ao mercado editorial de histórias em quadrinhos mais um de seus diários ilustrados (anteriormente já havia publicado *Crônicas Birmanesas* (2008), *Shenzhen, uma viagem à China* (2006) e *Pyongyang, uma viagem à Coreia do Norte* (2005), todos publicados no Brasil pela Zarabatana Books).

As crônicas de Delisle não são crônicas históricas, seu texto não tem compromisso com nenhuma escola historiográfica. Seu relato neste livro é um diário ilustrado de seu cotidiano na cidade de Jerusalém, que vão desde escolher entre fazer ou não compras em um supermercado localizado em uma colônia judia em território palestino ao local onde irá residir.

Seu texto é repleto de notas explicativas e subdivide-se em breves anotações sobre os mais diversos temas do cotidiano de Jerusalém como: festas judaicas, soldados nas ruas, o muro que divide o estado israelense do palestino etc. Ainda que não seja direto, Guy Delisle não se priva de comentários, em geral carregados de sarcasmo, que são significativos para ilustrar a imagem construída por ele de Jerusalém, como quando vai visitar um monastério cristão construído no século V (DELISLE, 2012, p. 290)(Figura 1) e o encontra fechado, bate na porta e do outro lado alguém pergunta: “Você é de onde?” Sua resposta é objetiva: “Canadá”, mas por de trás da objetividade de sua resposta há uma série de conceitos pré-

estabelecidos a respeito dos canadenses. Ela então é seguida de um pensamento que talvez seja comum no mundo ocidental: “O mundo todo gosta dos canadenses”. Mas que talvez não faça nenhum sentido para um asiático.

Este mesmo recurso quanto a sua nacionalidade que supostamente lhe atribui imparcialidade de julgamento, Delisle utiliza quando um muçulmano questiona sua nacionalidade e acusa os canadenses de não gostarem dos muçulmanos por causa das charges feitas do profeta Maomé (DELISLE, 2012, p. 272), referindo-se ao episódio das charges publicadas em jornais dinamarqueses no ano de 2005. Seus argumentos são de que foram os dinamarqueses que fizeram os desenhos, e que eles é que são “maus”, não os canadenses “que habitualmente são bastante agradáveis”.



Figura 1 – Delisle visita monastério cristão construído no século V na cidade de Belém na Cisjordânia. Fonte: Crônicas de Jerusalém – pág. 290.

Essa imparcialidade subjetiva de Delisle pode ser vista no seu texto, tanto gráfico como escrito. Em seu prefácio ao livro Fagin, o judeu, o grande Wil Eisner afirmava que “o estereótipo é uma ferramenta essencial na narrativa dos quadrinhos” (EISNER, 2011). Eisner faz essa avaliação após perceber como o judeu e o negro eram retratados nas tiras de jornal e histórias em quadrinhos no início do século XX, fazendo um leitura posterior a seu trabalho onde reconheceu que, apesar de suas histórias serem bem construídas e serem concebidas como entretenimento, “elas alimentavam o preconceito racial” (EISNER, 2011, p. 3).

No entanto não é isso que se vê em Crônicas de Jerusalém, Delisle apresenta um traço que não esboça estereótipos, o seu retrato de judeus, muçulmanos e cristãos é o mesmo. A ênfase de Delisle a diferenciação entre os diferentes é o vestuário, a alimentação, as festas e as moradias, o que em alguns casos aproxima e não afasta as diferentes culturas representadas em Jerusalém. É normal vê-lo retratando os habitantes de Jerusalém com vestuário ocidental, como camiseta e calças, assim como a convivência turbulenta e pacífica entre judeus, muçulmanos e cristãos.

Suas imagens e cenários são construídos a partir de visitas aos locais retratados. O que torna Delisle não apenas um turista, mas um observador, o que é enriquecido pelo fato de que sua estada em Jerusalém não ser de apenas uns poucos dias, mas sim com um tempo suficiente, pouco mais de um ano, para que ele possa vivenciar o cotidiano, os hábitos e costumes dos hierosolimitanos. Peculiaridades que enriquecem sua obra, que é repleta de “notas explicativas” em formato de quadrinhos, como uma busca do próprio autor em compreender Jerusalém e as vicissitudes da vida de seus cidadãos.

CRÔNICAS DE UM LUGAR PECULIAR PARA UM ENSINO PECULIAR

Jerusalém é a cidade onde talvez aconteçam os maiores contrastes do mundo contemporâneo. É impossível fazer uma leitura desta cidade sem encontrar no autor, me referindo a colonistas e jornalistas, um posicionamento político e até religioso quando tratam da cidade sagrada para os monoteístas.

Jerusalém é uma cidade com uma história, como afirma Armstrong, “não raro trágica (...) arrasada e reconstruída.” (ARMSTRONG, 2011, p. 449). Desde o início do movimento sionista na década de 1940 Jerusalém é o centro das discussões entre árabes e israelenses. Em 1967, após a conhecida Guerra do Seis Dias, Israel anexou territórios da Síria, Jordânia e Egito, mas nenhum deles fora significativamente e mais que simbolicamente importante que Jerusalém, que tornou-se imediatamente capital do estado israelense.

Em um breve relato que Karen Armstrong faz daquele, 7 de julho de 1967, pode-se perceber a importância da cidade para os judeus que não é distante do sentimento dos muçulmanos que chamam a derrota daquele dia de al-nakbah, um termo utilizado para nomear uma catástrofe de proporções inimagináveis:

Jovens paraquedistas seculares agarraram-se às pedras e choraram, enquanto outros, em estado de choque, não conseguiam se mover. Quando o rabino Goren tocou o chofar e se pôs a entoar salmos, oficiais ateus se abraçaram, e um jovem soldado sentiu vertigens e um ardor em todo o coração. (...) O acontecimento evocou todas as experiências usuais do espaço sagrado. O Muro era não só um lugar histórico, mas também um símbolo que tocava a própria essência da identidade judaica de cada combatente. (ARMSTRONG, 2011, p. 482).

As reações dos militares israelenses naquele verão palestino de 1967 mostram uma proporção muito diferente em relação ao espaço geográfico sagrado das “ilustrações” que são representadas nos livros didáticos de História. A religião, ainda que para homens não religiosos, é o centro de suas vidas, o estado de Israel e o movimento sionista buscam na religião judaica seus aportes ideológicos para a ocupação do território.

A questão palestina e a ocupação da Jerusalém Velha pelos israelenses, são temas contemporâneos que estabelecem uma relação clara e bastante profunda entre a religião e o cotidiano, mesmo em relação a um estado laico, como é constitucionalmente Israel. No entanto, tem sido bastante comum, principalmente na mídia, apresentar as questões da região distanciadas da religião, relegando-a a um papel menos importante, ou apenas destacar uma religião em especial como forma de depreciação e desvalorização frente as outras representadas no mesmo espaço.

Jerusalém é um tema contemporâneo. A cidade com milênios de existência é também a cidade mais comentada e estudada. Ela não é apenas a mais sagrada para as três maiores religiões do mundo, ela é cobijada por todas elas, inclusive militarmente. O significado da cidade ultrapassa o explicável quando, um menino recém catequizado no cristianismo romana em uma cidade do interior do Rio Grande do Sul ou das Filipinas, cria vínculos com uma cidade totalmente desconhecida que se tornou parte da sua cosmovisão pelos vínculos profundos com sua profissão Fé.

Jerusalém é um tema inesgotável. A convivência entre muçulmanos, judeus e cristãos em uma espaço que não é apenas geográfico, mas sagrado, abre um leque de possibilidades de estudos antropológicos, sociológicos, históricos e religiosos como talvez nenhum outro. As contradições de Jerusalém dão por si só fecundidade a um sem

número de leituras e interpretações e que, diferente do que a grande mídia afirma, ser um local de confusão e de situação catastrófica, é sim um rico cenário para a discussão, compreensão e aprofundamento de professores e alunos no ensino de história das religiões.

A JERUSALÉM DE DELISLE

Guy Delisle não produz um trabalho original no sentido de ineditismo. Ele é fruto de uma ascensão do mercado editorial internacional de histórias em quadrinhos e seu trabalho vem na esteira de obras como a de Joe Sacco, um jornalista e cartunista maltês que começou a produzir na década de 1990 uma série de reportagens em quadrinhos sobre os conflitos entre palestinos e israelenses e sobre a guerra da extinta Iugoslávia.

O próprio trabalho de Joe Sacco, considerado o criador do jornalismo em quadrinhos, é fruto de publicações como a de Art Spiegelman, um cartunista sueco de origem polonesa que recebeu o Pulitzer em 1992 por sua obra *Maus*, inicialmente produzida em dois volumes, 1986 e 1991 respectivamente. Seu livro é uma biografia de seu pai, Vladek Spiegelman, um judeu polonês que foi preso durante a Segunda Guerra Mundial e enviado ao campo de concentração de Auschwitz.

A diferença de seu trabalho talvez seja uma busca por constante por imparcialidade, o que pode ser notado constantemente nas resenhas de colunistas a respeito de seu livro. Enquanto Spiegelman cria estereótipos definidos para seus personagens, ratos, porcos e gatos; e Sacco adentra a Faixa de Gaza para ouvir dos palestinos sua versão do conflito, Delisle parece não ligar para isso, pelo menos não em sua história em quadrinhos.

Seu comportamento é muito semelhante ao de um turista que irá passar muito tempo no local. No entanto, Delisle não utiliza nenhum serviço de tour local para conhecer os lugares sagrados de Jerusalém. Ele visita locais frequentados por judeus, muçulmanos e cristãos querendo entender o que eles fazem ali, o que comem, o que vestem. Mostra desconhecimento e usa isso a seu favor, quando por exemplo em seu capítulo sobre o Yom Kippur, em que afirma que pensava ser uma guerra, e não uma festa judaica (DELISLE, 2011, p. 78). (Figura 2)

A leitura que o autor faz da comunidade de Jerusalém é bastante real. Ela é cotidiana. Sua visita é pelo desconhecimento que o Ocidente

tem em relação a região. A surpresa do autor frente a ações e hábitos dos habitantes locais, parece ser fruto de uma disseminação do imaginário criado, principalmente pela mídia, sobre o que é Jerusalém. A imagem de lugar extremamente perigoso, pouco desenvolvido e de pessoas pouco amigáveis, é desconstruída por Delisle ao levar seus filhos para brincar em parquinhos compartilhados por judeus e muçulmanos, ou passear pelo centro comercial da cidade nova ou pelas praias do Mediterrâneo.

O conflito entre o que Delisle conhece de Jerusalém e o que ele descobre em relação a cidade está em todo seu livro. Seus diálogos ilustrados privilegiam a descoberta do novo, seus quadrinhos são ricos em detalhes como frases e placas dispostas pela cidade. Suas descobertas são muitas vezes seguidas de pequenos “documentários em quadrinhos”, onde faz um breve histórico do evento ou hábito e questão. Documentários esses que são diferenciados da narrativa entre passado e presente, quando o autor altera as cores, utilizando o preto e branco para sua narrativa contemporânea e o sépia para aquilo que considera um relato histórico do passado de Jerusalém.



Figura 2 – Explicando o Yom Kippur
Fonte: Crônicas de Jerusalém – pág. 78.

As imagens de seus passeios por Jerusalém, ainda que de traço bastante simples, são sempre repletos de detalhes e significados. A cada novo curto diálogo de quadrinhos, Delisle faz questionamentos e reflete sobre eventos e hábitos como alguém que não deseja explicar nada, mas entender a cidade e seus moradores. Como sua sugestão de brinquedos mais “educativos” que as armas de plástico presenteadas as crianças

após o Ramadã, ou como é possível sua vizinha sobreviver a uma grande temperatura debaixo de tantas peças de roupa (DELISLE, 2011, p. 69).

A Jerusalém de Delisle é ilustrada, seu texto escrito, que algumas vezes é suprimido, só faz sentido acompanhado da imagem, logo, a análise da imagem nos quadrinhos de Crônicas de Jerusalém é fundamental para entender o ponto de vista do autor, pois como propõe Ulpiano Meneses, imagem é “fonte de informação” e é necessário fazer “indagações sobre a percepção do potencial cognitivo da imagem para compreendermos como ela tem sido explorada” (MENESES, 2003). Isto é importante para procurarmos entender o que chama a atenção de Delisle em seus passeios investigativos na cidade Jerusalém.

Imediatamente, o que se percebe é que não existe uma linha conceitual ou ideológica nos quadrinhos de Delisle. O autor parece mesmo querer desenhar um diário de campo, ainda que o contexto político de Jerusalém o coloque em situações que, por estar vivendo entre os locais, não pode ser ignorado, mas que é explorado de forma caricata e sarcástica, como quando descobre que a imigração israelense classifica turistas conforme seu “grau de periculosidade” (DELISLE, 2011, p. 207).

