



Estudos Teológicos foi licenciado com uma Licença Creative Commons –
Atribuição – NãoComercial – SemDerivados 3.0 Não Adaptada

QUADRINHOS NAS AULAS DE ENSINO RELIGIOSO: SUBSÍDIOS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE UMA EXPERIÊNCIA DOCENTE¹

*Comics in Religious Education: Resources
and pedagogical practices of a teaching experience*

Iuri Andréas Reblin²

Resumo: Este estudo apresenta as histórias em quadrinhos como recurso para as aulas de Ensino Religioso. De um lado, as histórias em quadrinhos são uma forma de linguagem, possibilitam a comunicação. Como forma de linguagem, elas podem ser o meio pelo qual o processo de ensino-aprendizagem se dá. De outro lado, elas são um bem artístico-cultural contemporâneo, apresentam e representam a vida humana em suas tessituras e vicissitudes, são portadoras de conteúdo e de sentido e também se tornam lugar de testemunho da experiência religiosa. Assim, num primeiro momento, este estudo se ocupa com as características das histórias em quadrinhos. Num segundo momento, o estudo delinea pontos de encontro com a experiência religiosa, a religião como fenômeno humano e produtor de sentido e as possibilidades do olhar teológico à arte sequencial. Por fim, apresenta sugestões didático-pedagógicas a partir de uma experiência docente de capacitação de professores de

¹ O artigo foi recebido em 21 de março de 2016 e aprovado em 27 de maio de 2016 com base nas avaliações dos pareceristas *ad hoc*.

O presente texto compreende uma das etapas de investigação dos estudos e estágio pós-doutoral realizado junto à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), sob a supervisão do Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro. Uma versão sintética deste texto foi submetida como etapa final do Curso de Especialização em Educação e Arte junto ao Centro Universitário Leonardo DaVinci, de Indaial/SC, com o acompanhamento da Profa. Ester Miriane Zingano.

² É pesquisador associado à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), onde realiza seus estudos de pós-doutoramento na área de histórias em quadrinhos, sob a supervisão do Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro. É doutor em Teologia, vencedor do Prêmio Capes de Tese de 2013. Professor no Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Teologia da Faculdade EST, em São Leopoldo/RS. Autor e co-organizador de diversas publicações envolvendo estudos de mídia (especialmente quadrinhos), *cultura pop* e religião, com destaque para *Para o Alto e Avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis* (Porto Alegre: Asterisco, 2008), *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos* (Aparecida: Ideias e Letras, 2011 – co-organizado com Nildo Viana), *O Planeta Diário: rodas de conversa sobre super-heróis, quadrinhos e teologia* (São Leopoldo: EST, 2013) e *O Alienígena e o Menino* (Jundiaí: Paco Editorial, 2015), sendo este último a publicação oficial da tese premiada pela CAPES. É membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), de Leopoldina/MG, da qual foi um de seus membros fundadores. Currículo Lattes disponível em: <<http://lattes.cnpq.br/4008773551065957>>. Contato: reblin_iar@yahoo.com.br

educação básica. Reitera, ao final, o potencial das histórias em quadrinhos como forma de linguagem e produto artístico-cultural como recurso para aulas de Ensino Religioso.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Ensino Religioso. Prática pedagógica.

Abstract: This study presents the comic book as a resource for Religious Education classes. On the one side, the comics are a form of language, enable communication. As a form of language, they can be the means by which the teaching-learning process takes place. On the other side, they are a contemporary artistic and cultural good, which present and represent human life in their *raison d'être* and unpredictable changes, they are carriers of content and meaning and they become a place of witness of religious experience. So, at first, this study is concerned with the characteristics of comics. Secondly, it outlines intersection points between religious experience, religion as a human phenomenon and sense producer, and the possibilities of theological look to sequential art. Finally, it presents didactic and pedagogical suggestions from a teaching experience among basic education teacher training. The study reiterates, in the end, the potential of comics as a form of language and cultural-artistic good as a resource for Religious Education classes.

Keywords: Comics. Religious Education. Teaching Practice.

Considerações iniciais

As histórias em quadrinhos fazem parte da vida de muitas pessoas. Fizem e fazem parte da minha. Cresci lendo histórias em quadrinhos compradas com o troco do dinheiro do pão que guardava a cada ida à padaria. Fazia plantão na banca de revistas esperando que seu dono trouxesse as novidades da capital. Naquela época, não havia uma distribuição eficiente para as cidades do interior e era necessário se deslocar até a capital para buscar as novidades. As histórias em quadrinhos são o baú de recordações de nossa infância e adolescência, tal como aquele personagem, o Yambo, do romance de Umberto Eco, *A misteriosa chama da rainha Loana*, que realiza o exercício de recuperar sua memória afetiva revisitando seu passado por meio de diversos itens antigos, entre eles, histórias em quadrinhos.³ Afinal de contas, quem já não leu (ou passou o olho) numa história em quadrinhos? Quem não tem (ou teve em algum momento) histórias em quadrinhos em casa? Quem já não brincou em ser um personagem de histórias em quadrinhos e viver aventuras tal como fizeram os meninos do filme *Os Goonies*?⁴

Embora as histórias em quadrinhos sejam frequentemente associadas ao público infanto-juvenil, há quadrinhos para todas as idades e para todos os gostos, de terror ao faroeste, passando pelos censurados para menores de 18 anos. Há pessoas colecionando quadrinhos, e há edições superestimadas pelo mercado do colecionismo, alcançando valores na casa dos sete dígitos. Mas as histórias em quadrinhos com-

³ ECO, Umberto. *A misteriosa chama da rainha Loana*. Rio de Janeiro: Record, 2005.

⁴ OS GOONIES. Direção: Richard Donner. Produção: Richard Donner; Harvey Bernhard. Los Angeles: Amblin Entertainment/Warner Bros. Pictures, 1985. 1 DVD (114min.).

preendem apenas uma parte de um universo cultural maior, chamado de *cultura pop* (é distinta de cultura popular ou mesmo de cultura de massa, embora sejam termos que se interseccionam), que é essa cultura veiculada por meios de comunicação de massa, associada a uma indústria da cultura e que articula uma dinâmica de mercado, influencia diretamente na construção de gostos, modas e valores e envolve o conceito de arte num sentido bem mais flexível e adaptado que aquele atribuído a esculturas, quadros e gêneros musicais de séculos atrás.

Esse universo cultural midiático pop faz parte da vida humana contemporânea e perfaz as suas mais distintas esferas. A democratização dos bens culturais, a emergência de novas tecnologias de informação e comunicação, o aprimoramento perene do pensamento científico, integrando e pondo em diálogo saberes de diferentes áreas, tornaram porosas as fronteiras entre os diversos aspectos da vida humana, possibilitando repensar e reavaliar periodicamente o processo de ensino-aprendizagem. E dentro desse movimento, para encurtar o argumento, as histórias em quadrinhos acabaram na sala de aula e na biblioteca das escolas.

Há numerosas bases teóricas que se ocupam em traduzir o potencial criativo das histórias em quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem, no processo de formação (ou invenção) humana. Abordam-se os quadrinhos no exercício de criação de histórias autorais, como *fanzines*⁵; a questão da leitura e da identidade e formação de bibliotecas⁶; os procedimentos didáticos em sala de aula⁷; os quadrinhos na educação a partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) e dos diferentes gêneros em sala de aula.⁸ Além disso, as variadas abordagens sobre os quadrinhos em sala de aula moldam seu aporte teórico a partir de uma base epistemológica⁹, a partir do exercício e da discussão em torno da formação e prática docentes¹⁰, a partir do relato de experiências de profissionais e da análise de publicações, de quadrinhos em si, a fim de verificar o que essas narrativas estão contando¹¹, as possibilidades no contexto escolar¹² e como elas apresentam uma determinada leitura de mundo aos seus leitores e a suas leitoras.

⁵ SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: o trabalho com universos ficcionais e fanzines*. São Paulo: Criativo, 2013.

⁶ SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015.

⁷ MODENESI, Thiago; BRAGA JR., Amaro X. (Orgs.). *Quadrinhos e Educação: relatos de experiências e análises de publicações*. Jaboaão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015b. v. 1.

⁸ VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

⁹ MODENESI, Thiago Vasconcellos; PAIVA, Fábio da Silva (Orgs.). *Quadrinhos e Educação em cinco pontos de vista*. Recife: Editora universitária da UFPE, 2013.

¹⁰ SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: UMESP, 2011.

¹¹ MODENESI, Thiago; BRAGA JR., Amaro X. (Orgs.). *Quadrinhos e Educação: procedimentos didáticos*. Jaboaão dos Guararapes: SOCEC, 2015a. v. 2.

¹² RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2007. (Coleção como usar em sala de aula).