Mas ainda que seu traço seja simples mas rico em detalhes e seu texto seja bastante detalhado, Delisle não consegue dar uma imagem real de Jerusalém, e nem poderia, pois como afirma Cardoso e Mauad (1997): “A relação do ícone com o objeto que representa ou substituí nunca é completa, e sim parcial (...)”. No entanto, o que Guy Delisle oferece ao leitor, é extremamente rico por sua diversidade, ao tratar de assuntos que aparentemente são desconexos, mas que encontram aproximação e estabelece-se relações com as religiões majoritariamente representadas em Jerusalém.

JUDEUS, MUÇULMANOS E CRISTÃOS

É a cidade sagrada dos monoteístas. Para os judeus é a capital eterna de Israel, local onde foi construído o Templo de Salomão; para os muçulmanos foi ali que ascendeu ao Paraíso o profeta Maomé, o fundador do Islã. Para os cristãos, Jerusalém é o local da morte e ressurreição de Jesus Cristo, o ápice da fé cristã. Mas distante de um lugar sagrado ser um lugar de “paz e harmonia” entre os diferentes credos, Jerusalém é um lugar de constante conflito religioso.

Crônicas de Jerusalém não é um texto alienado a isso, pelo contrário, trata-se de uma história em quadrinhos repleta de símbolos, histórias, hábitos e festas religiosas. Mais de uma dezena de pequenas explicações ilustradas de eventos como a ascensão de Maomé, ou a ocupação da Cúpula da Rocha nos seus mais de mil anos de existência ou ainda as origens da ocupação do espaço geográfico da atual cidade.

Delisle procura em seu texto não tomar uma posição em relação a política de Jerusalém. Mas não pode ficar alheio ao conflito, quando por exemplo, em dezembro de 2008, quando Israel iniciou a “Operação Chumbo Fundido”, que também ficou conhecida como “Massacre de Gaza”, onde aproximadamente 1400 palestinos e 13 israelenses morreram em 22 dias de conflito.

Deste evento, Delisle faz um diário quase diário do início ao fim do conflito, mostrando os bombardeios dos dois lados, as dificuldades encontradas pela organização onde sua esposa trabalha, a Médicos Sem Fronteira, em ingressar e atender as vítimas na Faixa de Gaza e a desproporcional resposta de Israel ao ataque do Hamas com foguetes Qassam em direção ao sul do território israelense após 6 meses de trégua entre os dois estados, como pode ser visto em seu “quadro comparativo” (DELISLE, 2011, p. 171) do balanço de mortes dos dois lados. (Figura 3)

Outro elemento presente em mais de uma dezena de seus quadrinhos é o muro de separação entre Israel e Palestina (Faixa de Gaza e Cisjordânia). A imagem do imenso o muro permeia as ilustrações de Delisle, que o representa sempre de forma bastante imponente, com suas torres de observação e tiro que mais parecem a muralha de uma penitenciária.

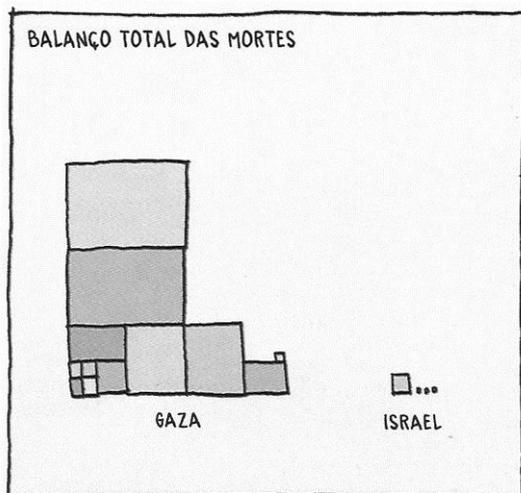


Figura 3 – Balanço Total das Mortes da “Operação Chumbo Fundido”
 Fonte: Crônicas de Jerusalém – pág. 171.

Mas a religião está presente constantemente em seu texto. Muitos dos capítulos possuem como título o nome de festas religiosas. O autor parece ter uma preocupação não em desmistificar o evento, mas explicar o seu significado ao leitor. Como quando explica de forma muito clara mas não profundamente, a festa judaica do Purim:

Hoje é o Purim. É uma festa que comemora a libertação dos judeus do império Persa no século V. Tradicionalmente, pratica-se o jejum, oferece-se comida aos amigos e aos pobres, lê-se uma passagem da Torá, e se usa fantasias. (DELISLE, 2011, p. 210).

Seus quadrinhos são ricos em descrever as festas religiosas, principalmente as judaicas. Vale lembrar que Jerusalém está sob domínio israelense e festas do Islã são muitas vezes impedidas ou atrapalhadas pelo governo de Israel, como o próprio autor relata logo no início do seu livro com a dificuldade de palestinos passarem pelos Checkpoint de Qalandiya para irem a Grande Mesquita de Jerusalém na sexta-feira de Ramadã (DELISLE, 2011, p. 39.). Os seu relato de riquíssimas ilustrações dos sacrifícios de carneiros realizados pelo Patriarca da Igreja Cristã

Ortodoxa de Jerusalém na véspera da Páscoa ou a pouca amistosa recepção feita por judeus ortodoxos a visita do Papa da Igreja Cristã Romana, Bento XVI, a cidade de Jerusalém em 2009.

Entre as explicações das festas há também as explicações quanto ao vestuário e a alimentação dos locais. E se em livros didáticos de História a religião aparece como algo anômalo ao cidadão não religioso, Delisle mostra o contrário, quando em um passeio no parque com seus filhos em dias que antecediam a Pessach, tenta comprar sorvete mas é impedido por haver fermento na casquinha (DELISLE, 2011, p. 238-239) (Figura 4), mesmo sendo ele um cristão e estrangeiro em Jerusalém.

O autor também não põe em dúvida o credo dos religiosos, ainda que até certo ponto o trate como algo exótico, Delisle limita-se a fazer apenas uma descrição do acontecimento, como o faz com a “pequeno milagre” que acontece no interior do Santo Sepulcro quando o Patriarca da Igreja Ortodoxa Grega entra no túmulo de Cristo com 333 velas apagadas e sai da lá com elas milagrosamente acesas (DELISLE, 2011, p. 250). Ou ainda quando descreve os rituais e a busca pela 10ª novilha vermelha que permitirá aos judeus retomar a monte do templo e reconstruir o terceiro templo. (DELISLE, 2011, P. 142-143).

Seus comentários são apenas inserções cômicas ou trocadilhos de humor que não necessariamente apontam seu pensamento em aprovação ou reprovação ao evento, ou de crença ou descrença naquilo que ele vê e retrata, mas sim como um quase “guia de curiosos” frente as suas novas descobertas na cidade das três religiões. Delisle parece deixar ao leitor o trabalho de interpretar aquilo que ele vê. Parece ser um desejo dele que seu diário de campo seja lido e interpretado. Alguém pode vê-lo como pró-palestinos por insistir algumas vezes em criticar o rigor da imigração israelense mas ao mesmo tempo pode ser lido por outra pessoa como pró-Israel por retratar em seu livro muito mais hábitos e costumes dos judeus que dos muçulmanos ou cristãos.



Figura 4 – Casquinha com fermento durante a Pessach
Fonte: Crônicas de Jerusalém – pág. 238-239.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de história vem ampliando seu enfoque, nas últimas décadas, para a abordagem das religiosidades. Mais do que focar o considerado exótico, ou um apêndice desnecessário, de uma civilização, este redirecionamento busca instrumentalizar alunos e professores da área para uma compreensão mais ricas dos fenômenos do século XXI. Se por volta dos anos de 1970 existiu a crença de um avanço do ateísmo para o terceiro milênio, esta tese desconstruiu-se totalmente em 2001, com os ataques a Nova York e a crescente relação entre a política e a religião, bem como, o aumento significativo de fieis das religiões monoteístas, em especial, do Islã.

Impossível compreender o contexto da contemporaneidade sem entender a história das religiões e religiosidades. Como explicar o conflito árabe-israelense sem caminhar com Abraão de Ur a Israel? Como pensar em política internacional sem estabelecer a relação com os fundamentalismos religiosos que norteiam as percepções de paz, de saúde e de sobrevivência do indivíduo? De que forma é possível, nestes meados de 2014, falar sobre o conflito na Faixa de Gaza sem remeter aos conceitos de judeu, árabe, muçulmano, islamita, entre outros?

Aliás, falar sobre o Oriente Médio, definitivamente, “está na moda”. Poucas vezes, a opinião pública nacional e internacional demonstrou tanta afinidade com um assunto como vem evidenciando com os temas sobre a referida região. Através de uma sobrecarga de informações fornecidas pela imprensa, os cidadãos das mais diversas regiões “engordam” suas opiniões sobre o tema.

Entrando agora no considerado seletto mundo acadêmico, mais especificamente no dos historiadores, seria possível evidenciar um desconhecimento igual ou semelhante ao acima referido. E, se um interessado sobre o assunto buscar informações, encontrará uma historiografia frágil, fragmentada e, muitas vezes, bastante tendenciosa. Além disso, o tema “está na moda” e, em função disso, o indivíduo ainda precisará de um grande discernimento para selecionar suas leituras, pois mercado editorial foi invadido de títulos sobre a região, apontando os terroristas, as mulheres discriminadas, etc. Obras que assumem um caráter científico e colaboram para formar uma opinião (e não um esclarecimento) sobre o assunto.

É possível para o público desinformado ou para o historiador interessado “enxergar” o Oriente Médio além do petróleo e dos conflitos?

O que se sabe além das bombas, do fanatismo, dos territórios ocupados ou perdidos, das intervenções, etc.? O que faziam, por exemplo, os iraquianos antes da intervenção? Esperavam os norte-americanos para iniciarem um conflito e, assim, poderem fazer parte da história?

Neste sentido retoma-se a importância da história das religiões e religiosidades, como prática de ensino que não se limita a reforço de fé, mas que é capaz de fornecer subsídios explicativos que permitam a compreensão ampla do mundo atual. Conciliada a história das religiões aparece a estratégia dos quadrinhos, já reconhecida como importante ferramenta para o ensino de temas históricos. As imagens permitem transcender o texto escrito, construindo uma percepção e uma sensibilidade específica sobre a temática abordada.

No caso específico da Jerusalém de Guy Deslile e seu diário ilustrado do cotidiano da cidade, é possível ver além do texto histórico tradicional. As imagens reportam a uma realidade específica, não vivenciada pela maior parte do público leitor. Além disso, a narrativa impacta pela veracidade não cronológica, mas pautada em uma experiência histórica do autor; o que permite a criação de um elo entre o texto e seu leitor.

Com o recurso da imagem e da narrativa do cotidiano o público acadêmico e da educação básica podem ampliar sua compreensão sobre a região e as diferentes trajetórias religiosas e políticas que ali foram e são vivenciadas. A leitura da obra permite uma experiência sensível que contribui para um entendimento diferenciado daquele proposto pelo livro didático, por exemplo, no qual a imagem apenas ilustra e, algumas vezes, remete ao erro, como nas ilustrações sobre o profeta Maomé.

REFERÊNCIAS

ARMSTRONG, Karen. *Jerusalém: uma cidade, três religiões*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

CARDOSO, Ciro Flamarion; MAUAD, Ana Maria. História e Imagem: os exemplos da fotografia e do cinema. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.). *Domínio da História: ensaios de teoria e metodologia*. 5. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1997. p. 401-417.

DELISLE, Guy. *Crônicas de Jerusalém*. Campinas: Zarabatana Books, 2012.

EISNER, Will. *Fagin, o judeu*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LIA, Cristine Fortes. História das religiões e religiosidades: contribuições e novas abordagens. Aedos. Porto Alegre, n. 11, vol. 4, p. 549-563, set. 2012. Disponível em: <file:///C:/Users/Imagem/Downloads/31208-129503-1-PB%20(1).pdf>. Acesso em: 1 de ago. 2014. MACKENZIE, John. L. *Dicionário Bíblico*. São Paulo: Paulinas, 1983.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, ANPUH/Humanitas Publicações, vol. 23, nº 45, p. 11-36, 2003.

● A OBRA QUADRINHÍSTICA DE MARCIO BARALDI E SUAS REPRESENTAÇÕES RELIGIOSAS

Valéria Aparecida Bari & Glêyse Santos Santana

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Esta comunicação científica relata as constatações mais recentemente obtidas no contínuo trabalho investigativo de suas autoras, representando um encontro entre a pesquisa sobre História em Quadrinhos, Formação do Leitor e Ciência da Religião. O estudo empreendido focaliza questões relativas à apropriação de conteúdos religiosos, éticos e morais, assim como de conteúdos afirmativos sociais, por meio da leitura das histórias em quadrinhos, com especial ênfase a obra do quadrinhista Marcio Baraldi.

A pesquisa desenvolvida está inserida no trabalho acadêmico constante e contínuo da construção do referencial teórico da investigação científica sobre o “Potencial das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores”, que já derivou na tese de doutorado de Valéria Aparecida Bari (2008, *passim*), defendida em 2008, assim como na introdução da disciplina “História em Quadrinhos e Formação do Leitor” a partir de 2009, no Bacharelado em Biblioteconomia e Documentação, oferecido pela Universidade Federal de Sergipe.

Do ponto de vista da Ciência da Informação, este trabalho será fundamentado em estudos sobre as histórias em quadrinhos como gênero, linguagem, mídia, cuja leitura influencia diretamente o fenômeno da formação do leitor, a disponibilização da informação e a mediação de leitura; cuja base no Brasil é dada pelos estudos de Waldomiro Vergueiro (VERGUEIRO, SANTOS, 2011, *passim*). Muito embora advindos da Ciência da Informação, parte da produção recente de Vergueiro e seus discípulos, como Elydio dos Santos Neto (SANTOS; SILVA, 2011, *passim*), buscam a formação de educadores, o que favorece neste estudo a aplicabilidade em ambientes de intencionalidade educativa.

Na área abrangente da cultura e linguística, o estudo verifica a aplicação do conceito de “apropriação”, conforme descrito por Roger

Chartier (1991, p. 80) como fenômeno que “visa uma história social dos usos e das interpretações, referidas as suas determinações fundamentais e inscritas nas práticas específicas que produzem”. Desta forma, serão problematizados os usos, as interpretações e os sentidos conferidos por editores de diferentes periódicos e leitores às histórias em quadrinhos produzidas por Marcio Baraldi, cuja amostra será analisada por meio das coletâneas organizadas e publicadas, tematizando os personagens “Vapt e Vupt” (BARALDI, 2010), mas também citando outras produções como “Roko Loko e Adrina Lina” (BARALDI, 2009), e “Rap Dez” (BARALDI, 2011).

Sob a questão das contribuições do trabalho de Baraldi à problematização, discussão e construção de valores, serão utilizadas as constatações de Márcia Mendonça, com relação ao Letramento Situado (MENDONÇA, 2010), ou seja, o uso dos gêneros quadrinhísticos em situações específicas: propaganda institucional, didatização e divulgação científica. Para aprofundamento do jogo de palavras na elaboração das histórias em quadrinhos, será utilizada a análise de Sebastião Uchoa Leite, que desenvolveu estudo específico sobre a clássica obra do quadrinhista George Herriman, *Krazy Kat* (LEITE, 1995, p. 67-85). A análise do referencial imagético dos quadrinhos de Marcio Baraldi será baseada na descrição paradigmática de Miriam Paula Manini (2010, . p. 11-31).

Do ponto de vista das Ciências da Religião, utilizar-se-á para tal análise, o referencial sócio-filosófico trabalhado por Mircea Eliade, acerca dos binômios: mito x realidade; sagrado x profano. Tais conceitos que seguem sempre associados são as ferramentas para tal análise, uma vez que o mito a partir do século XX é semanticamente resignificado, ganhando o status de resgate da realidade vivida; modelo de conduta que procura dar sentido moral à existência e descrevem as irrupções do sagrado. Isto, pois, o mito é considerado uma história sagrada, e, portanto verdadeira, pois sempre se refere à realidade, pois na figura do mito, substanciam-se os seres divinos, celestiais (ELIADE, 2006, p.11 – 13).

Assim, dentro dessa concepção analítica, percebe-se que o trabalho de Marcio Baraldi está repleto de representações da realidade material vivida pelos homens na contemporaneidade, mas narradas em consonância com o universo mítico religioso. Isto, pois, sua narrativa está realçada pela ênfase nas representações morais e religiosas advindas da doutrina cristã cujo cerne foi sendo apropriado e transformado por outras formas de crença. Dessa forma, discutir-se-á na

obra do quadrinhista, a dimensão assumida pelo mito diante da realidade que ele busca retratar.

BIOBIBLIOGRAFIA DE MARCIO BARALDI

Nascido em 14 de fevereiro de 1970, Marcio Baraldi iniciou a publicação de seus quadrinhos, por meio de atividades de imprensa sindical. É um quadrinhista extremamente eclético, versátil e respeitado. Isto porque sua obra possui a propriedade de discutir assuntos muito sérios, como política, embate ideológico, embate religioso, problemas sociais, ética e moral, inclusão social, com muita leveza e o humor. Segundo Baraldi, a sobrevivência também determina a ecleticidade de sua obra, pois:

Aqui é impossível o cara ser como o Jim Davis por exemplo, que consegue viver única e exclusivamente do seu personagem Garfield. Aqui o profissional tem que fazer tiras, quadrinhos, cartuns, charges políticas, ilustrações para produtos diversos, etc. É uma outra realidade, nosso mercado de quadrinhos e afins ainda é muito pequeno e frágil, ainda é uma quintandinha na esquina onde todo mundo se conhece, não um supermercado poderoso que gera emprego e renda para todo mundo. Eu como não podia me dar ao luxo de fazer quadrinhos por hobby e tinha necessidade de ganhar dim-dim urgente, tratei de ser um cara comercial o mais cedo possível. (MOURA, BARALDI, 2009, [s.p.]).

Como efeito social de sua obra, Marcio Baraldi já recebeu por diversas vezes o Prêmio Ângelo Agostini e premiações em vários salões de humor de São Paulo, assim como, em 2004, o Prêmio Vladimir Herzog de Direitos Humanos. Mas, a construção desta carreira de sucesso começou precocemente, quando começou a divulgar seus desenhos aos onze anos. Aos treze anos de idade, em 1983, já teve seu primeiro trabalho publicado no jornal do Sindicato dos Químicos do ABC, periódico para o qual se vinculou desde então e contribui regulamente até a atualidade. Por meio desta primeira oportunidade, foi igualmente absorvido por outros periódicos classistas do Estado de São Paulo, publicados pelo: Sindicato dos Bancários de São Paulo (capital), Bancários do ABC, Metroviários, SINDSAUDE, APEOESP, SEEL-SP, APCEF, entre outros (MOURA, BARALDI, 2009, [s.p.]).

Seus personagens mais famosos, Roko-Loko e Adrina Lina, foram criados para publicação direcionada à revista Rock Brigade, a partir de 1996. Posteriormente, passou a colaborar também com outras revistas de mesma temática: rock-and-roll e suas personalidades, lançamentos, circuitos culturais, produtos, cotidiano dos “roqueiros” (MOURA, BARALDI, 2009, [s.p.]).

Nestes primeiros ambientes de publicação, de forma inusitada, Baraldi faz frequente referência a conteúdos e representações de sua religiosidade, de forma muito sincera e opinativa. Apesar de severas críticas que tece em alguns momentos aos aspectos eclesiásticos da Igreja Católica Apostólica Romana, faz preponderar os valores cristãos de maneira universalizante, abarcando o universo da religiosidade católica popular e do Espiritismo Kardecista, assim como uma série de valores ligados à dignidade humana e aos movimentos afirmativos, como praticado no Brasil.

As propriedades do texto de Baraldi, na discussão desta religiosidade valores em espaços sociais tão complexos atrai a atenção de outros periódicos, voltados para movimentos religiosos de matriz cristã, assim como voltados para ações afirmativas e movimentos sociais. Desta forma, paulatinamente conseguiu ampliar o seu mercado de publicações, abarcando também revistas de caráter religioso, místico ou afirmativo. Em entrevista concedida a Matheus Moura, Baraldi fala sobre seus personagens e publicações representativos destes segmentos:

Eu faço o Roko-Loko na “Rock Brigade”, o Guerrilheiro da Guitarra na “Comando Rock”, os passarinhos Vapt e Vupt na “Espiritismo e Ciência”, o Ginho, o ET de Varginha, na “UFO”, o Tatoo Zinho na “Metalhead Tattoo”, Pérsio Piercing e Tati Tatoo na “Tatuagem Arte e Comportamento”, o Rap Dez na “Viração”, o Euriko e Ritalinda na “Folha Bancária”, Zé Ácido e Maria Vitamina no “Sindiquim”, Doutor Cicolo, na revista “DR!”, etc. Além disso, ainda faço as revistas Roadie Crew, Dynamite, Abusada, MAD, Jornal ABCD Maior, e jornais de muitos sindicatos pelo Brasil afora. Gosto igualmente de todos os meus trabalhos, porque graças a Deus, tenho o maior tesão e paixão pela minha profissão! Tudo o que faço nela me dá prazer e satisfação! (MOURA, BARALDI, 2009, [s.p.]).

A natureza do trabalho de Baraldi fez com que fosse um dos convidados para desenvolver cartilhas sobre a prevenção das doenças

sexualmente transmissíveis. Sua experiência específica foi com a população carcerária. Segundo a descrição de Baraldi:

Eu fui lá na cadeia com dois jornalistas de uma ONG de prevenção a AIDS nas cadeias. Entramos nas celas, conversamos bastante com os presos para saber qual a rotina deles e o nível de informação sobre a AIDS. Com essas infos eu fiz uma cartilha em quadrinhos voltada para os presos, com a linguagem, as gírias deles, e as situações típicas da cadeia: visita íntima, visita de prostitutas, sexo com os travestis ou entre homens (os presídios geralmente tem uma ala só para travestis e homossexuais), compartilhamento de prestobarbas e giletes, etc. O mais legal é que um dos presos, um rapazinho novo, desenhava muito bem e nós dividimos os desenhos da cartilha. Ele fez uma parte e eu outra. A grana que eu ganhei com esse trabalho, dividi com ele também. (MOURA, BARALDI, 2009, [s.p.]).

A revista *Viração*, uma das principais publicações brasileiras com conteúdos afirmativos voltados para o público adolescente, conta com a contribuição especial de Marcio Baraldi, por meio das histórias em quadrinhos do personagem Rap Dez (BARALDI, 2011, *passim*), cuja concepção contempla as sugestões dos jovens leitores e até mesmo a quadrinhização de poesias “Rap” enviadas pelos correspondentes. A leitura do referido álbum, a exemplo do que ocorreu na cartilha sobre DST, leva a conclusão de que o processo de criação de Baraldi também se inclui a imersão nos fenômenos sociais e a abordagem antropológica, pois, mesmo sendo roqueiro, apropriou-se da “Cena Rap” e construiu com ela espaço de discussão política, de valores sociais e religiosos.

Considerando toda esta produção eclética de Marcio Baraldi, este estudo pretende se debruçar com mais atenção nos personagens e enredos criados com intenção de discussão no campo metafísico: os dois passarinhos Vapt e Vupt (BARALDI, 2010, *passim*). Os mesmos foram publicados inicialmente nas Revistas *Alô Mundo* e *Viração*, para posteriormente integrar a revista *Espiritismo e Ciência* (desde 2009), assim como participações nas revistas *Além da Vida*, *Sem Fronteiras*, *Visão Espírita*, entre outros títulos correntes brasileiros do segmento.

Nos quadrinhos de Vapt e Vupt, as representações metafísicas do mundo espiritual, da esfera divina, dos princípios e filosofia Crística, são fundamentados pela obra filosófica Kardecista brasileira, que é ligeiramente diferente de sua matriz original europeia. Como principal autor brasileiro e modelador do que veio a ser publicado posteriormente,

temos a figura do religioso Francisco Cândido Xavier, popularmente conhecido como Chico Xavier. A relevância de sua obra literária é incontestável no imaginário religioso brasileiro, sendo que o seu alinhamento com os fundamentos da Igreja Católica Apostólica Romana se dá apenas sob a exceção do “contato com os espíritos do além”.

VAPT E VUPT: OS PASSARINHOS MAIS QUERIDOS DOS QUADRINHOS!

O título Vapt e Vupt foi criado por Marcio Baraldi em 1995, ocasião em que o autor já tinha plenamente definido o seu traço e as características dialógicas de seus personagens. Sua produção como um todo pode ser classificada no estilo underground brasileiro, que a literatura também registra como “undigrudi” ou ainda, falando mais abrangentemente na produção quadrinhística ibérica e latino-americana, de *linea-chunga* (CÓMIC UNDERGROUND, 2014).