Este texto considera essas abordagens acerca das histórias em quadrinhos em sala de aula, tendo-as como ponto de partida para indicar pressupostos e possibilidades para o uso das histórias em aulas de ensino religioso. Para tanto, num primeiro momento, importa destacar algumas características predominantes das histórias em quadrinhos que possam corroborar o trabalho com quadrinhos no âmbito do tema da religião e seu entorno dentro do espectro do que se espera em aulas de ensino religioso. Não cabe aqui discutir os princípios, o lugar do ensino religioso em sala de aula, ou as potencialidades e as limitações desse componente no contexto da educação básica, mesmo porque esse assunto já foi abordado por especialistas da área vinculados ao *Fórum Nacional Permanente do Ensino Religioso* (FONAPER) e problematizado em outra ocasião.¹³

O enfoque deste texto reside em verificar como a religião (o fenômeno religioso, as religiosidades, os símbolos religiosos, o imaginário religioso, as representações de religiões institucionalizadas etc.) pode ser percebida, identificada e retratada nas histórias em quadrinhos e quais possibilidades isso abre para o âmbito de uma aula de ensino religioso. Assim, após destacar características predominantes nas histórias em quadrinhos, este texto se desdobra em dois outros tópicos: de um lado, apresenta as intersecções entre quadrinhos e religião e, de outro, as possibilidades para o trabalho com quadrinhos em aulas de ensino religioso a partir de uma experiência docente em um curso de capacitação ministrado para docentes da educação básica promovida pela Coordenação Regional de Educação do Estado do Rio Grande do Sul (CRE-RS), na região de Caxias do Sul, em agosto de 2015.

O que são histórias em quadrinhos mesmo?

Assim como nós as conhecemos hoje, as histórias em quadrinhos surgiram na esteira do desenvolvimento das tecnologias gráficas da imprensa, do aprimoramento das formas e das estratégias de comunicação, da emergência de uma indústria da cultura (com a reprodução e a produção em série de bens artísticos e culturais) e do exercício de se conciliar texto e imagem (desenhos, gravuras, fotos), com o domínio desta sobre o texto, para se contar uma história, remontando à metade do século XIX (com os livros com gravuras até chegar às histórias em quadrinhos). Naturalmente, o exercício de se contar histórias por meio de imagens e mesmo por imagens dispostas em sequência pode remeter até a pré-história da humanidade, e diversos resquícios dessa atividade podem ser encontrados ao longo de toda a história, tal como indicou Rogério de Campos em seu estudo intitulado *Imageria*¹⁴, sobre a evolução das narrativas sequenciais ao longo da história. De todo modo, para fins didáticos, é possível asseverar

¹³ REBLIN, Iuri Andréas. Ensino religioso na escola: problematizações teóricas em torno da (in)viabilidade de um componente curricular. *Acta Scientiarum. Human and Social Sciences (Online)*, Maringá, v. 31, p. 131-139, 2009. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.4025/actascihumansoc.v31i2.5931>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

¹⁴ CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

que as histórias em quadrinhos, veiculadas à comunicação, ao entretenimento, dentro da reprodutibilidade técnica propiciada por uma indústria, associando harmoniosamente textos e imagens, dispostas em sequência, remetem aproximadamente à segunda metade do final do século XIX.

Diversos artistas ao redor do mundo atuaram nessa direção e o Brasil tem seu representante nesse movimento, Angelo Agostini¹⁵, mesmo que os Estados Unidos tenham vendido, intencionalmente ou não, a ideia de que os quadrinhos surgiram em solo ianque, como atestou Waldomiro Vergueiro¹⁶. Isso é reiterado já numa análise prévia da obra de Dan Manzur e Alexander Danner, por exemplo. Mesmo que os autores afirmem, em seu prefácio, que “nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos”¹⁷, os próprios autores, ao contarem a história das histórias em quadrinhos, majoritariamente referem-se aos Estados Unidos, com pequenas incursões à Europa e ao Japão, ignorando (por vezes, por desconhecimento) as produções do hemisfério Sul. Nessa direção, a já referida obra de Rogério de Campos traz aportes contestatórios significativos, ilustrando como a ideia de se contar histórias, fatos, chistes por meio do uso de imagens veio a se constituir num crescente paulatino desde a Idade Média. A referência aos Estados Unidos, de todo o modo, deve-se, frequentemente, à consolidação de uma verdadeira indústria das histórias em quadrinhos de alcance global nos primórdios do século XX.¹⁸

Nesse processo de consolidação como bem cultural e como expressão artística contemporânea, as histórias em quadrinhos assumiram algumas características predominantes, não exclusivas, que são imprescindíveis para a discussão acerca da intersecção entre religião e histórias em quadrinhos. Para os propósitos deste texto, convém destacar duas: 1) Os quadrinhos são uma forma de linguagem, visual e textual. 2) As histórias em quadrinhos são narrativas; elas contam uma história.

Os quadrinhos são uma forma de linguagem, visual e textual

As histórias em quadrinhos são, assim como outros meios de comunicação, uma forma de linguagem. Elas contam algo de alguém para alguém. Lidam com sig-

¹⁵ MARINGONI, Gilberto. *Angelo Agostini: a Imprensa Ilustrada da Corte à Capital Federal, 1864-1910*. São Paulo: Devir, 2011.

¹⁶ VERGUEIRO, Waldomiro. Ângelo Agostini, pioneiro dos quadrinhos. *Omelete*, 29 jan. 2002. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos/>>. Acesso em: 20 dez. 2015.

¹⁷ MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WWF Martins Fontes, 2014. p.7.

¹⁸ Algumas pesquisas que ilustram essa história, além dos trabalhos já referidos, são as obras de ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975; JONES, Gerard. *Homens do Amanhã: geeks, gangsteres e o nascimento dos gibis*. São Paulo: Conrad, 2006; HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013, acerca dos quadrinhos em geral, além de GONÇALO JÚNIOR. *A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. 1. reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2004; AZEVEDO, Ezequiel de. *Ebal: Fábrica de Quadrinhos: guia do colecionador*. São Paulo: Via Lettera, 2007; acerca da indústria dos quadrinhos brasileiros.

nos, símbolos, partilham um universo comum de valores e significados de um grupo, de uma sociedade, que tornam a própria comunicação possível. Como forma de linguagem, pode-se intuir que as histórias em quadrinhos são “a memória coletiva da sociedade”¹⁹, como sugeriu Rubem Alves em seu livro *O Suspiro dos Oprimidos*, acerca da linguagem em si. Elas provêm maneiras pelas quais os seres humanos (nesse caso, leitores e leitoras) interpretam o mundo. Ao passo que uma determinada linguagem sempre tem a função primordial de representar coisas e relações, essa representação não é em si uma cópia do real, mas antes uma organização do mundo a partir dos valores que são atribuídos a coisas, experiências, situações e relações.²⁰ Numa leitura de Jürgen Habermas (citado por Reblin), é possível descrever a dinâmica social mediada pela linguagem da seguinte maneira:

Os sujeitos que interagem em um ato de fala já se encontram inseridos e participantes de um universo de sentido. Este universo de sentido é o ambiente no qual se desenrolam as ações e as interações humanas. Ele é composto de duas macroestruturas: o mundo da vida e o sistema. O mundo da vida é a estrutura maior, na qual se encontram os sentidos atribuídos às ações e às interações humanas em sociedade, enquanto que o sistema é a estrutura menor, na qual se encontram os sentidos atribuídos aos “meios de direção”, isto é, estruturas sistêmicas que controlam determinadas ações que possuem um “enfoque racional-com-relação-a-um-fim” (sistema político, economia, etc.). Enquanto que, no sistema, as ações são coordenadas estrategicamente, no mundo da vida, elas são coordenadas através de processos de entendimento. [...]

Para Jürgen Habermas, a linguagem não pode ser separada da realidade. O discurso, isto é, a linguagem racionalizada sob a base de argumentos, não pode estar desvinculado das práticas do cotidiano, isto é, do mundo da vida. Na verdade, a linguagem e a realidade estão entrelaçadas uma na outra de tal forma que a produção de sentido acontece em um processo circular contínuo entre os dois âmbitos. Assim, o próprio discurso não é pura argumentação, pois a própria razão linguística está embasada no mundo vivido. Este, por sua vez, configura para o ser humano as certezas comportamentais²¹.

Nessa direção, é o contexto (o contexto de produção, o contexto histórico, o contexto para o qual a história é pensada e o contexto no qual é lida) que dará sentido ao que é compartilhado por meio de uma linguagem. Perceber as histórias em quadrinhos como forma de linguagem e as implicações disso para a própria compreensão das histórias revela muito sobre o que essas narrativas estão contando e como estão contando. Remete ao que está no discurso do texto, mas também o que está nas entrelinhas, o que é tecido no emaranhado dos significados combinados que estão não apenas no sentido das palavras e seu uso nas frases, mas também nas onomatopeias,

¹⁹ ALVES, Rubem. *O Suspiro dos Oprimidos*. São Paulo: Paulus, 1999. p. 15.

²⁰ ALVES, 1999, p. 18s.