O sistema narrativo e Vapt e Vupt conta com todos os elementos disponíveis na semiologia da história em quadrinhos, ou seja, utilização de balões, requadros separando as vinhetas com calhas, recordatórios, onomatopeias, metáforas visuais e linhas cinéticas, ainda incluídas de ícones metafóricos migrados da linguagem do Mangá. Baraldi ainda explora os recursos pictóricos da cor com muita propriedade (segundo podemos verificar na figura 1), na construção de sua narrativa, alternando a entonação de voz com os recursos semiológicos dos balões, enfatizando linhas cinéticas em amarelo. As metáforas visuais são determinativas do estado de ânimo dos litigantes, da consternação dos pássaros, enquanto as gotas de suor emprestadas do Mangá denotam a consternação do mediador que evita a briga.



Figura 1: Analisando as características semiológicas de Vapt e Vupt, que permitem classificar a obra como pertencente ao gênero quadrinhístico, encontramos a produção de vinhetas em estilo underground brasileiro, com todos os elementos tradicionais e adição de elementos do Mangá © 2010, Marcio Baraldi. Todos os Direitos Reservados.



Figura 2: Por meio do diálogo travado entre os personagens e os recursos semiológicos da história em quadrinhos, Baraldi delimita o mundo material e espiritual, tornando em figuras concretas as metáforas da fala. Então, pode-se verificar repetidamente um recurso de metáfora “em cascata”, na construção da linguagem visual-verbal. © 2010, Marcio Baraldi. Todos os Direitos Reservados.

Os personagens componentes do grupo protagonista são o pássaro Vapt, colorido em amarelo e vermelho; o pássaro Vupt, colorido em amarelo e lilás; o Pombo da Paz, branco com um ramo de oliveira no bico amarelo. Os coadjuvantes são os seres humanos, outros animais antropomorfizados ou, com menor frequência, Jesus Cristo, Deus e almas pertencentes ao mundo espiritual.

A apropriação e construção dos enredos por Baraldi se dá pela exploração dos recursos semiológicos, assim como nos recursos do imaginário cristão, espírita e espiritualista, na construção de metáforas verbo-visuais. Frequentemente, a natureza biológica dos pássaros também integra os elementos metafóricos necessários a condução das ideias, segundo a intencionalidade de cada uma das histórias. Ainda, Baraldi consegue lançar mão dos recursos inerentes à linguagem híbrida

dos quadrinhos, de matriz visual-verbal, para construir metáforas em cascata (conforme pode ser verificado na figura 2).

O jogo de palavras, também frequentemente utilizado por Baraldi, se apresenta como recurso retórico nos quadrinhos desde suas origens, para ajudar a determinar o sistema de criação do argumento, do estranhamento que gera cada história e os seus jogos, com os quais o leitor concorda para participar do protocolo linguístico dos quadrinhos. Segundo Sebastião Uchoa Leite, no caso das histórias em quadrinhos: “a lógica linguística também se revela pelo jogo de palavras” (LEITE, 1995, p. 71). Por isso, o uso de trocadilhos ou a competente montagem das metáforas em cascata conferem ao trabalho de Baraldi uma carga de significados e afetividade que chama o leitor para a leitura e o divertimento, mas insere também a reflexão a respeito de valores que pretendem ser discutidos neste espaço narrativo.

A exemplo do que ocorre na narrativa das narrativas curtas ou mesmo Tiras Cômicas de quadrinhos, a primeira vinheta de cada história de Vapt e Vupt sempre possui função narrativa de normalização, delimitando o ambiente e os personagens que participarão daquela narrativa específica. Em seguida, são apresentadas as funções de deflagração da situação de estranhamento ou conflito e, por final, a função interlocutora de distinção que causa o efeito cômico-narrativo (como pode ser verificado na figura 3).

Verificando o seguinte diálogo (transcrito a partir da figura 3) é possível identificar os recursos do discurso e seu jogo:

- Vinheta de normalização:

Vupt: __ Por que um sujeito rico e bem de vida como você fica caçando animais?

Caçador: __ É difícil explicar o prazer de matar!

- Vinheta de deflagração:

Caçador: __ E vocês, animais, porque ficam cantando, brincando e namorando o dia inteiro?

- Vinheta de distinção:

Vupt (exaltado): __ É difícil explicar o prazer de VIVER!!!
(BARALDI, 2010, p. 31)



Figura 3: Utilizando a estrutura clássica dos quadrinhos curtos ou das Tiras Cômicas, Baraldi subdivide a narrativa em três situações ou, como no exemplo, em três vinhetas: a 1ª. função de normalização, a 2ª. função de deflagração e a 3ª. função de distinção, onde ocorre a reviravolta e o efeito cômico da narrativa. (© 2010, Marceo Baraldi. Todos os Direitos Reservados)



Figura 4: Vupt verifica, por meio de uma experiência prática, que o conteúdo publicitário sobre os efeitos do cigarro são diferentes da realidade. Como os leitores, Vupt não havia refletido sobre o paradoxo da ideia exposta pela mídia, mas oferece a chance de que o leitor verifique o novo ponto de vista sobre os efeitos do cigarro, adicionado pelo comentário de Vapt. (© 2010, Marceo Baraldi. Todos os Direitos Reservados)

Quanto a veiculação de valores inerentes aos periódicos que constituem o espaço editorial de publicação do título Vapt e Vupt, a própria opção de veiculação infere que as propriedades da história em quadrinhos são importantes para que esta editoração atinja seus objetivos. Segundo Márcia Mendonça:

A grande difusão da quadrinhização como recurso de textualização que, de certa forma, democratiza o acesso a certas informações, também é um fenômeno recente, que tomou impulso a partir da segunda metade do século XX. [...] As imagens, geralmente caricaturais, e a narrativa de ficção, característicos da maioria das HQs, seriam diferenciais que deixariam o “texto”

mais leve e mais inteligível. A voz do senso comum já nos diz que vivemos a geração da imagem e, portanto, como já destacamos a presença de outras semioses, que não exclusivamente a verbal, é uma opção cada vez mais comum, seja no domínio da ciência, da publicidade ou do jornalismo. (MENDONÇA, 2010, p. 27)

As potencialidades didáticas oferecidas pela história em quadrinhos, já apregoadas por Vergueiro na década passada, são vinculadas à sua ludicidade e as propriedades da linguagem visual-verbal como autoexplicativa. Porém, a leitura dos quadrinhos trabalha igualmente com o pertencimento e, também a função identitária, que podem deflagrar o posicionamento ou reposicionamento do leitor, mediante uma questão social ou mesmo científica, e pelo estabelecimento de um diálogo e a exposição de outros fundamentos, pontos de vista, informações, etc (SANTOS Neto; SILVA, 2011, p. 60-65).

Neste sentido, a leitura das histórias em quadrinhos, como bens culturais em apropriação, é feita de acordo com fatores fora do controle estrito da educação formal, instituições ou esquemas sociais estabelecidos, vinculados às experiências de vida, a subjetividade, a formação pessoal da memória semântica, a conjuntura da apropriação de bens culturais diversos, a proficiência na linguagem dos quadrinhos (SANTOS Neto; SILVA, 2011, p. 60-65), o que torna seu uso complexo para a difusão competente de informações e conteúdos específicos.

Neste ponto, Baraldi consegue discutir de forma eficiente os valores propugnados pelas publicações a que se dedica, sem que sua produção quadrinhística padeça de um “didatismo” que prejudique o prazer da leitura ou seu humor irreverente (como pode ser verificado na figura 4). A partir da discussão das propriedades informacionais e quadrinhísticas do título Vapt e Vupt, a verificação das representações religiosas nos leva a outras constatações, enfatizando ainda mais a qualidade da obra de Baraldi.

Como uma de suas estratégias narrativas, utiliza-se de mitos e avatares sagrados no intuito tanto de aproximar-se do leitor, quanto dos aspectos materiais da realidade que são apresentados em sua obra. Tal recurso, muitas vezes proporciona um intercâmbio constante das noções de sagrado e profano, como de aspectos míticos em contraposição com a realidade, e, ainda, da transmissão de valores que devem ser buscados pelo homem, na construção de um mundo melhor.

responde por um modelo de conduta, paradigma para todas as atividades humanas (ELIADE, 2006, *passim*). Tais questões presentificam-se na obra de Marcio Baraldi.



Figura 7: Numa alusão ao nascimento do próprio Cristo, os animais são retratados pelo quadrinhista, como obras da criação divina, necessários à sobrevivência humana e tão importantes quanto o próprio Deus. Aqui há uma clara crítica a forma como os homens tratam e se relacionam com a natureza, fundamental para a sobrevivência do planeta. (© 2010, Marcio Baraldi. Todos os Direitos Reservados)

Dessa forma, Baraldi em sua narrativa faz com que o mito perca seu caráter de fábula ou inventividade. Esse aspecto se esvai quando a “verdade” por ele difundida renasce em forma de exemplaridade e valor moral. O mito passa a explicitar assim, sua função social. Nesse caso, os mitos sagrados.

Tais mitos são os ícones das religiões, as quais proporcionam ao indivíduo, uma conexão com o mundo sobre-humano, um mundo de transcendência, cujos valores que encerra são tanto morais quanto também transcendentais. Ao mesmo tempo exalta uma das funções do sistema de crenças através do qual o homem procura explicar sua situação no universo e sua relação com a divindade. Uma das funções da religião é proporcionar o conforto diante do sofrimento e responder às necessidades humanas prementes.

Outro aspecto recorrente na obra de Baraldi é a preocupação ecológica, ou melhor, a relação homem/natureza. A questão em voga é como proceder a uma transformação de mentalidade para que o mundo que seja socialmente mais responsável, mais limpo e mais saudável. Tais ideias refletem conteúdos morais, pois uma mudança assim tão extensa de mentalidade e comportamento inclui também, de modo particular, as ideias religiosas e os valores que devem ser compartilhados entre os homens.

Tal aspecto é apropriado por Baraldi. Ele coloca em cena a religião como um agente importante para se criar um novo modo de pensar. A visão de mundo que influencia o nosso comportamento para com a criação, é também configurada pela nossa perspectiva religiosa. Mais ainda, a religião, devido à sua autoridade moral, tem o poder de determinar a imagem que o fiel faz do cosmo, e de modificar o modo como ele interage com a natureza.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mito é o cerne de todas as religiões e foco de estudo de várias áreas das ciências humanas, pois tratam acerca da origem seja do mundo, das ideias ou dos deuses. Também ganham importância devido a sua função social de criadores de ritos, bem como de doutrinas morais a serem absorvidas e praticadas pelos homens. Sendo assim, o mito é a linguagem narrativa apropriada para a religião e para debater assuntos ligados à religião.

A mensagem religiosa em geral propõe um determinado comportamento reverente do ser humano perante os deuses e diante dos aspectos sacralizados da vida. E é esse viés que Marcio Baraldi de forma bastante pertinente conseguiu apropriar-se em sua obra. Esse autor utiliza esses ícones originários, aproximando-os dos homens, na clara intenção de discutir questões cotidianas, ao tempo em que difunde uma mensagem de cunho reflexivo e moralizante.

Ao mesmo tempo, seu domínio da semiologia dos quadrinhos, o desenvolvimento de um estilo próprio e a forma como consegue resolver, por meio do domínio linguístico, os conflitos deflagradores de sua narrativa, tornam Baraldi um quadrinhista distinto. O elemento surpresa, os jogos de palavras, a aplicação de recursos lúdicos e as referências à “Cultura Pop” destacam o trabalho e criam identidade no público leitor. Assim, a obra de Baraldi agrega qualidades semiológicas em relação à

linguagem da história em quadrinhos às propriedades dialógicas do discurso, que permitem uma leitura inteligente e oportunizam a reflexão, sem que a narrativa perca sua característica de entretenimento e decaia num simples apólogo.

Mediante estas constatações, este estudo defende que as histórias em quadrinhos podem realmente ser relevantes no debate de conteúdos polêmicos, assim como na valorização de valores éticos e da dignidade humana, colocando-se criticamente acima de discursos hegemônicos e preconceitos discriminatórios, com a leveza que somente a história em quadrinhos pode propiciar como linguagem e mídia.

No caso da obra de Marcio Baraldi, também convém acrescentar que a história em quadrinhos não se faz por um pleno domínio de desenho e recursos semiológicos, mas é uma obra de autoria, com valor e relevância literária, que definitivamente contribui para o arcabouço de conhecimentos da humanidade e deve ser considerada como fonte de informação e conhecimento.

REFERÊNCIAS

BARALDI, Marcio. *Rap Dez*. o primeiro personagem rapper dos quadrinhos. São Paulo: Viração/Grrr!, 2011.

BARALDI, Marcio. *Roko-Loko e Adrina Lina*. “Hey Ho... Let’s go!”: os personagens mais Rock’N’Roll dos quadrinhos. São Paulo: Rock Brigade/Grrr!, 2009.

BARALDI, Marcio. *Vapt e Vupt*. os passarinhos + queridos dos quadrinhos! São Paulo: HQM/Grrr!, 2010.

BARI, Valéria Aparecida ; VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos para a formação de leitores ecléticos: algumas reflexões com base em depoimentos universitários. *Revista Comunicação e Educação*. São Paulo: Paulinas, v. XII, n.1, p.15-24, jan-abr 2007.

BARI, Valéria Aparecida. *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores*. (Tese de Doutorado em Ciência da Informação). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008.

BARI, Valeria Aparecida ; VERGUEIRO, Waldomiro. Emoção e rebeldia: formação de gibitecas na biblioteca escolar. XXIV CBBB - Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação. *Anais*. Maceió: FEBAB, 7 a 10 de agosto de 2011.

BARI, Valeria Aparecida ; SANTANA, Glêyse Santos. Representações religiosas na obra quadrinhística de Marcio Baraldi. II Congresso Internacional das

Faculdades EST: II Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (II FNPAS). *Anais*. São Leopoldo: 14 de setembro de 2014. 17 p. ilust.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 1990.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Revista Estudos Avançados da USP*. São Paulo: Instituto de Estudos Avançados IEA/USP, v.5, no. 11, jan/abr, 1991.

CÓMIC UNDERGROUND [em línea]. *Wikipédia*, La enciclopedia libre, 2014.

Disponível em:

<http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=C%C3%B3mic_underground&oldid=74457138>. Acesso em 19/07/2014

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

LEITE, Sebastião Uchoa. Conhecimento de Krazy Kat. In: *Jogos e enganos*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. p. 67-85.

MENDONÇA, Márcia. Do entorno ao interior da cartilha quadrinhizada: funções sociais e letramento. In: *Ciência em Quadrinhos: imagem e texto em cartilhas educativas*. Recife: Bagaço, 2010. (Coleção Teses)

MOURA, Matheus ; BARALDI, Marcio. Vale-tudo de Baraldi: entrevista concedida por Marcio Baraldi. In: *BLOG O GRITO!* São Paulo: Universo Online (UOL), 29 de janeiro de 2009. Disponível em <

<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/blog/2009/01/29/entrevista-marcio-baraldi/>>. Acesso em 18/07/2014.

SANTOS Neto, Elydio dos (org.) ; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.).

Histórias em quadrinhos e educação: formação e prática docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro (org.) ; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011.

● CONFIGURAÇÕES DAS RELIGIOSIDADES NO QUADRINHO BRASILEIRO

Amaro Xavier Braga Junior

1. INTRODUÇÃO: CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

As configurações religiosas aqui mencionadas fazem parte de uma pesquisa bem mais ampla que buscou mapear e identificar as produções de quadrinhos brasileiros relacionadas aos grupos religiosos (BRAGA JR, 2014). As categorias aqui apresentadas visam identificar a relação da HQ/História com as tradições religiosas existentes e agrupá-las por semelhança ou a proximidade. Identificamos, inicialmente, quatro categoriais ou matrizes: a afro-brasileira, a kardecista, a cristã e a esotérica, além de produções relacionadas a outras práticas religiosas isoladas que serão mencionadas posteriormente (Budismo, Islamismo e Judaísmo).

A matriz afro-brasileira faz referências às práticas religiosas que se apropriam das tradições do candomblé (em suas diferentes nações como kétu, jeje-nagô, bantu e do tambor de mina), da umbanda e de outras práticas religiosas menos expressivas como a quimbanda e a jurema, com pouca expressão no nosso caso.

As religiões de matriz afro-brasileira, apesar de pouco expressivas no contingente populacional brasileiro (os números do senso sempre são baixos), possuem grande destaque pela importância histórica devido aos vínculos com as comunidades tradicionais afrodescendentes e às perseguições submetidas ao longo da história no Brasil. Esta trajetória e questões de importância ficaram refletidas na produção de quadrinhos, como se mostrará adiante, inclusive, entre as três matrizes analisadas com a interface com os quadrinhos, foi única que teve um estudo inicial (desenvolvido por Chinen [2013]). Tematicamente, a religiosidade afro-brasileira ficou relacionada, nos quadrinhos, à vilania, como explicação para a bravura/má sorte de personagens, questões de saúde pública, expressivamente relacionadas com as questões de DST e Aids, além do regate da mitologia religiosa.

A matriz kardecista¹ foi associada às práticas dos centros do espiritismo do tipo kardecistas, vinculados à Federação Espírita Brasileira (e suas repartições estaduais), além de centros espíritas mais diversificados e independentes, mas com associações semelhantes que tenham como base o pentateuco literário do médium francês Allan Kardec, assim chamado “codificador” do espiritismo, ao qual, para diferenciar das práticas de espiritismo vinculados ao New Age ou às práticas de umbanda branca (mesa branca), chamamos simplesmente de kardecista.

O Brasil é hoje o maior país com número de praticantes do espiritismo kardecista e esta religião desenvolve um papel significativo na história do país (com muitas personalidades de destaque que participaram ou apoiaram abertamente esta tradição religiosa) e nas práticas assistencialistas. E que, devido à atuação e grande produção dos médiuns brasileiros, levo-a, apesar de seu surgimento na França, a ser considerada hoje, uma religião brasileira.

O conjunto das publicações apresenta o universo kardecista em quadrinhos muito focado nos desenhos infantis, no predomínio das tiras e publicações em jornais produzidos pelos centros espíritas, além do destaque para um tipo de produção que se orienta e surge dentro do espaço religioso, através de oficinas direcionadas a este fim.

A matriz cristã envolve as práticas relacionadas o cristianismo e suas variantes, enfaticamente, aquelas do catolicismo e do protestantismo (envolvendo tanto as tradições do protestantismo tradicional quanto do pentecostalismo e neopentecostalismo).

O cristianismo é a maior prática religiosa do ocidente e uma das mais frequentes no mundo. A história do Brasil é diretamente associada às práticas cristãs, até porque o catolicismo foi por muito tempo, a religião oficial do estado brasileiro. Em nosso calendário oficial e social ainda prevalece muitos feriados originários do calendário religioso católico ao ponto da população não saber diferenciar sua origem. Assim, as diversas tradições do cristianismo exercem um importante papel no Brasil. Esta presença marcante tem reflexos na produção dos quadrinhos. Entre as temáticas analisadas é a mais expressiva, em todos os sentidos, como poderá ser confirmado a seguir.

O que incorporamos como matriz cristã diz respeito às práticas do cristianismo no catolicismo, protestantismo e (neo)pentecostalismo. São

¹ Tenho consciência que o kardecismo envolve elementos do cristianismo. Entretanto, para fins de organização do corpus metodológico e da quantidade expressiva de produções deste tipo, resolvi criar uma categoria separada.

publicações que se vinculam essencialmente aos personagens do velho testamento e no entorno da vida do Jesus de Nazaré. Apresentam mitos, histórias e referências aos principais rituais religiosos destas tradições.

A quarta matriz, aqui denominada de esotérica, mostrou-se uma categoria problemática no trato e seleção de materiais para identificação. O que chamamos de “esotéricos” faz referência às práticas religiosas não institucionalizadas vinculadas ao movimento new age. São expressões relacionadas ao xamanismo, à bruxaria, a meditação transcendental, terapia de vidas passadas, satanismo, ritos e práticas de fraternidades iniciáticas (sociedades secretas) de entre outras esferas. Entretanto, estas manifestações, devido à ausência de institucionalização, não puderam ser mapeadas de maneira semelhante ao sistema aplicado nas matrizes anteriores. Em nossa varredura não encontramos nenhuma história em quadrinhos sendo patrocinada ou publicada por algum grupo relacionado aos movimentos supracitados. Ainda sim, encontramos referência destas práticas em diversas (e inúmeras) histórias independentes (fanzines, em sua grande maioria) que se apropriaram de algumas destas características sem descrevê-las ou relaciona-las a uma prática religiosa. Este dificultador terminou por nos motivar a excluir esta categoria do levantamento subsequente.

Outro elemento importante diz respeito a seleção do material para a composição deste levantamento. Ao relacionar as publicações de histórias em quadrinhos aos movimentos religiosos, levamos em conta a pré-determinação dos autores no vínculo entre os dois temas (quadrinhos e religião), a natureza do enredo da revista, seu descritor e/ou resumo, assim como o título do material; e, os agentes envolvidos na sua produção e/ou circulação. Assim, p. ex., quadrinhos produzidos por editoras declaradas religiosas ou entidades, juridicamente constituídas, que estão relacionadas às práticas religiosas, tornaram-se elegíveis.

Excluimos do levantamento histórias em quadrinhos cuja temática religiosa se originasse de interpretação paralela ou tangencial vinculada às questões de representação e na ausência de descritores do autor desassociando o material da temática religiosa (esclareço este fato no fim do trabalho).

A varredura leva em consideração as publicações realizadas por autores brasileiros e publicadas em território nacional que se direcionaram ao público religioso, explicitamente, à temática religiosa ou objetivaram descrever fenômenos religiosos relacionados às matrizes supracitadas. Esta objetivação é decorrente da menção clara dos autores,

da editora, do título do material ou do enredo relacionado diretamente com a temática religiosa. Por temática, considero mitos, temas, rituais, personagens e história dos grupos/práticas.

As publicações brasileiras² consideradas foram de diversos tipos e modalidades: únicas e seriadas, independentes e por editora, impressos ou digitais, quadrinhos de uma página ou tiras-em-quadrinhos publicados em revistas ou jornais, até os de centenas de páginas publicados em álbuns ou coletâneas.

Buscamos, sobretudo, identificar as ações de produção de histórias em quadrinhos, sejam aquelas institucionalizadas pelo mercado, através de editoras ou produção independente comercializadas nos mais diversos ambientes, sejam aquelas iniciativas de produção sem comercialização, mas com distribuição, ora por internet, ora em festivais, eventos, salões, torneios, etc. Esta decisão parte da caracterização do assim chamado “mercado nacional”. O circuito dos quadrinhos no Brasil percorre meios irregulares, alternativos e diversos. Não considera-los no levantamento é ignorar boa parte da produção de quadrinhos feita por brasileiros. Como nosso objetivo era mensurar a produção destes brasileiros, foi preciso incorporar estes outros ambientes.

A internet demonstra, como todos os estudos atuais indicam, ser um espaço benéfico para a produção e circulação destas produções. Muitas iniciativas identificadas usam apenas o meio cibernético para distribuir suas produções, tanto dos materiais seriados, quanto das edições/produções únicas. Para simplificar, não criei categoriais diferenciadas para os materiais online, chamando-os simplesmente de “webcomics”, para as páginas de quadrinhos publicadas em blog, sites e fóruns, pelos autores ou em sites próprios do material; e, “webtiras” para os equivalentes na produção de tiras-em-quadrinhos.

Em alguns casos – sinalizados – foi considerado uma “webtira” e/ou “webcomic” algumas produções notoriamente relacionadas aos cartuns pelo simples fato do material temático possuir mais de três quadros desenhados em sequência ou se divulgar com vários quadros desenhados e organizados numa única página, respectivamente (mesmo quando o autor se identifica como “cartunista” e sua produção é majoritariamente de cartuns).

² E não me refiro aqui às “nacionais”, pois considero o termo “Quadrinho Nacional” muito abrangente e inapropriado para diversos casos. Discutir esta relação e os parâmetros de distinção em um trabalho anterior (cf. BRAGA JR, 2012; 2013).

Levei em consideração também a produção de fanzines, impressos e virtuais, devido ao mesmo fator já mencionado: são veículos que guardam boa parte da produção brasileira e desconsiderá-lo é não reconhecer uma parte significativa da produção de quadrinhos no Brasil. Em vários casos poderá se verificar como o material nasceu na publicação de um fanzine e depois migrou pra edições de revistas seriadas e/ou únicas, ainda independentes ou por editora. Deve se reconhecer ainda, que os fanzines, ao mesmo tempo em que exercem importância, são materiais muito complicados para o resgate histórico devido a sua impressão e circulação irregulares. Além da ausência ou não determinação de datas de impressão e “publicação”, já que devido à sua irregularidade ficam condicionados à informação dos autores. E, em muitos casos, estas informações podem ser questionáveis quanto a veracidade, exigindo do pesquisador uma atenção redobrada para confirmar, em diversas e outras fontes, os mesmos dados.

Ainda, fruto de uma tentativa de estabelecer parâmetros para analisar a gênese de cada produção e seus vínculos religiosos, particularmente das relações autor-obra-religião, desenvolvi, na medida do cabível, contatos com os produtores destes materiais. Foram realizadas entrevistas pessoais e via chats online (síncronos e assíncronos) e alguns fragmentos destes depoimentos foram inseridos no texto.