²¹ REBLIN, Iuri Andréas. Linguagem e verdade: brincando com as contas de vidro de Rubem Alves e Jürgen Habermas: aportes para a teologia. *Protestantismo em Revista*, São Leopoldo, v. 23, p. 62-67, set./dez. 2010b. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/59/119>>. Acesso em: 10 dez. 2015. p. 65.

nas cores, nos ângulos e nos enquadramentos, na ilusão da ação estimulada nas sarjetas entre os quadrinhos, no traço, na arte-finalização; isto é, nas várias partes que compõem uma história em quadrinhos e na articulação dessas partes entre si sob a perspectiva da história que é contada. Ademais, vale sempre o lembrete de Marshall McLuhan acerca do impacto que determinado meio (neste caso, as histórias em quadrinhos) causa na sociedade que o consome e como essa sociedade vai se transformando na interação com esse meio.²²

A obra de Antonio Luiz Cagnin contribui singularmente nesse aspecto ao ser um dos primeiros estudos nacionais a trabalhar com os quadrinhos considerando suas características linguísticas relacionadas aos textos e às imagens.²³ Como atestou Waldomiro Vergueiro em um texto que discute o impacto da obra de Cagnin para o estudo das histórias em quadrinhos,

[...] é preciso reconhecer que coube a este último o mérito de ter sido o primeiro a sistematizar, no país, o processo de reconhecimento das histórias em quadrinhos como forma de expressão, diferenciando-as de outras modalidades narrativas e destacando o emprego de elementos característicos que possibilitam ao leitor criar os nexos entre imagens e textos, dispostos de forma a propiciar a geração de sentidos²⁴.

Para quem não está familiarizado com as peculiaridades da semiótica e teme se perder na sofisticação do estudo de Cagnin, a obra de Paulo Ramos pode contribuir para uma melhor compreensão da linguagem das histórias em quadrinhos. Ramos descreve as características elementares da linguagem dos quadrinhos como gênero, tempo e espaço, cor e onomatopeias, representação da fala e do pensamento, entre outras considerações, numa escrita didática e sem os maneirismos de trabalhos acadêmicos.²⁵ Em adição, a obra de Nildo Viana, *Quadrinhos e crítica social*²⁶, contribui para elucidar a questão do contexto e da relação entre obra e sociedade, isto é, as muitas tensões relacionadas à produção de uma história em quadrinhos: a tensão entre os interesses de mercado, a concorrência comercial, o perfil editorial, os anseios e as características do público-alvo, os valores, os sentimentos e as concepções (individuais e coletivas) de artistas que produzem as histórias e as implicações disso para a própria compreensão delas.

O conhecimento desses processos de produção e articulação dos quadrinhos é fundamental para uma percepção tridimensional de suas narrativas e, assim, explorar

²² MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem: (understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 1996.

²³ CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial*. São Paulo: Criatio, 2014.

²⁴ VERGUEIRO, Waldomiro. A contribuição de Antonio Luiz Cagnin aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elisio dos (Orgs.). *A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2015. p. 13.

²⁵ RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

²⁶ VIANA, Nildo. *Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando*. Rio de Janeiro: Pensamento Brasileiro, 2013. (Série Invenção e Crítica).

suas potencialidades em sala de aula. Na perspectiva do ensino religioso, ou do estudo da história das religiões, compreender os quadrinhos como uma forma de linguagem, que possui não apenas trejeitos e traquejos próprios, mas uma base histórica, social, política, econômica, cultural que lhe sustenta e lhe dê sua *raison d'être*, significa considerar questões de fundo acerca da articulação do pensamento religioso e do retrato da religião nos mais distintos elementos que constituem as próprias histórias: o que aquela imagem expressa acerca da religião (ou das religiosidades dos e das artistas que a criaram)? O que o ângulo, a disposição dos quadros, as cores induzem a concluir acerca da religião expressa naquela história? Afinal de contas, o que aquela imagem está contando? Qual é o traço, a característica, a marca de determinado artista (e consequentemente de seus valores, crenças, aspirações) naquela narrativa? Como asseverado em outro momento,

[...] quando nós buscamos conexões entre teologia e literatura (olhar uma sob o prisma da outra), não importando aqui o tipo de obra, a leitura vai além da mera descrição do que se encontra explicitamente representado. Não se trata apenas de ver se a história ou a estória se passa num convento ou se um personagem envolvido na trama é um padre ou monge budista. O religioso ou o teológico numa narrativa não é apenas a representação descritiva no sentido de contextualizar ou criar o cenário no qual o enredo se desenvolve, mas o conjunto de elementos que constituem a experiência literária: o cenário, o enredo, os diálogos, as ações, os símbolos e os valores que se imiscuem nestes e a interatividade entre todos²⁷.

Enfim, ocupar-se com histórias em quadrinhos em sala de aula requer conhecer suas particularidades como forma de linguagem. Afinal, a linguagem dos quadrinhos tem a intenção de contar uma história e contá-la da melhor maneira possível, de modo que os diferentes elementos que integram a linguagem dos quadrinhos possam se converter ou convergir de forma harmoniosa para que essa história seja compreendida da melhor maneira possível. Revelam-se, aqui, pois, duas facetas indeléveis inter-relacionadas da linguagem nas histórias em quadrinhos: a intencionalidade e o grau de representatividade a favor da narrativa que se quer contar.

As histórias em quadrinhos são narrativas, elas contam uma história

As histórias em quadrinhos são, bem, histórias, como já reiterado. Isso significa que elas são portadoras de um conteúdo específico, contam algo. Ao contarem algo, elas partilham de uma linguagem comum e de um conjunto comum de valores, signos, símbolos, ou, para retomar a referência à Habermas, o “mundo da vida” e o “sistema”. Isso significa que, ao contarem uma história, elas serão um reflexo de uma percepção de mundo, de uma visão de sociedade, isto é, são carregadas ideologi-

²⁷ REBLIN, Iuri Andréas. A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi. *Protestantismo em Revista*, São Leopoldo, v. 22, p. 13-21, maio/ago. 2010a. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/54/63>>. Acesso em: 10 jan. 2016. p. 14.

camente, ou, como propõe Nildo Viana, axiologicamente, distinguindo ideologia de axiologia, considerando este último o conjunto dos valores dominantes da sociedade, os valores burgueses:

Em síntese, os valores (aquilo que é significativo, importante) são constituídos socialmente e expressam os interesses e o modo de vida de uma determinada classe social. A classe dominante produz seus próprios valores, assim como as demais classes sociais. Esses valores determinam o que é considerado “belo”, “bom”, “importante” etc. E, na nossa sociedade, a classe dominante impõe seus valores e determina o que a maioria das pessoas considera “certo”, “belo”, “bom” etc. Ela cria um conjunto de valores (tal como a riqueza, o poder, o indivíduo etc.) e este se torna o padrão dominante de uma determinada sociedade, os valores dominantes são os valores da classe dominante. Isto não quer dizer que não existem valores divergentes. Os valores divergentes existem, mas são, tanto nos indivíduos quanto no conjunto da sociedade, marginais. [...] Assim, a axiologia é o padrão dominante de valores e dizer que algo é axiológico significa dizer que é algo fundado em tais valores²⁸.

As histórias em quadrinhos, portanto, contam histórias, e essas transmitem uma leitura de mundo. Aqui cabe ressaltar a centralidade das histórias, das narrativas, tanto no processo de constituição do mundo humano quanto do próprio ser humano em si. Se, de um lado, “a linguagem é a memória coletiva da sociedade”, conforme atestou Rubem Alves²⁹, por outro, é a linguagem articulada em discurso, em narrativas e, curiosa e especialmente, em histórias, que coloca o exercício da *anamnese* em ação. Como bem observou Jorge Larrosa, o itinerário da formação ou invenção humanas e de seu próprio mundo (o universo simbólico e de sentido) é continuamente gestado enquanto a vida vai sendo vivida, ao passo que histórias vão sendo tecidas e partilhadas, reinventadas ou transformadas a partir da busca por sentido:

Desse mesmo modo, o que podemos cada um de nós fazer sem transformar nossa inquietude em uma história? E, para essa transformação, para esse alívio, acaso contamos com outra coisa a não ser com os restos desordenados das histórias recebidas? E isso a que chamamos autoconsciência ou identidade pessoal, isso que, ao que parece, tem uma forma essencialmente narrativa, não será talvez a forma sempre provisória e a ponto de desmoronar que damos ao trabalho infinito de distrair, de consolar ou de acalmar com histórias pessoais aquilo que nos inquieta? É possível que não sejamos mais do que uma imperiosa necessidade de palavras, pronunciadas ou escritas, ouvidas ou lidas, para cauterizar a ferida³⁰.

Nessa mesma direção, ao discutir sobre o lugar e a importância da narrativa no processo humano de construção de si mesmo e de seu mundo, tanto Rubem

²⁸ VIANA, Nildo. *Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005. p. 43.

²⁹ ALVES, 1999, p. 15.

³⁰ LARROSA, Jorge. *Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas*. 4. ed. 3 reimpr. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 22.

Alves quanto Jorge Larrosa afirmam que o ser humano é um “palimpsesto”, isto é, “escritura sobre escritura, esquecidas, apagadas, mas indelevelmente gravadas no tecido, prontas a ressurgir, se a encantação correta for feita”³¹. Essas diferentes escrituras que moldam as pessoas a todo momento decorrem não apenas das experiências, das histórias herdadas, da biografia, do exercício de ensino e aprendizagem cotidianos (formal ou informal), mas também das numerosas histórias de ficção, dos mitos, das lendas, dos textos sagrados, enfim, de uma gama quase infinita de formas de apreensão e transmissão de conhecimento. Qualquer narrativa é, em seu sentido mais primário, um exercício de dizer-se. Lições aprendidas são passadas adiante, valores e crenças são reiterados, pensamentos são testados e sedimentados. Até mesmo o chiste e a anedota são exercícios de dizer-se. E a piada só pode ser compreendida se ela partilha um mesmo contexto ou semelhante universo de sentido.

Aqui vale destacar duas asseverações realizadas na investigação de doutoramento, que ressaltam a importância e o lugar das narrativas na vida humana e, por tabela, a importância e o lugar das histórias em quadrinhos como produção cultural, social e artística: a) “O ser humano é, pois, em seu íntimo, uma justaposição transitiva de histórias herdadas e recebidas que, em algum momento e a todo o momento, lhe dizem algo sobre si mesmo e sobre o mundo e sobre sua forma de compreender e compreender-se no mundo”³². b) “Narrar histórias (vivas e ficcionais) é uma forma com que o ser humano diz para si mesmo quais são os seus medos, as suas esperanças, como o mundo se apresenta para ele e como interpretá-lo”³³. Ademais, importa ressaltar o que Umberto Eco afirmou em um de seus *Seis passeios pelos bosques da ficção*: “Já que a ficção parece mais confortável que a vida, tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção”³⁴. Como Eco continua mais adiante,

E, assim, é fácil entender por que a ficção nos fascina tanto. Ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstituir o passado. A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente³⁵.

Em relação às histórias em quadrinhos, essas afirmações remetem a algumas considerações que são necessárias à pessoa que se ocupará com quadrinhos no contexto da sala de aula, em especial, da aula de Ensino Religioso:

³¹ ALVES, Rubem. Mares Pequenos – Mares Grandes (para começo de conversa). In: MORAIS, Regis de (Org.). *As razões do mito*. Campinas: Papirus, 1988. p. 17.

³² REBLIN, Iuri Andréas. *O alienígena e o menino*. Jundiaí: Paco Editorial, 2015b. p. 99.

³³ REBLIN, 2015b, p. 101.

³⁴ ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. 9. reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 124.

³⁵ ECO, 2006, p. 137.

Em primeiro lugar, significa não desprezar ou desvalorizar a importância ou, mesmo antes, o impacto que uma história de ficção, uma história em quadrinhos (ou filme, animação) pode ter na vida das crianças, jovens e adultos. Por mais que uma história possa vir a ser desprezível e ser destinada para “mero entretenimento”, ela sempre estará comunicando, estabelecendo um diálogo, compartilhando valores e percepções da realidade que repercutem num exercício de aprendizado. E isso porque, ao lermos um quadrinho ou mesmo assistirmos a um filme, nós nos dispomos ao que aquela história quer contar e nos tornamos protagonistas das aventuras, sentindo medo diante dos perigos, nos assustando diante de monstros e mesmo nos emocionando nas situações trêmulas diante de um amor, de uma paixão, da família. Isto é, uma narrativa coloca valores e situações em movimento e responde a problemas fictícios (ancorados na realidade – já dizia Eco que o mundo ficcional é sempre parasita do mundo real, por mais fantasiosa que uma narrativa possa ser) que são propostos. E isso em total segurança a seus espectadores e a suas espectadoras, ou seus leitores e suas leitoras. Em outras palavras, a narrativa permite a *catharsis*: “emocionar-se frente à obra, impactar-se com ela, recriá-la, produzindo um momento único, em que vidas imaginárias adquirem força suficiente para iluminar vidas reais, possibilitando, mesmo por breves instantes, conhecê-las”³⁶. E isso é possível por conta de dois movimentos: primeiro, o desligamento do real e a abertura a se envolver com a história que é contada e, segundo, por aquilo que o poeta inglês Samuel Taylor Coleridge chamou de “suspensão da descrença”, isto é, a aceitação da premissa de uma narrativa (e a estrutura lógica do enredo) como verdadeira. Como sintetizou Eco: “O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras”³⁷.

Em segundo lugar, por mais que uma história seja desprezível, ela sempre tem uma intencionalidade. E identificar essa intencionalidade é fundamental para uma leitura crítica de determinada história. Essa intencionalidade se dá em diferentes níveis, que se inter-relacionam: num primeiro, refere-se à mensagem que se quer passar (que é ora definido por artistas, ora pela equipe editorial, ora pela própria companhia, isto é, depende do tipo de quadrinhos – independente, seriado etc.); num segundo momento, refere-se aos interesses de mercado, quando for o caso, sobretudo, em quadrinhos de grande circulação, comerciais, isto é, ao que se quer vender; num terceiro momento, refere-se aos artifícios de comunicação na história (ao como a história é contada, recursos utilizados, estratégias narrativas de apreensão da atenção). Aqui importa destacar aquilo que Nildo Viana sugere em *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*, a saber, que a produção de uma história em quadrinhos é algo complexo que lida tanto com aspectos axiológicos quanto com aspectos relacionados ao inconsciente coletivo.³⁸ Identificar a intencionalidade é olhar a fundo essa rede intrincada de

³⁶ MATTOS, Paulo André Passos de. Entre a história, a vida e a ficção – artes do tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 28, n. 2, p. 55-67, dez. 2003. p. 60.

³⁷ ECO, 2006, p. 81.

³⁸ VIANA, 2005.

relações, decisões, expressões que acabam delineando o que vem a ser a história em quadrinhos. Como asseverado em outro momento,

[...] as histórias em quadrinhos enquanto forma de linguagem e expressão artístico-cultural são representações de uma compreensão de mundo inserida na teia complexa de relações que constituem o universo simbólico dos bens culturais contemporâneos. Por um lado, as histórias em quadrinhos estão sujeitas à dinâmica mercantil de produção simbólica: enquanto produto de consumo, elas precisam fazer sucesso, vender bem, manter o leitor interessado (quer seja por meio de uma narrativa envolvente, quer seja por meio de sua estética). Para isso, elas precisam se nutrir nos anseios de seu público-leitor, no seu universo cotidiano, e ser uma expressão destes mesmos anseios, deste mesmo universo. Independente da finalidade de uma história em quadrinhos (entreter, educar) ela sempre será representação de algo, e uma representação duplamente forjada, pois se constitui não apenas por uma narrativa, mas igualmente por uma imagem³⁹.

Em terceiro lugar, as histórias são portadoras de conteúdo. Assim, “quais são situações que as histórias estão apresentando?”, “Como elas estão problematizando ou resolvendo essas situações?”, “Quais informações estão enunciando?”, “Qual é a ‘moral’ da história?”, “Qual é a precisão dessas informações ou em que medida determinadas informações são adaptadas ou alteradas de modo a servir ao propósito da narrativa?” são perguntas que precisam ser respondidas aqui, a fim de driblar a carência de criticidade ou o movimento posterior à suspensão da descrença, a saber, o movimento que é realizado quando a história termina (mesmo que continue num próximo capítulo). A imersão em uma narrativa fornece novas configurações aos filtros epistemológicos e interpretativos da experiência cotidiana de vida. E isso é fundamental para que possamos crescer como *pessoas-em-relação* e para que a *catharsis* na leitura de uma história possa ter um efeito na vida cotidiana. Sem essa percepção crítica após a leitura de uma narrativa, estamos sujeitos ao risco de alimentar determinadas axiologias, reiterar eventuais preconceitos que, muitas vezes, até a própria história possa estar questionando. Em outras palavras, considerando o contexto didático das escolas, é fundamental realizar um exercício de hermenêutica, de modo que se possa construir um olhar crítico sobre aquilo que é narrado, produzido e vendido às pessoas, particularmente, também, no que tange à religião, nesse caso.

Portanto, as histórias em quadrinhos possuem: 1) um impacto e uma importância no processo de formação ou invenção humana, no sentido de que acaba por moldar aspectos da personalidade, reiterando valores, crenças, percepções de mundo; 2) uma intencionalidade, relacionada tanto ao processo de produção e comercialização quanto ao tema a ser abordado, envolvendo tanto questões axiológicas quanto subjacentes à pessoa autora (inconsciente coletivo); 3) um conteúdo, uma apresentação e uma representação específica, dentro de um tempo e de um espaço (contexto espaço-temporal), que trará reflexos da vida em sociedade, dos anseios e medos comuns, expressos por meio de situações e formas de resolução, considerando que informações podem (e

³⁹ REBLIN, 2015b, p. 121.

frequentemente são) ser adaptadas aos interesses da narrativa. Com base nessas observações, importa agora identificar de que forma a religião pode adquirir seus contornos numa história em quadrinhos.