Metodologicamente, a produção, organização e análise dos dados desta pesquisa tomaram como base os princípios da *Ground Theory* (ou Teoria Fundamenta nos Dados), assim como descritas e recomendadas por seus criadores Glaser e Strauss (1967), basicamente, a título de esclarecimento, procura-se “[...] acumular grande quantidade de dados e conectar entre eles numerosas variáveis” (KAUFFMAN, 2013, p.140). Implica em dizer que meu objetivo não foi verificar teorias existentes e sim produzir novas abordagens ou uma teoria substantiva, a partir de dados concretos de primeira linha e, em uma perspectiva comparativa, conforme expresso pelos criadores: "A teoria fundamentada pode ser apresentada como um conjunto bem codificado de proposições ou em uma discussão teórica em andamento, utilizando categorias conceituais e suas propriedades"³ (GLAUSER, STRAUSS, 1967, p. 31).

Portanto, o que exponho a seguir trata-se de um levantamento sobre como os quadrinhos brasileiros têm se aproximado da questão

³ Tradução livre. No original: "Grounded theory can be presented either as a well-codified set of propositions or in a running theoretical discussion, using conceptual categories and their properties".

religiosa, com base nos aspectos anteriormente explicitados, um modelo categórico de análise de publicações em quadrinhos e um rascunho teórico de como compreender estas produções no contexto social (a distribuição nominal de cada publicação e segmento pode ser consultada no trabalho completo, cf. BRAGA JR, 2014)

2. O QUE ESTAS PUBLICAÇÕES PODEM NOS DIZER?

Comparar as produções de quadrinhos entre si precisa de alguns cuidados. Primeiro, em números absolutos, as publicações de temática cristã são maioria absoluta. Muitas das edições foram seriadas e lançadas mensalmente, enquanto que as publicações das outras matrizes sempre estiveram associadas a lançamentos independentes e/ou únicos. Títulos institucionalizados e publicados pelas igrejas como “Nosso Amiguinho”, “Smilinguido”, “Turminha da Graça” e “Turma do Biblicando”, são publicadas mensalmente e distribuídas por assinatura, computando, só elas, quarenta e oito edições anuais e duzentos e quarenta no quinquênio. Não há como compará-las com as demais publicações. O que procurei fazer foi comparar os lançamentos por título em quinquênios. Assim, cada uma destas publicações conta como uma/ano (1). Com isso valíamos o mercado de maneira ampla.

Desta forma, como foi a produção dos quadrinhos religiosos no Brasil?

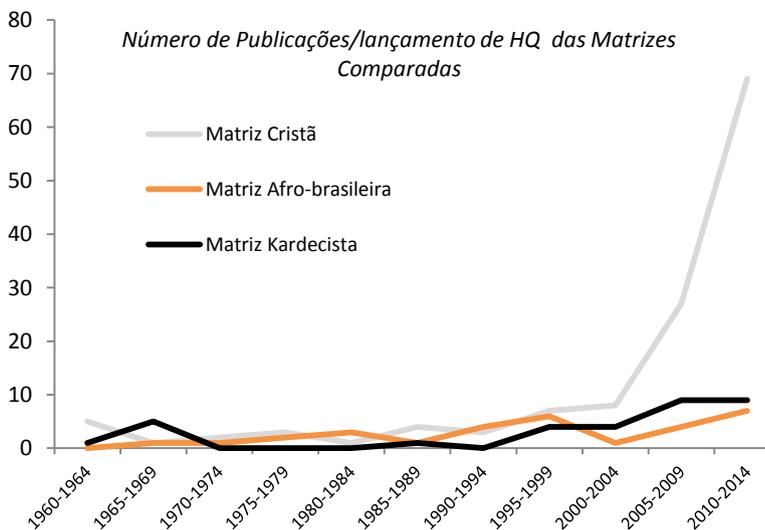


Gráfico 1 – Distribuição comparativa entre as matrizes por quinquênio.

Ao analisar o gráfico é possível perceber primeiros algumas oscilações entre as décadas, revelando que o tema se desenvolveu de maneira instável. Também que estas oscilações, crescimentos e decrescimentos, dos lançamentos são equitativos, entre as produções das matrizes kardecistas e cristãs, a partir de 1985, com os mesmos picos e quedas. Já o crescimento exponencial a partir dos anos 2000, pode ser explicado pela crescente da população evangélica, conforme levantamento do censo.

A curva de crescimento da população evangélica coincide com o do crescimento com o número de publicações de HQ no segmento.

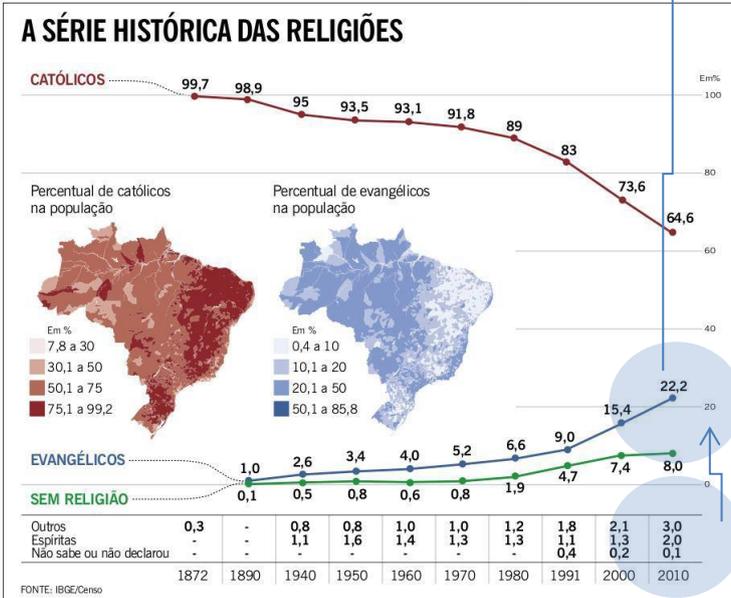


Gráfico 2 - Crescimento comparado entre a população brasileira de católicos e evangélicos. Gráfico publicado no jornal O Estado de S. Paulo [Versão Adaptada]. Fonte: http://3.bp.blogspot.com/-2Wif8o84FOo/UgBIApf9d5I/AAAAAAAAFvY/_bLz3FAKdYY/s1600/crescimento.jpg

O dado é corroborado, pois, quando destrinchamos a categoria cristã nas principais denominações que a compõe, notamos que o número de produções católicas (ou ligadas ao catolicismo) são menos expressivas em relação às tradições protestantes. Os “não definidos” foram aquelas publicações em que não havia filiação clara dos produtores ou da editora e suas temáticas eram genéricas e neutras, não sendo católicas, propriamente, mas também não se enquadrando entre as denominações protestantes. Se pensarmos numa categoria chamada “não católica”, teremos uma maioria esmagadora de setenta e quatro por cento (74%) das publicações. É importante lembrar que se os números de publicações absolutas fossem comparados, anda assim, os protestantes continuariam com vantagens nas publicações, com uma expressão de 7/10, isto é, a cada dez publicações cristãs, sete seriam protestantes, em números reais.

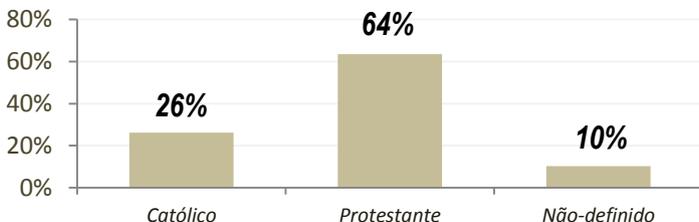
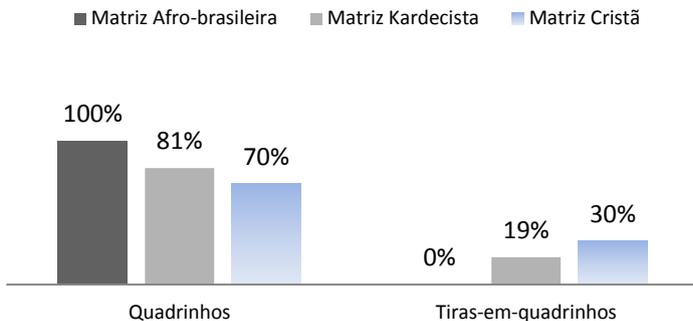


Gráfico 3 – Dispersão percentual dos quadrinhos cristãos por subcategorias de denominação religiosa.

3. DAS RELAÇÕES ENTRE OS TIPOS DE PUBLICAÇÃO

Este universo pode ser analisado também quanto ao tipo de publicação. A natureza destas publicações é muito distinta entre si. Revistas impressas de trezentas páginas e de trinta e seis; tiras-em-quadrinhos impressas em álbuns e disponibilizadas na internet; revistas mensais e publicações seriadas; revistas independentes e por editora. Cada uma destas particularidades é um complicador na avaliação geral e na comparação dos produtos entre si. É possível pensar a análise a acerca da dicotomia das naturezas divergentes: quadrinhos vs. tiras-em-quadrinhos; impresso vs. online; independente vs. editorial; edição seriada vs. edição única. E ainda, dispor por gênero: super-heróis, infantil, terror, biográfico, histórico e humor⁴. Vejamos a seguir alguns gráficos de distribuição.

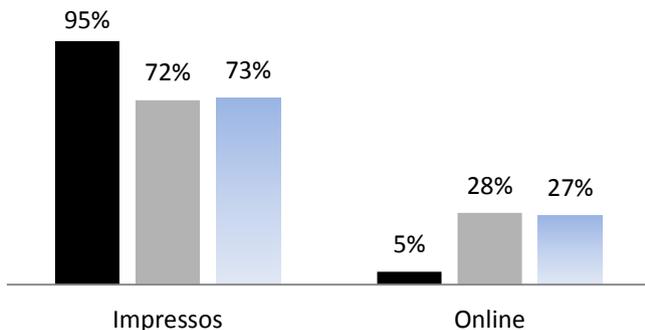
Gráfico 4 – Variações percentuais por estilo de produção.



⁴ Existem outros gêneros, mas estes são os que se aplicam ao nosso caso.

A grande maioria das publicações (81%) se utiliza do estilo de quadrinhos em comparação com as tiras-em-quadrinhos⁵. Apesar do levantamento não ter detectado tiras-em-quadrinhos relacionadas a matriz afro-brasileira, nas duas outras matrizes há uma variação equitativa (de 22% a 29%) em relação ao que é produzido.

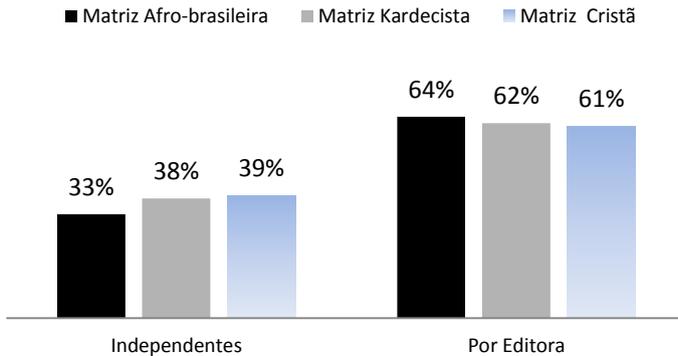
Gráfico 5 – Variações percentuais entre as matrizes por modalidade de publicação.



A publicação de materiais impressos ainda é dominante nos quadrinhos em comparação com o uso da internet na publicação online. Ao todo, 76,4% dos materiais publicados são impressos, contra 23,6% online. Porém, apesar do índice reduzido, quando comparamos estes percentuais com o gráfico de lançamentos por quinquênio, percebemos que a elevação das publicações coincide com a popularização da internet e do número de publicações digitais.

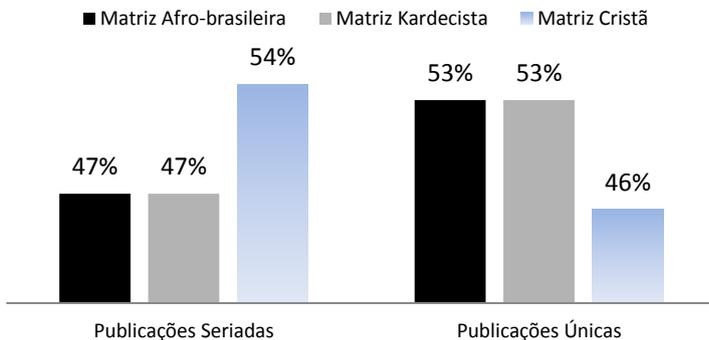
⁵ A diferenciação aqui é metodológica e nos serve para agrupar os materiais que apresentaram perfis diferenciados. Consideramos os quadrinhos como um gênero maior, lato, que engloba diversas modalidades e tipos ou subgêneros. Teoricamente as tiras-em-quadrinhos são quadrinhos. O que fizemos foi distinguir sua formatação. Os materiais que apresentaram-se com composições com até quatro quadros e se apresentam de forma serializada com e cuja leitura/produção se relaciona pela linha horizontal, sem necessidade de complementação da informação ou sequências de páginas, denominamos genericamente de tiras-em-quadrinhos. Os demais materiais envolvidos com a linguagem dos quadrinhos – com exceção das fotonovelas, cartuns, charges, storyboards – foram simplesmente denominados “quadrinhos” independente do tipo de publicação se em revista, jornal, ciberespaço ou livro.

Gráfico 6 – Variações percentuais entre as matrizes por tipo de publicação.



A produção destes quadrinhos religiosos também se apresenta muito equilibrada em relação ao tipo de publicação. Os percentuais entre as publicações por vias de editora são muito próximos uns dos outros, com pequeno destaque para os quadrinhos cristãos. O mesmo ocorre entre as produções independentes. Ao todo, 61,7% das publicações são produzidas por editoras, enquanto 38,3%, por agentes independentes.

Gráfico 7 – Variações percentuais entre as matrizes por frequência da publicação.



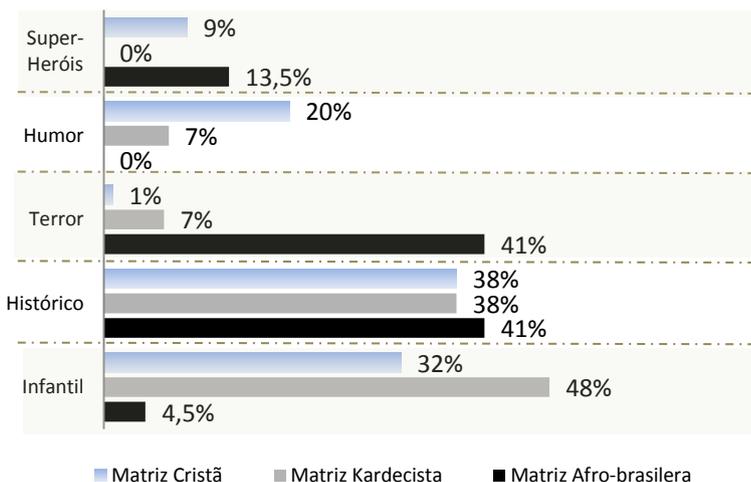
Ao que tudo indica, há uma relação inversamente proporcional entre os tipos de matrizes e a durabilidade das publicações, em relação das publicações cristãs com as outras matrizes. Os quadrinhos cristãos são maioria entre as publicações seriadas, haja visto o grande

investimento em revistas com média de trinta e seis páginas e publicação mensal via assinatura, enquanto que as publicações relacionadas as religiões afro-brasileiras e kardecistas, em grande parte, são edições únicas.

Quando comparadas entre si, as publicações independentes ganham por uma pequena diferença, com 51,8% do total, enquanto que as publicações seriadas ficam nos 48,2%. É um mercado equilibrado, desde do início. Não há como afirmar qual é o mais vantajoso economicamente, sem consultar a relação das tiragens e vendagens, números que nem sempre são divulgados pelos produtores e editoras, dificultando uma análise mais profunda sobre o perfil deste mercado.

Quanto aos gêneros destas histórias em quadrinhos? Apesar de serem todas relacionadas com a esfera religiosa, direcionaram-se a subgêneros diferentes. Neste levantamento foi possível identificar que o gênero com a maior frequência em todas as matrizes foi o infantil que atingiu índices expressivos. Ainda assim, é acompanhado de perto pela produção de quadrinhos do tipo histórico, principalmente entre as produções cristãs. Quando avaliados de maneira acumulada, como o gráfico indica, o subgênero predominante é histórico. Algumas ausências são interessantes: não houve registro de produção de histórias de super-heróis na matriz kardecista; nem da produção de humor na matriz afro-brasileira e quase inexistência de terror nos quadrinhos cristãos. Isto revela, de certa forma, como ainda prevalece certos estereótipos quanto ao usar o humor ou a infantilidade (é o que apresenta o menor índice neste tópico) com as religiões afro-brasileiras, enfaticamente relacionadas ao terror (senso comum) e ao resgate histórico (devido às campanhas políticas de integração); Também que o kardecismo é visto com pouca criatividade e muita seriedade, resultando na impossibilidade de surgirem super-heróis que lidem com o Umbral ou a cosmogonia desta religião. E ainda, que o cristianismo, quando incorporado oficialmente nestes quadrinhos não seja vinculado ao terror e ao medo do desconhecido, obviamente, pela naturalidade com que sua cosmogonia é aceita pela população. Além do fato de que a temática do terror com elementos cristãos é mais explorada pelas tradições ocultistas ou que incorporam mitos relacionados às práticas de fraternidades iniciáticas. Desta forma, histórias de terror com temas cristãos tenderiam, estatisticamente, a serem enquadradas como de matriz esotérica.

Gráfico 8 – Dispersão percentuais entre as matrizes por subgênero de quadrinhos.



4. SOBRE A NATUREZA DA ORIGEM DAS PUBLICAÇÕES

A natureza da origem destas publicações também é um elemento importante a ser considerado. 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. Sua determinação, portanto, parte das representações

identificadas pelo leitor/pesquisador, numa relação de subjetividade. É um tipo de vínculo que necessita uma avaliação qualitativa mais profunda e parte, necessariamente, de uma visão unidimensional (do leitor/pesquisador). Este tipo de identificação é feito, p. ex., por Vilela (2009) ao analisar o sobrenatural nos quadrinhos brasileiros de terror. Em seu artigo, cita algumas páginas de quadrinhos relacionando-os ao espiritismo kardecista (“No princípio era o verbo” de R. F Luchetti e Nico Roso) entretanto, sem que tais ambientações estejam amparadas no discursos do autor, da editora ou no título da revista (com informações literais desta ligação), trata-se antes, de uma percepção avaliativa que vincula o enredo temático ao discurso da religião, por isso, o classificamos como simbólico (são sentidos que se apresentam pelos sinais gráficos) e representacional (parte da percepção dos valores estereotípicos).

Esta última categoria, que sabemos ser existente e importante, foi retirada deste levantamento⁶. Nosso objetivo circulou, portanto, na identificação dos aspectos mais explícitos e declarados dos vínculos de religiosidade das produções de quadrinhos brasileiras, conforme configuração das três primeiras categorias descritas anteriormente.

⁶ O campo da representação é muito rico e importante para a investigação. Sua retirada neste trabalho partiu, única e exclusivamente, de um critério de ordem metodológica. E não deve ser interpretado como desprestígio ou negligência, apenas e simplesmente como uma escolha de organização metodológica. Haveria, em nossa avaliação, uma impossibilidade de lidar com a amostragem estatística ao considerar esta categoria no levantamento. Entretanto, muitos pesquisadores se dedicaram a identificar estas representações teológicas e religiosas em quadrinhos não abertamente declarados religiosos, como os estudos de Morris (2005), Tallon e Walls (2005), Reblin (2008; 2011) Knowles (2008), Kirby (2009), Kavadlo (2009), Nikolavitch (2011) e Santos Neto (2013).

Gráfico 9 – Distribuição da Natureza das Publicações na Matriz Afro-brasileira

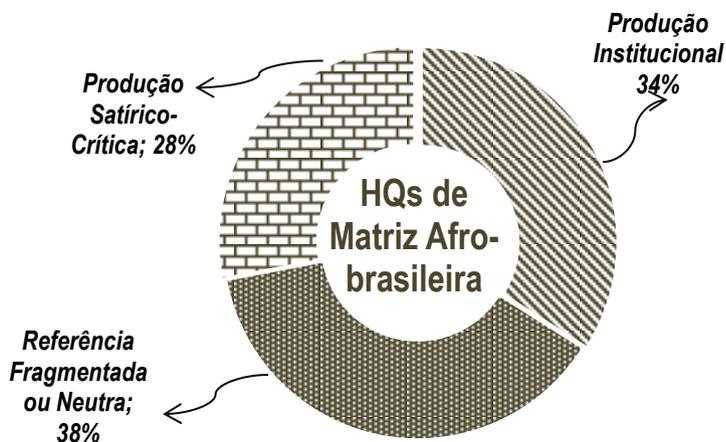


Gráfico 10 – Distribuição da Natureza das Publicações na Matriz Kardecista



Gráfico 11 – Distribuição da Natureza das Publicações na Matriz Cristã



As origens das edições relacionadas ao universo afro-brasileiro estão bem equilibradas, há tanto edições independentes sem vínculos formais, quanto material institucional, isto é, com participação de terreiros e/ou pais-de-santo ou agentes do governo designados para este fim. Os quadrinhos desta categoria foram os que apresentaram o maior índice na produção satírico-crítica, revelando como tais práticas estão sendo vivenciadas pela sociedade, ainda de maneira estereotipada ou jocosa. Já ao analisar as publicações relacionadas ao kardecismo, percebemos como a produção é quase totalmente (74%) vinculada aos centros e federações espíritas e/ou pessoas que estavam no momento de criação do material desenvolvendo ações relacionadas ao serviço religioso. Assim, como demonstrado no gráfico sobre os subgêneros, não há produção eu satirize o kardecismo ou coloque em análise crítica suas bases. O que é explicado pela quase totalidade de produção institucional. Percentual semelhante se apresenta entre os quadrinhos relacionados à matriz cristã: 69% são institucionais. Praticamente, foi possível identificar pelo menos uma produção entre as principais igrejas neopentecostais, além de produções com aval, supervisão e/ou publicação por editoras das igrejas protestantes tradicionais e de várias ordens católicas.

Um fator que pode influenciar a diferença significativa entre as produções de temáticas cristãs e kardecista e a afro-brasileira ou outras denominações que não apareceram na análise, é a prática do proselitismo pelas denominações cristãs.

Assim, o grande número de publicações em quadrinhos cristãs pode ser entendido a partir das necessidades inerentes à própria prática religiosa. Primeiro, devido à necessidade da educação religiosa das crianças. Os quadrinhos são vistos como instrumentos de alfabetização ou mediação instrutiva e atrativa da atenção do jovem, logo, um meio de atingi-lo com as mensagens religiosas. Segundo, devido às necessidades de expansão. Ao contrário das demais matrizes, as tradições cristãs, praticam o proselitismo, i. é, a prática e o uso de estratégias de convencimento e mudança de opinião relacionadas a adoção de uma nova ideologia, fé ou dogma. A fé cristã implica, desde suas origens, na conversão de infieis e pagãos. A publicação de quadrinhos e congêneres visa atender a este fim.

5. AÇÕES E ESTRATÉGIAS DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS NO SERVIÇO RELIGIOSO

São justamente os dois últimos critérios mencionados que colocam os quadrinhos em destaque entre os grupos religiosos. Apesar de perder espaço para outros veículos de comunicação mais massivos, os quadrinhos têm despertado o interesse de muitos agentes religiosos.

A missionária Tia Nete, no seu blog “Jesus é bom demais!” (<http://jesusebombomdemais.blogspot.com.br/>) tem sido uma destas cooptadas pela linguagem. Ela brinca com a produção de quadrinhos. Se utiliza de softwares para desenvolver HQs com temas bíblicos e distribuí-los na internet visando a conversão/doutrinação das mensagens cristãs. Chega a inserir sua foto para contextualizar comentários pessoais e montar cenários e enredos buscando a evangelização. O processo de personalização da mensagem, tão defendido pelos teólogos na pregação é aplicado aqui para disponibilizar a quem quiser e achar, histórias e enredos. Ela faz quadrinhos, irregulares, instáveis, mecânicos e frágeis. Mas são um exemplo único de como a linguagem envolve as necessidades profissionais.

Outra iniciativa produtiva foi desenvolvida pelo casal de evangélicos Anderson Andrade Barcelos e Andréa Rangel Barreto Barcelos, membros da Igreja Evangélica Vida, que por via do aplicativo

Bit Strip (www.bitstrips.com), produziram, a partir de 2012, sessenta e oito webtiras, de três a quatro quadrinhos, com mensagens bíblicas. A produção do casal, disponibilizado no blog Sou Crente Sim! (<http://www.soucrentesim.com.br/>), conta com personagens fixos e situações de diálogo cotidiano, das conversas de um pastor com sua congregação de fiéis. O casal conseguiu desenvolver uma estética mais consistente do que a da missionária, mantendo um layout agradável e bem estruturado. Segundo os autores:

Decidimos montar este blog, com algumas idéias nossas (resultado de mais de 30 anos de evangélico), outras de outros sites, mas sempre com o objetivo de fazer algo interessante e voltado para o público cristão, exaltando os nossos princípios de fé. Não estamos aqui para criticar o comportamento de pessoas especificamente, até mesmo porque, em se tratando de tirinhas e histórias fictícias, o exagero é algo sempre presente e é componente quase que obrigatório quando se trata de lidar com humor. Tampouco estamos aqui para criticar religião ou crenças alheias, tão somente queremos reforçar nossa identidade de cristãos através da valorização de conceitos presentes na nossa crença, demonstrando que, mesmo que salvação, religião e comportamento sejam assuntos sérios e individuais, eles podem ser abordados de uma forma mais genérica e exagerada visando, num primeiro momento, provocar risos e, como consequência natural, estimular a reflexão. (BARCELOS, 2012, [s.p.])