Quadrinhos religiosos e quadrinhos com temas religiosos: aproximações e diferenças

Ao contarem as mais variadas histórias de ficção, da comédia ao terror, as histórias em quadrinhos podem apresentar temas religiosos e os mais diversos elementos relacionados às religiões, condicionado à emersão desses nas histórias de acordo com a narrativa e o interesse da pessoa responsável pela história. Afinal, a religião é parte da cultura e da sociedade, está vinculada intimamente à vida humana e à sua busca por sentido, enfim, ao universo simbólico que possibilita a vida humana e no qual a própria vida humana se dá. Assim como reiterado em outras ocasiões⁴⁰, as histórias em quadrinhos podem se tornar *locus revelacionis* da experiência religiosa humana em diferentes sentidos. Nessa direção, a proposta aqui é indicar algumas pistas, com base em estudos já realizados, e sistematizar essas “revelações” em categorias de viés didático (ou seja, elas não são absolutas ou encerradas em si mesmas) sugeridas a partir de três premissas atinentes à relação entre religião e histórias em quadrinhos:

1) a religião (no sentido amplo) pode aparecer nas histórias em quadrinhos de diferentes maneiras, não apenas por meio do enredo ou do texto (diálogos, pensamentos, narrações em *off*), mas por meio do conjunto dos elementos que constituem a experiência estética de uma leitura de histórias em quadrinhos (enquadramentos, cores, desenhos, cenários, ações, símbolos etc.);

2) o aparecimento da religião nas histórias em quadrinhos está condicionado, ou relacionado, à intencionalidade da narrativa, numa primeira instância, isto é, se é intenção do seu autor ou de sua autora contar uma história religiosa ou utilizar elementos religiosos como recurso narrativo (fazendo alusões ou mesmo citando textos sagrados, inserindo nas ilustrações etc. O álbum *Reino do Amanhã*, de Alex Ross e Mark Waid é um exemplo, nessa direção)⁴¹;

3) nas histórias de super-heróis estadunidenses, particularmente, há de se considerar alguns elementos próprios relacionados ao contexto de produção daquilo que se convencionou chamar de superaventura: A) A ideia de *religião civil*, isto é, acerca dos valores religiosos que estão implícitos na ideia de uma nação, de um país, e adquirem contornos nos mais diferentes rituais públicos, produções culturais, tema bem

⁴⁰ REBLIN, 2010a, 2013, 2015b e também em: REBLIN, Iuri Andréas. Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura. *Paralellus*, Recife, v. 5, n. 10, p. 161-178, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://www.unicap.br/ojs/index.php/paralellus/article/view/428/394>>. Acesso em: 10 jan. 2016. E REBLIN, Iuri Andréas. Nos versos de um multiverso em expansão: a teologia e as histórias em quadrinhos. In: CALDAS, Carlos (Org.). *Teologia Nerd*. São Paulo: Garimpo, 2015a. p. 71-90.

⁴¹ WAID, Mark; ROSS, Alex. *O Reino do Amanhã*: edição definitiva. São Paulo: Panini Comics, 2013.

trabalhado por sociólogos estadunidenses, dentre eles, Robert Bellah.⁴² B) Associada a essa estão as ideias de “povo eleito” e de “destino manifesto”, decorrente da imigração de valores religiosos puritanos, vinculadas à ideia de nação. O povo estadunidense é visto como escolhido por Deus para redimir a humanidade, ao passo que o solo ianque é percebido como a própria terra prometida que emana leite e mel. C) O conceito *WASP* (*White Anglo Saxon Protestant – protestante, anglo-saxão e branco*) para se referir à axiologia ainda enraizada na cultura estadunidense de uma elite que determina a dinâmica social daquele país, o que ela significa para a construção dos personagens, sua personalidade e sua moral e a que se remete quando se aborda (ainda) o “Verdade, Justiça e o Jeito Americano”. D) A trajetória das principais editoras e de seus principais autores e autoras, considerando a influência da tradição judaica nesse percurso. E) Associadas a essas estão, por sua vez, as dinâmicas atinentes ao heroísmo como as características míticas, a dinâmica das “histórias de salvação” ou mesmo do gênero literário bíblico “apocalíptico” e a ideia de “transcendência”, relacionadas ao prefixo “super” que acompanha o gênero da superaventura e remete às características sobre-humanas das narrativas, ou, como sugeriu Peter Coogan, numa análise do gênero, aos três super-homens que forjam o super-herói contemporâneo: o *Übermensch* de Nietzsche, o *Super-Homem* da ficção científica e os vigilantes de dupla identidade.⁴³

As categorias acerca dos pontos de intersecção entre religião e histórias em quadrinhos foram sugeridas originalmente em um texto intitulado *Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos*⁴⁴ e estão organizadas sob a perspectiva da teologia, isto é, de como a religião pode aparecer numa história em quadrinhos e o tipo de pensamento que pode se apresentar ali.⁴⁵ Como já afirmado, há sempre um processo decisório que envolve *o que* estará em cena e *como* estará em cena e participará da narrativa. Se uma cruz aparece pendurada na parede de um quarto ou de uma sala representada na imagem, ela está sempre comunicando algo e foi escolha do ou da artista inseri-la lá.

A partir do exposto, é possível propor uma sistematização que favoreça a identificação do pensamento religioso. Essa sistematização não tem o propósito de colocar um *framework* em cada produção artístico-cultural, em cada história em quadrinhos. Isto é, a divisão não é estanque, no sentido de que a aproximação de um quadrinho a uma das categorias não é única e exclusiva, eliminando-o das demais. Histórias em quadrinhos são uma produção artística e estão vinculadas à produção de sentido, trata-se de uma produção complexa, que possui diversos pontos de intersecção. São plurais, multifacetadas, pois expressam, ao fundo, a dinâmica da vida humana. As-

⁴² BELLAH, Robert. N. *The broken covenant: American civil religion in time of trial*. New York: Seabury Press, 1975.

⁴³ COOGAN, Peter. *Superhero: the secret origin of a genre*. Austin: MonkeyBrain Books, 2006. p. 185-189.

⁴⁴ REBLIN, 2014.

⁴⁵ Há estudos que buscaram identificar e categorizar as intersecções entre religião e histórias em quadrinhos, partindo de diferentes enfoques como a moral, o aspecto mítico, exercícios de categorização estrutural a partir de mapeamento das publicações existentes etc. (REBLIN, 2014). Esses estudos, entretanto, não dão conta de um olhar crítico mais amplo e satisfatório aos quadrinhos religiosos ou que apresentam elementos religiosos a partir do próprio estudo da religião, partindo de uma análise sob o viés do conteúdo religioso.

sim, há quadrinhos que poderão ser dispostos em mais de uma categoria. A finalidade última dessa sistematização é auxiliar numa percepção crítica da presença da religião nas histórias em quadrinhos e não meramente classificar as histórias. Sugere-se, pois, que é possível identificar três pontos de intersecção entre religião e histórias em quadrinhos:⁴⁶

- a) Quadrinhos *como produção religiosa*.
- b) Quadrinhos *com temas reconhecidamente religiosos*.
- c) Quadrinhos *como expressão do universo simbólico e de sentido*.

A primeira categorização se refere, pois, a quadrinhos como produção religiosa. Aqui se inserem quadrinhos que são *declaradamente religiosos e que possuem um objetivo confessional*. Isto é, são quadrinhos que podem apresentar o *discurso religioso oficial* de uma tradição ou confissão, podendo, inclusive, ter o aval da instituição. Também se caracterizam por divulgar valores, concepções ou modelos de vida que são caros a esta ou àquela tradição ou confissão. Podem ser *produzidos ou apoiados por uma instituição*, por uma editora vinculada ou assumidamente religiosa, bem como por artistas sem vínculo declarado a uma ou outra confissão. Mesmo se produzidos por artistas que não possuem um estudo teológico aprofundado ou um engajamento ativo numa comunidade de fé, *são quadrinhos que estão comprometidos com uma identidade religiosa*, isto é, querem, ao seu modo, retratar de maneira mais fidedigna possível a fé de uma *religião*, a pertença, visando dinamizá-la e transmiti-la de maneira mais acessível às pessoas. Enquadram-se aqui publicações como Bíblia em quadrinhos, histórias sobre personagens bíblicas ou personalidades religiosas, ou ainda narrativas que remetem à vida religiosa. *O que define essa categoria é a difusão, dinamização de uma identidade religiosa*. Exemplos desses quadrinhos são: *A Vida de João Paulo II* de Dominique Bar, Louis Bernard Koch e Guy Lehideux; *a Bíblia em Ação*, de Sergio Cariello; as histórias do *Smilinguido*, da Editora Luz e Vida, as publicações da Casa Publicadora Brasileira (CPB), da Igreja Adventista do Sétimo Dia, entre outros.

⁴⁶ A categorização descrita é uma releitura, um aprofundamento, um desdobramento mais sistematizado e refletido que as ideias propostas em *Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos*, publicada em REBLIN, 2014.



Figuras 1, 2, 3: Capas das edições brasileiras dos volumes de A Vida de João Paulo II e a Bíblia em Ação

Fonte: Acervo pessoal do autor

A segunda categorização se refere, pois, a quadrinhos *com temas reconhecidamente religiosos*. Isto é, a história apresenta assuntos, elementos, símbolos, conceitos, argumentos reconhecidamente religiosos. No entanto, a história, ou mesmo o quadrinho como produto final, não possui o *compromisso* com uma identidade religiosa específica, antes *com a construção da narrativa*, à história que se quer contar. Entra aqui aquilo que remete à *teologia do cotidiano*, isto é, à religiosidade expressa de forma inteligível, os argumentos religiosos que emergem no cotidiano das relações, na confluência de experiências de vida, de morte, de existência, da partilha de um imaginário religioso coletivo e que visam, de certa forma, responder a uma situação.⁴⁷ Trata-se de uma apropriação e de um uso de preceitos religiosos, muitas vezes, vinculados à dinâmica cultural da religião e à imersão ao universo simbólico, com o diferencial de que há aqui uma fronteira clara do que é religioso, tanto por quem produz quanto por quem consome, mesmo que elementos religiosos possam transitar e se misturar na narrativa. O processo de produção artística pode, inclusive, ir contra algumas ideias religiosas, questionando-as, ironizando-as, desconstruindo-as, ou mesmo elaborar uma argumentação totalmente livre, fazendo uso de elementos, textos, contextos, ideias, discursos. Os quadrinhos dessa categorização podem, não raro, apresentar uma compreensão do senso comum. De um lado, a narrativa pode representar moralismos, estereótipos, preconceitos, uma caricatura da religião, não dando conta de conflitos, diferenças e até mesmo da construção das ideias religiosas. De outro, mesmo que reproduzam o senso comum, podem, de fato, trazer indagações profundas, consistentes, críticas da religião, construindo, a seu jeito, uma reflexão teológica. Exemplos desses

⁴⁷ REBLIN, 2015b, p. 183s. Cf. também REBLIN, Iuri Andréas. A teologia do cotidiano. In: BOBSIN, Oneide et al. (Orgs.). *Uma religião chamada Brasil: Estudos sobre religião e contexto brasileiro*. São Leopoldo: Oikos, 2012. p. 84-98. Disponível em: <http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/Uma_religiao_chamada_brasil-E-BOOK.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2016.

quadrinhos são: a trilogia *Yeshuah* de Laudo Ferreira Jr. e Omar Viñole, as tiras de Carlos Ruas em *Um sábado qualquer*; o álbum *O Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross, entre outros.



Figuras 4, 5, 6: Capas de *Yeshuah*, *Um sábado qualquer* e *Reino do Amanhã*

Fonte: Acervo pessoal do autor

A terceira categorização se refere, por fim, a quadrinhos que expressam o universo simbólico e de sentido da vida cotidiana. Nessas histórias, não há uma identificação, nem uma pretensão, ou mesmo uma fronteira clara do que é ou não é religioso. São quadrinhos que remetem ou apresentam símbolos, ritos, mitos, discursos, práticas, que podem ser vinculados às religiões em geral, mas não necessariamente. Esses elementos remetem antes ao ser humano, à condição humana. Agora, como valores religiosos se imiscuem nas sutilezas do cotidiano, esses poderão aparecer nas narrativas sem a roupagem religiosa. Na verdade, aqui se concentra a característica multifacetada, diversificada e plural da vida humana e de seu universo simbólico e de sentido. Nessa direção, os quadrinhos que se enquadrariam nessa categoria, por sua vez, comumente, não serão identificados pelo leitor ou pela leitora em geral como quadrinhos religiosos e, por vezes, nem pelos próprios artistas num primeiro olhar, pois não há uma pretensão de se contar uma história vinculada à religião, não há uma intencionalidade religiosa. O reconhecimento de eventuais elementos religiosos, paralelos ou situações passíveis de reflexão teológica se dará por parte de quem se dispõe a realizar uma *interpretação* mais atenta das narrativas, com percepções distintas da função, da vivência e da presença da religiosidade nesse universo simbólico e de sentido imiscuído nas mais diferentes situações da vida humana. Em outras palavras, *embora não sejam religiosas, são histórias que podem evocar ou provocar uma reflexão teológica*, por conta da representação simbólica, do lugar do humano no mundo e sua relação com o meio e com as pessoas à sua volta. A reflexão aqui irá emergir de uma leitura e de uma interpretação acerca da articulação dos símbolos e das representações existentes na narrativa, os quais poderão *evocar problematizações e preocupações teológicas*. Exemplos de quadrinhos que se enquadrariam nessa categorização po-

cartum e charge; a linguagem dos quadrinhos – balão, quadro, sarjeta). No segundo bloco, a oficina se ocupou em descrever a relação entre quadrinhos e religião, indicando as formas e os formatos de religião, o conceito de religião e como a religião pode aparecer nas histórias em quadrinhos, a fim de pensar as possibilidades de trabalho em sala de aula. Ao final do bloco, foram disponibilizados, para livre consulta, diversos quadrinhos que abordam o tema da religião, provenientes do acervo pessoal do autor. Por fim, o último bloco se concentrou nas possibilidades pedagógicas. Nessa parte, docentes foram divididos em pequenos grupos de trabalho, com três a cinco pessoas. As propostas de trabalho com quadrinhos foram organizadas em atividades específicas e cada grupo se encarregou de exercitar uma dessas atividades. Essas estavam divididas em duas ênfases: *análise e construção*. As atividades propostas foram as seguintes:

Atividade 1: Pegar uma história curta (texto em prosa, descrevendo um enredo) e propor que desenhem a história, pensando nas ações, nos quadros, nos diálogos de forma a traduzir ou adaptar a história em texto para o formato de uma história em quadrinhos. A ênfase aqui reside no exercício de imaginar e transformar um texto em imagens, criando situações de ação, vinculando texto e imagem.

Atividade 2: Escrever uma narrativa curta a partir de um quadrinho pronto. A proposta aqui foi selecionar uma história em quadrinhos já existente (na ocasião foram selecionadas histórias de *Um Sábado Qualquer*, de Carlos Ruas e da *Turma do Minduim*, ou *Peanuts*, de Charles Schultz) e apagar o texto dos balões. A atividade se concentrou em olhar as imagens e imaginar as falas, tendo como base um tema específico relacionado à religião. No contexto de uma aula de Ensino Religioso, esse tema seria trabalhado com a turma previamente em aulas anteriores e o trabalho com o quadrinho seria o exercício de traduzir ideias conceituais em situações práticas. A ênfase desta atividade reside na expressividade gráfica dos balões e do exercício de explorar o imaginário relacionando o conhecido com o desconhecido.

Atividade 3: Montar uma história em quadrinhos a partir de desenhos prontos. A proposta aqui foi entregar um conjunto de desenhos aleatórios e construir uma história em quadrinhos em uma folha em branco, recortando e colando as imagens dadas e reorganizando-as de modo a formar uma narrativa sequencial. O grupo inseriu as imagens em folhas em branco e teve a tarefa de completar o cenário e descrever as situações.

Atividade 4: Ler uma história em quadrinhos que remeta ao tema estudado e recontar as histórias em quadrinhos com as próprias palavras, utilizando, se convier, gestos e esquetes, descrevendo, em sequência, como a história aborda o conteúdo estudado. A proposta aqui foi um exercício de leitura e interpretação.

Atividade 5: Criar uma história do início ao fim a partir de um resumo do texto. O quadrinho poderia ser desenhado ou construído a partir de outros recursos. A sugestão dada foi montar uma história utilizando dobraduras. Seria uma atividade que lidaria tanto com a leitura, interpretação e tradução de um texto em uma narrativa sequencial, envolvendo também exercícios psicomotores, relacionadas às dobraduras.

Cada grupo de docentes recebeu uma atividade sob o tema da *intolerância religiosa*. A partir daí o grupo teve um tempo de 30 minutos para realizar a atividade e, em seguida, apresentá-la em plenária aos demais participantes. Todos os grupos realizaram as atividades com êxito, alguns tiveram mais dificuldade que outros. Na

oficina em questão, não houve grupo com a atividade 1, por conta da quantidade de participantes envolvidos na oficina e por conta de essa atividade demorar mais tempo que o programado para sua realização. Assim sendo, na ocasião, decidiu-se por explicar atividade, exibindo, inclusive, um videodocumento realizado pelo saudoso Prof. Elýdio dos Santos Neto, para falar sobre o exercício de criação de histórias em quadrinhos. A oficina, portanto, exercitou quatro atividades relacionadas ao universo da arte sequencial, cujos resultados são descritos em sequência.

O grupo da atividade 4, por exemplo, recontou a história com as próprias palavras e, curiosamente, para explicar o estava querendo dizer, ou para ilustrar a própria narração da história, teve a necessidade de mostrar as imagens do quadrinho com frequência. Os quadrinhos fornecidos para a escolha do grupo foram *Preto, que nem carvão!*, de Amaro Braga, Mariana Petróvna e Janaína Araújo, e o álbum *AfroHQ*, de Amaro Braga, Danielle Jaimes e Roberta Cirne. Ambos os álbuns abordam histórias relacionadas a questões de negritude e remetem à questão da cultura e religiosidade afro-brasileira. O grupo escolheu o álbum *Preto, que nem carvão!*

O grupo da atividade 5, por sua vez, teve muita dificuldade com as dobraduras, de entender a dinâmica das dobraduras e colocá-la no papel. A sinopse do texto dado que remetia ao tema da intolerância foi a obra de Art Spiegelman, a premiada *Maus*. Por conta do tempo, o grupo não conseguiu montar a história, o que acarretou na imagem abaixo, a qual eles contaram com as próprias palavras, usando a imagem que eles fizeram como ilustração.