Estas ferramentas já foram descobertas e são bastante utilizadas pelos religiosos. Na internet é possível encontrar até tutoriais explicando cada uma das ferramentas em sites específicos sobre o assunto, como no Deus no Gibi, com levantamentos de utilização e discursos desta temática. (<http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>).

A linguagem dos quadrinhos e seu processo auxiliar na educação, enfaticamente religiosa, tem levado missionários não apenas a perceber suas potencialidades - a ponto de determinados quadrinhista só desenvolverem trabalhos religiosos ou que envolvam o viés da moral religiosa de suas denominações, como também têm levado pessoas que não fazem quadrinhos e começaram a usar a linguagem para evangelização, mesmo sem dominar as ferramentas de desenho, roteiro, arte-final e quadrinização.

Estes softwares online e gratuitos têm disponibilizado ao público interessado um meio de fabricar produtos a partir da linguagem

quadrinhística sob a demanda pessoal e com possibilidade de distribuição cibernética. Independente da qualidade destas produções nos deparamos com a percepção da linguagem como agente educacional/evangelizador; e o investimento de tempo dos missionários com a produção destas histórias, claramente por detectar que os materiais servem ao seu propósito.

E isso nos atesta que os quadrinhos também podem está a serviço da fé.

REFERÊNCIAS

- BARCELOS, A. A. Autores. Sou Crente Sim. 2012. Disponível em: <http://www.soucrentesim.com.br/p/autores.html>. Acesso em: 25 ago. 2014.
- BRAGA JR, A. X. Mangá Nacional: Crises Identitárias na Produção Brasileira de Histórias em Quadrinhos. *História, imagem e narrativas*. N. 15, out.2012. Disponível em: <http://www.historiainagem.com.br/edicao15outubro2012/criseidentitaria-manga.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2012.
- BRAGA JR, A. X. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros?. *REA - Revista Espaço Acadêmico*, Vol.12, nº 142, mar. 2013. ISSN: 1519-6186. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/download/19774/10501> . Acesso em: 15 mar. 2013.
- BRAGA JR, A. X. Religião e Religiosidade no Quadrinho Brasileiro. Recife, 2014. [Manuscrto inédito]
- CHINEN, N. A religiosidade afro-brasileira nos quadrinhos. *Identidade!*, São Leopoldo, v.18, n. 1, p. 39-54, jan.-jun. 2013. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 13 nov. 2013
- GLASER, Barney G.; STRAUSS, Anselm L.. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago: Aldine Publishing Company, 1967.
- KAUFMANN, Jean-Claude. *A Entrevista Compreensiva: um guia para a pesquisa de campo*. Petrópolis: Vozes/ Maceió:Edufal, 2013.
- KAVADLO, J. X-men X-istenciais: judeus, super-homens e a literatura de massa. In IRWIN, W. (Org.). X-men e a Filosofia: visão espantosa e argumento assombroso no x-verso mutante. São Paulo: Madras, 2009. p.49-62.
- KIRBY, K. E. Guerra e paz, poder e fé. . In IRWIN, W. (Org.). X-men e a Filosofia: visão espantosa e argumento assombroso no x-verso mutante. São Paulo: Madras, 2009. p.201-212.

KNOWLES, Christopher. Nossos Deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos. São Paulo: Cultriz, 2008.

MORRIS, Tom. Deus, o diabo e Matt Murdock. In IRWIN, W. (Org.). Super-Heróis e a Filosofia: verdade, justiça e o caminho soocrático. São Paulo: Madras, 2005. p.55-70.

NIKOLAVITCH, A. Mythe & Super heroes. Lyon: Les Moutons Électriques, 2011.

REBLIN, Iuri Andréas. O Super-herói e a jornada Humana: uma incursão pela cultura e a religião. In VIANA, N. ; REBLIN, I. A. (Org.). Super-heróis, Cultura e Sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011. p.55-92.

REBLIN, Iuri Andréas. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

SANTOS NETO, Elydio dos. Os quadrinhos poéticos-filosóficos de Gazy Andraus: 25 anos de quadrinhos e fanzinato. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2013.

TALLON, F.; WALLS, J. Super-Homem e o Reino dos Céus: a surpresa da teologia filosófica. In IRWIN, W. (Org.). Super-Heróis e a Filosofia: verdade, justiça e o caminho soocrático. São Paulo: Madras, 2005. p.197-212

● SOBRE OS AUTORES

AARON DAVID LEWIS

É escritor de quadrinhos e um estudioso com foco na teoria literária e estudos religiosos. Lewis concluiu seu doutoramento estudando religião e literatura na Universidade de Boston. Lá, ele também ajudou a organizar as "Imagens de Escultura: Religião nas histórias em quadrinhos" e a graphic novel "conferências". Mantém um site sobre o tema: <http://www.captionbox.net>. Email: captionbox@gmail.com

AMARO XAVIER BRAGA JR

É Bacharel em Antropologia, Licenciado em Sociologia, Esp. em História das Artes e das Religiões, Esp. em Artes Visuais, Esp. em Gestão de EAD, Esp. em Gestão de IES, Mestre e Doutorando em Sociologia. Diretor do CDICHQ – Centro de Desenvolvimento e Incentivo Cultural às Histórias em Quadrinhos. Premiado em 2007 com o HQMIX de Melhor Contribuição pelo álbum em HQ "Passos Perdidos, História Desenhada". É professor assistente no Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas -UFAL. Atua como Produtor Cultural e Quadrinhista e Possui seis álbuns em quadrinhos publicados. Em 2011 publicou "Desvendando o Mangá Nacional" livro teórico sobre os mangás brasileiros. É líder do Laboratório Interdisciplinar de Estudo das Religiões (LIER-UFAL/CNPq). Membro fundador da ASPAS – Associação dos Pesquisadores em Arte Sequencial.

E-mail: axbraga@gmail.com | <http://axbraga.blogspot.com.br>

ALEX CALDAS SIMÕES

Professor universitário e pesquisador das ciências da linguagem no estado do Espírito Santo (ES). Doutorando em Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Mestre em Letras pela Universidade Federal de Viçosa (UFV). Bacharel em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Licenciado em Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Tem se dedicado aos estudos de gêneros discursivos, ensino, mídia e identidade. De forma específica, atua com duas linhas de pesquisa. A primeira delas se destina a pesquisa em quadrinhos, nos eixos temáticos *Quadrinhos e*

Gêneros Textuais e Quadrinhos e Identidade. A segunda linha de pesquisa se destina ao estudo de gêneros multimodais, que se pauta nos eixos temáticos *Estudos Multissemióticos* e *Teoria do Gênero/Registro*, ambos de base Sistêmico-Funcional. Email: axbr1@yahoo.com.br.

CRISTINE FORTES LIA

Doutora em História - PUCRS. Docente e pesquisadora do Mestrado Profissional em História e do Curso de Licenciatura em História da Universidade de Caxias do Sul - UCS. Atua como pesquisadora nas áreas de religiosidades e ensino de História. Email: crisflia@bol.com.br

DANIEL CLÓS CESAR

Mestrando do PPG Mestrado em História da Universidade de Caxias do Sul. Graduado em História pela UFRGS, trabalha com uso de histórias em quadrinhos no ensino de História. É Técnico em Assuntos Educacionais no IFRS e ilustrador nível super-básico. Email: daniel.clos@bento.ifrs.edu.br

DANIELLE BARROS SILVA FORTUNA

IV Sacerdotisa, Doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde (IOC-FIOCRUZ) (bolsista CAPES/Plano Brasil sem Miséria) vinculada ao LITEB – Laboratório de Inovações em Terapias Ensino e Bioprodutos e Mestre em Ciências, Bióloga (UNEB). Teixeira de Freitas, BA, Brasil. E-mail danbiologa@gmail.com.

EDGAR SILVEIRA FRANCO

Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela ECA/USP, mestre em multimeios pela Unicamp e professor permanente do Programa de Pós-graduação – Mestrado e Doutorado – em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG). Goiânia, GO, Brasil, Email oidicius@gmail.com.

FÁBIO VIEIRA GUERRA

Doutorando em História Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestre em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Graduado em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Especialista em História da América, História dos Estados

Unidos, História Cultural e Histórias em Quadrinhos com ênfase nos contextos históricos. Email: fabguerra@uol.com.br.

GLÊYSE SANTOS SANTANA

Graduada em Licenciatura em História pela Universidade Federal de Sergipe (2005). Especialista em Ciências da Religião UFS (2007). Mestra em Sociologia pelo Núcleo de Pós-Graduação em Sociologia UFS (2009-2011). Professora do Núcleo de Ciência da Informação (NUCI) da UFS. Professora do Curso de Formação do CESAD - SE. Email: gleyesesfpe@gmail.com.

IURI ANDRÉAS REBLIN

É pesquisador associado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), realizando período de estudos de pós-doutoramento na área de histórias em quadrinhos, sob a supervisão do prof. Dr. Waldomiro Vergueiro. É Doutor em Teologia pelo Programa de Pós-Graduação em Teologia da Escola Superior de Teologia (EST), em São Leopoldo, RS. É autor de Para o Alto e Avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis (Porto Alegre: Asterisco, 2008. 128p.); Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves (São Leopoldo: Oikos, 2009. 223p.) e O Planeta Diário: rodas de conversa sobre quadrinhos, super-heróis e teologia (São Leopoldo; EST, 2013. 107p.). Atualmente, é coordenador da ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial), da qual também é um dos seus membros fundadores e é membro da SOTER (Sociedade de Teologia e Ciências da Religião). É professor da Faculdades EST. Em 2013, recebeu o Prêmio Capes de Tese na área de Teologia, subcomissão da área Filosofia/Teologia, por sua tese sobre histórias em quadrinhos. Email: reblin_iar@yahoo.com.br.

KARINA KOSICKI BELLOTTI

Doutora em História Cultural pela Universidade Estadual de Campinas (2007) e professora do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná. Possui publicações sobre cultural visual, História Cultural e mídia evangélica no Brasil e nos Estados Unidos. E-mail: karinakbellotti@gmail.com.

NATANIA A. SILVA NOGUEIRA

Mestre em História pela Universidade Salgado de Oliveira (UNIVERSO), Niterói/RJ; especialista em História do Brasil pela Universidade Federal de Juiz de Fora/MG; Diretora Cultural da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS); membro da Academia Leopoldinense de Letras e Artes (ALLA); professora da Educação Básica na rede municipal de ensino de Leopoldina/MG. Email: natania.nogueira2010@gmail.com.

MATHEUS MOURA SILVA

Graduação em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, mestre em Arte e Cultura Visual (PPGACV-FAV/UFG) com pesquisa sobre processos criativos em quadrinhos poético-filosóficos. Doutorando, também em Arte e Cultura Visual, com pesquisa voltada aos processos criativos e estados ampliados de consciência para a produção de quadrinhos. Além de pesquisador também é roteirista, editor de quadrinhos e fanzineiro.

VALÉRIA APARECIDA BARI

Graduada em Biblioteconomia e Documentação pela Universidade de São Paulo (1990). Mestra em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2002) e Doutora em Ciência da Informação pela Universidade de São Paulo (2008). Ingressou como Professora Adjunta na UFS em abril de 2009. Email: valbari@gmail.com.

O universo das histórias em quadrinhos é tão enorme e complexo que toda a riqueza da dimensão social pode ser encontrada e retratada entre as suas páginas. As histórias em quadrinhos possuem, além de uma dimensão artística e midiática, uma dimensão social. Entre as suas histórias é possível encontrar pessoas, lugares, práticas e acontecimentos que retratam e resgatam uma boa parte dos acontecimentos sociais e representam visualmente circunstâncias sócio-históricas e político-culturais das mais diversas.

Esta coletânea se propôs a reunir as ações de pesquisadores que resolveram captar estas religiosidades através das histórias em quadrinhos. Suas posições teóricas são tão díspares quanto são as manifestações religiosas existentes no mundo. Em comum, um único aspecto: o desejo de mostrar como imagens desenhadas, palavras destacadas e gestos encenados por personagens e em locais feitos de tinta representam os sentimentos em torno do ethos religioso.



Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-69211-00-6



9 788569 211006


Associação de Pensadores
em Arte Sequencial