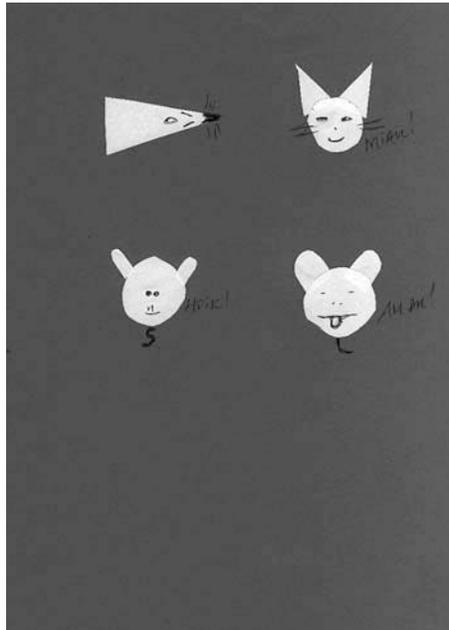


Figura 8: Trabalho em grupo baseado na atividade 5
Fonte: do autor

O grupo da atividade 3 recebeu folhas de papel A4 e desenhos aleatórios (imagens impressas de personagens, objetos) e teve, pois, a incumbência de construir uma história sobre o tema da *intolerância religiosa*. Cada folha de papel corresponderia a um quadrinho da história. O resultado foi uma história dividida em cinco quadrinhos protagonizada pelo *Superman*. Na história, *Superman* devolve uma criança perdida à sua mãe. O tema da intolerância religiosa é apresentado ilustrando o fundamentalismo cristão diante de religião de matriz africana. As possibilidades de interpretação e leitura das sinuosidades da narrativa são muitas. E, curiosamente, ao final da narrativa, *Superman* acabou sendo o herói.

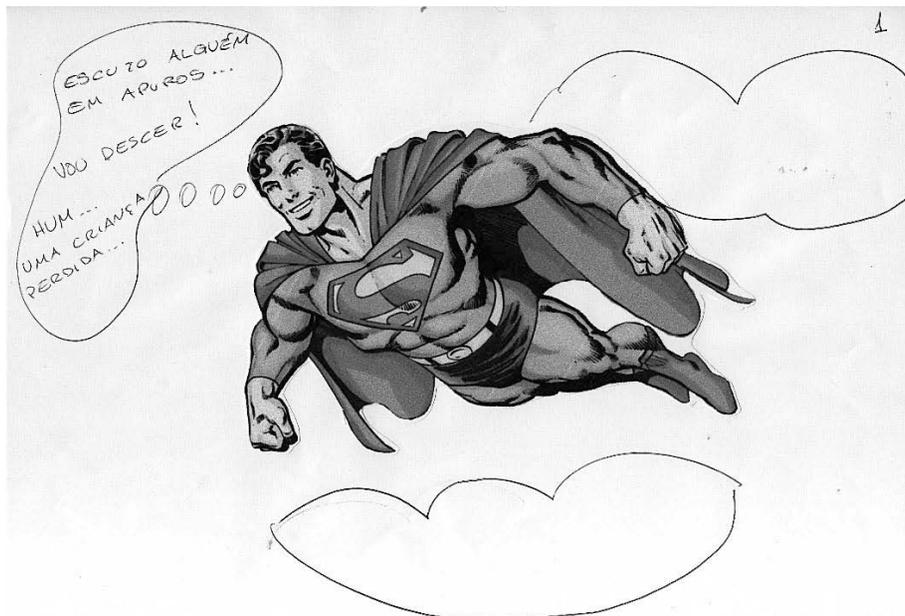


Figura 9: Quadrinho 1 da história elaborada pelo grupo da atividade 3

Fonte: do autor

Transcrição do balão:

“Escuto alguém em apuros... Vou descer! Hum... uma criança perdida...”



Figura 10: Quadrinho 2 da história elaborada pelo grupo da atividade 3

Fonte: do autor

Transcrição do balão:

“Por favor senhora, posso entrar na sua casa, para esperar mamãe? Candomblé... Não lembro...”

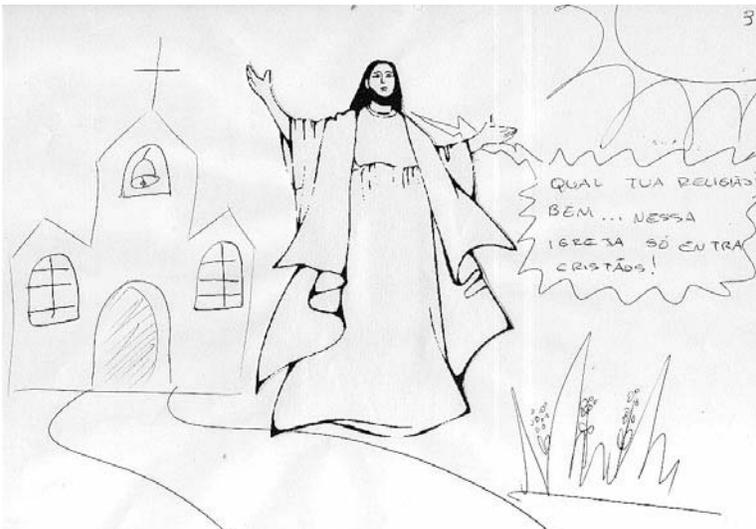


Figura 11: Quadrinho 3 da história elaborada pelo grupo da atividade 3

Fonte: do autor

Transcrição do balão:

“Qual tua religião? Bem... Nessa igreja só entra cristãos!”

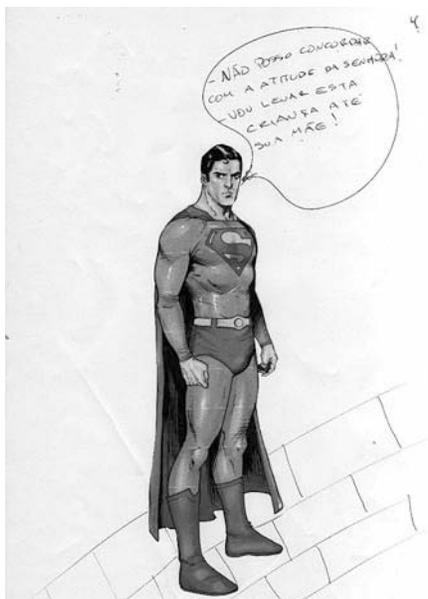


Figura 12: Quadrinho 4 da história elaborada pelo grupo da atividade 3
Fonte: do autor

Transcrição do balão:
“Não posso concordar com a atitude da senhora! Vou levar esta criança até sua mãe!”



Figura 13: Quadrinho 5 da história elaborada pelo grupo da atividade 3
Fonte: do autor

Transcrição do balão:
“Obrigada, Super-Homem! Estava preocupada com minha filha. Ela se perdeu e você a achou. És nosso herói!”

O grupo da atividade 2 recebeu duas folhas com tiras de *Um Sábado Qualquer*, de Carlos Ruas, sem os balões (apagados digitalmente), tendo a tarefa de criar uma história a partir do tema *intolerância religiosa*, imaginando falas e situações. O resultado foi uma história de 12 quadros intitulada “A salvação da galinha”. A história aborda a tensão entre cristianismo e religião de matriz africana em torno do tema de sacrifício de animais. A história transparece muitas argumentações interessantes que integram o imaginário religioso brasileiro acerca da tensão, aproximação e distinção entre o cristianismo e a religião de matriz africana, destacando o conflito, não resolvido, na conclusão da narrativa. Ao final, o grupo recebeu as tiras originais com os balões originais para refletir sobre o processo de imaginação, de criatividade (“atividade de criar”) e narração de histórias, num movimento muito similar às crianças da educação infantil ou mesmo séries iniciais que ainda estão inseridas no processo de alfabetização e contam/inventam histórias a partir do que as imagens estão sugerindo.

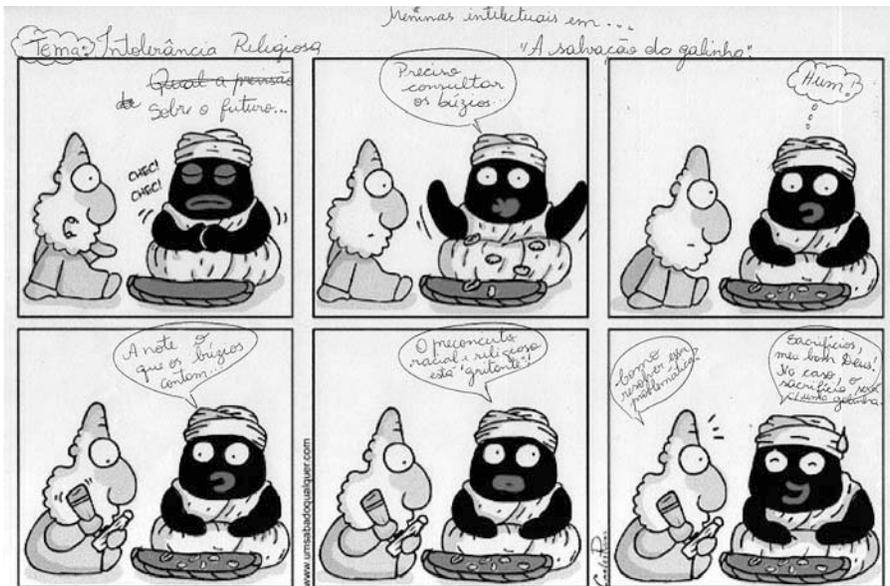


Figura 14: Página 1 da história elaborada pelo grupo da atividade 2

Fonte: do autor

Transcrição do diálogo:

- Sobre o futuro...
- Preciso consultar os búzios.
- Hum...
- Anote o que os búzios contam...
- O preconceito racial e religioso está “gritante”
- Como resolver essa problemática?
- Sacrifícios, meu bom Deus! No caso, o sacrifício será com uma galinha.



Figura 15: Página 2 da história elaborada pelo grupo da atividade 2

Fonte: do autor

Transcrição do diálogo:

– ?

– Vamos encontrar outra solução?

– Mas você me pediu o que eu faria!

– Isso é ridículo! Todo o animal é um ser vivo e merece respeito!

– Que absurdo!

[imagem de lâmpada, sugerindo uma ideia ou surpresa]

– Não foi você que criou o livre arbítrio? Isso não inclui as crenças religiosas?

– Você deve colocar-se no lugar da galinha! Você acha fácil ser galinha? Ela tem uma função essencial!

[imagem de lâmpada]

– Tá, tudo bem!

– Não mato por maldade, mas por uma crença religiosa! Por hora, não vamos criar problema! Já estamos em crise!

As atividades propostas foram sugestões para o uso de histórias em quadrinhos nas aulas de Ensino Religioso pensadas a partir do período prático do curso. Há numerosos outros usos possíveis, sobretudo se um diálogo interdisciplinar for estabelecido e se o próprio uso integrar uma ação pedagógica da escola como um todo. Ademais, importa ressaltar também as contribuições da Arte Educação e dos processos criativos ao potencializar a produção artística em sala de aula, isto é, quadrinhos em sala de aula não significa apenas leitura e interpretação, mas também produção e criação, e esse exercício de criação artística não deve ser limitada a modelos prontos (de formas, de traços, de cores, e mesmo de materiais utilizados na produção de arte), que podem, por sua vez, empobrecer a própria criação artística. A produção de *fanzines*, de quadri-

nhos poético-filosóficos, autorais podem se traduzir num processo de ensino e aprendizagem muito significativo. Como asseverado no início, as histórias em quadrinhos são uma forma de linguagem e, ao mesmo tempo, são um produto artístico-cultural, e como tais, além de comunicar algo, expressam uma visão de mundo, um retrato da vida social e, não menos, das crenças, esperanças, tradições, símbolos e narrativas religiosas. E é essa tensão entre linguagem, arte e cultura que torna as histórias em quadrinhos singulares para as aulas de Ensino Religioso.

Considerações finais

O percurso até aqui indicou que a religião pode aparecer nas histórias em quadrinhos de diferentes maneiras, visto que ela é parte indelével da cultura, da vida social cotidiana, do universo simbólico e de sentido, e visto que as histórias em quadrinhos são sempre um retrato, uma expressão da vida humana e do mundo no qual ela acontece. Como forma de linguagem, produção artística e cultural, as histórias em quadrinhos sempre apresentarão este mundo com todas as suas tessituras e suas vicissitudes a partir da história que se quer contar. Por serem forma de linguagem, produção artística e cultural, elas são portadoras de conteúdo, articulado por meio de narrativas que lidam com texto, imagem e a ilusão de movimento causada pelos espaços entre os quadrinhos. Elas estimulam a imaginação e uma percepção sensorial e plural do mundo e exercem influência no processo de formação humana, reiterando valores, apresentando visões de mundo e percepções da realidade, estimulando o pensamento ou sedimentando uma posição ideológica ou, na maioria dos casos, axiológica, dada a centralidade das narrativas no processo de apreensão e produção de novos conhecimentos. Histórias em quadrinhos contam... histórias!

Nesse caleidoscópio cultural, a religião assume igualmente diversas facetas, se forem consideradas as diferentes formas de abordagem e a intencionalidade da história em quadrinhos. Pode apresentar ou estar comprometida com uma identidade religiosa, pode enfatizar um tema explicitamente religioso por conta da história (ou mensagem) que se quer contar ou pode ainda ser uma expressão do universo simbólico e de sentido no qual o ser humano habita, capaz de evocar ou de provocar problematizações ou preocupações teológicas aos olhos de seus leitores e de suas leitoras. A mesma característica plural acerca das formas de expressão, representação e apresentação do mundo humano nas histórias em quadrinhos pode ser atribuída às suas possibilidades em sala de aula. Afinal, histórias em quadrinhos são uma expressão artística, por isso há sempre a possibilidade daquele ou daquela que se ocupa com as narrativas sequenciais de dizer sobre si mesmo, sobre o mundo e sobre a esperança do porvir, capaz de sustentar, alimentar e fortalecer a continuidade da jornada de viver.

Referências

- ALVES, Rubem. Mares Pequenos – Mares Grandes (para começo de conversa). In: MORAIS, Regis de (Org.). *As razões do mito*. Campinas: Papirus, 1988. p. 13-21.
- _____. *O Suspiro dos Oprimidos*. São Paulo: Paulus, 1999.
- ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- AZEVEDO, Ezequiel de. *EBAL: Fábrica de Quadrinhos*: guia do colecionador. São Paulo: Via Lettera, 2007.
- BELLAH, Robert. N. *The broken covenant: American civil religion in time of trial*. New York: Seabury, 1975.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial*. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.
- COOGAN, Peter. *Superhero: the secret origin of a genre*. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.
- ECO, Umberto. *A misteriosa chama da rainha Loana*. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- _____. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- GONÇALO JÚNIOR. *A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013.
- JONES, Gerard. *Homens do Amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis*. São Paulo: Conrad, 2006.
- LARROSA, Jorge. *Pedagogia Profana: danças, piroetas e mascaradas*. 4. ed. 3. reimpr. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WWF Martins Fontes, 2014.
- MARINGONI, Gilberto. *Angelo Agostini: a Imprensa Ilustrada da Corte à Capital Federal, 1864-1910*. São Paulo: Devir, 2011.
- MATTOS, Paulo André Passos de. Entre a história, a vida e a ficção – artes do tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 28, n. 2, p. 55-67, dez. 2003.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem: (understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 1996.
- MODENESI, Thiago; BRAGA JR., Amaro X. (Orgs.). *Quadrinhos e Educação: procedimentos didáticos*. Jaboatão dos Guararapes: SOCEC, 2015a. v. 2.
- _____. *Quadrinhos e Educação: relatos de experiências e análises de publicações*. Jaboatão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015b. v. 1.
- MODENESI, Thiago Vasconcellos; PAIVA, Fábio da Silva (Orgs.). *Quadrinhos e Educação em cinco pontos de vista*. Recife: Editora universitária da UFPE, 2013.
- OS GOONIES. Direção: Richard Donner. Produção: Richard Donner; Harvey Bernhard. Los Angeles: Amblin Entertainment/Warner Bros. Pictures, 1985. 1 DVD (114min.).
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. 1. reimp. São Paulo: Contexto, 2007. (Coleção como usar em sala de aula).
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- REBLIN, Iuri Andréas. A teologia do cotidiano. In: BOBSIN, Oneide et al. (Orgs.). *Uma religião chamada Brasil*. Estudos sobre religião e contexto brasileiro. São Leopoldo: Oikos, 2012. p. 84-98. Disponível em: <http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/Uma_religiao_chamada_brasil-E-BOOK.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2016.

REBLIN, Iuri Andréas. A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi. *Protestantismo em Revista*, São Leopoldo, v. 22, p. 13-21, maio/ago. 2010a. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/54/63>>. Acesso em: 10 jan. 2016.

_____. Ensino religioso na escola: problematizações teóricas em torno da (in)viabilidade de um componente curricular. *Acta Scientiarum. Human and Social Sciences (Online)*, Maringá, v. 31, p. 131-139, 2009. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.4025/actasciuhumansoc.v31i2.5931>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

_____. Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura. *Paralellus*, Recife, v. 5, n. 10, p. 161-178, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://www.unicap.br/ojs/index.php/paralellus/article/view/428/394>>. Acesso em: 10 jan. 2016.

_____. Linguagem e verdade: brincando com as contas de vidro de Rubem Alves e Jürgen Habermas: aportes para a teologia. *Protestantismo em Revista*, São Leopoldo, v. 23, p. 62-67, set./dez. 2010b. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/59/119>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

_____. Nos versos de um multiverso em expansão: a teologia e as histórias em quadrinhos. In: CALDAS, Carlos (Org.). *Teologia Nerd*. São Paulo: Garimpo, 2015a. p. 71-90.

_____. *O alienígena e o menino*. Jundiaí: Paco Editorial, 2015b.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (Orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: UMESP, 2011.

_____. *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: o trabalho com universos ficcionais e fanzines*. São Paulo: Criativo, 2013.

_____. *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas: os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. A contribuição de Antonio Luiz Cagnin aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). *A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2015. p. 8-21.

_____. Ângelo Agostini, pioneiro dos quadrinhos. *Omelete*, 29 jan. 2002. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos/>>. Acesso em: 20 dez. 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

VIANA, Nildo. *Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

_____. *Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando*. Rio de Janeiro: Pensamento Brasileiro, 2013. (Série Invenção e Crítica).

WAID, Mark; ROSS, Alex. *O Reino do Amanhã: edição definitiva*. São Paulo: Panini Comics, 2013.