

Perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos¹



Prof. Dr. Iri Andréas
Reblin
Faculdades EST -
São Leopoldo, RS

RESUMO: O trabalho apresenta perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos por meio de uma abordagem descritiva, decorrente de uma pesquisa doutoral calcada numa leitura bibliográfica exploratória com análise de estudo de caso. O trabalho parte da premissa da teologia do cotidiano, isto é, do uso, no sentido compreendido por Michel de Certeau, que o autor do quadrinho faz de elementos religiosos, costurando-os em sua história e da centralidade da narrativa no processo de constituição do mundo humano. A partir dessa premissa, apresenta uma possibilidade de leitura da teologia do cotidiano nas histórias em quadrinhos a partir do gênero da superaventura. A pesquisa encerra indicando aproximações temáticas, metodológicas e ideológicas entre teologia e superaventura. Teologia e superaventura lidam com os valores caros ao ser humano, com a estrutura mítica e com a faculdade humana de conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real.

PALAVRAS-CHAVE: Teologia do cotidiano, Cultura pop, Histórias em quadrinhos, Religião, Hermenêutica e representatividade.

ABSTRACT: This study presents hermeneutical perspectives on religious representation in comic book stories through a descriptive approach, stemming from a doctoral research grounded in a bibliographical and exploratory reading with a case study analysis. The study assumes the theology of daily life, that is, the use, in the sense understood by Michel de Certeau, which the authors of the comic make from religious elements, stitching them into their history and the centrality of narrative in the process of constitution of the human world. From this premise, it presents a possible reading of the theology of daily life in comic books from the super adventure genre. The research closes indicating thematic, methodological and ideological approaches between theology and super adventure. Theology and super adventure deal with the values dear to the human being, with the mythic structure and the human faculty of conceiving the ideal and adding it to the real.

KEY-WORDS: Theology of Daily Life, Pop Culture, Comics, Religion, Hermeneutics and representativeness.

¹Este texto foi constituído a partir de extratos da Tese de Doutorado em Teologia, na Faculdades EST, em São Leopoldo, RS, Brasil, com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq - Brasil), defendida em março de 2012. Este texto foi apresentado no 26º Congresso Internacional da SOTER, no 4º Congresso da ANPTECRE e no 1º Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial. O texto da tese está em preparação para publicação pela Editora Idéias e Letras.

Introdução teologia e a superaventura são duas artes de se contar uma história, de se entender no mundo e, dessa forma, de abrigar retratos de humanidade e concepções de mundo. 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. Ela lida com o sentido de viver e morrer; ela adquire contornos por meio das histórias contadas, histórias que, diferentemente das histórias que acontecem no passado, são invocações da vida, falam sobre o sentido de viver e de morrer por meio de símbolos de beleza. A teologia não é apenas "coisa de Igreja", "coisa de academia". Muito antes de se vincular a esses espaços, a teologia se imiscui no cotidiano e emerge como atividade humana na busca por sentido. Essa é a chamada teologia do cotidiano, esse senso teológico comum que pode ser percebido nas mais diferentes produções culturais. Naturalmente, nem sempre a reflexão teológica, ao longo de sua história particularmente vinculada ao cristianismo teve abertura para "as coisas do mundo". A reflexão teológica que possibilita essa abertura e esse diálogo com a vida social cotidiana é, de maneira em geral, bastante recente. Em grande medida, ela ainda sofre resistência por parte das academias tradicionais e da teologia tradicional que possui dificuldades em se reconhecer como produção humana. Nessa direção, o presente estudo já parte de uma reflexão teológica contemporânea. A leitura e a

importância da teologia do cotidiano e de um diálogo fronteiriço foram percebidas no curso da pesquisa que antecede esta, a partir do estudo do pensamento teológico de Rubem Alves, no mestrado em teologia (REBLIN, 2009). A teologia é uma arte, um jeito de se contar histórias/estórias e, ao fazê-lo, de estruturar um universo simbólico.

A superaventura, por sua vez, é uma narrativa própria da era contemporânea. Enquanto tal, ela se constitui de uma rede imbricada de relações que compreendem desde a dinâmica e os processos narrativos até os interesses e as características de uma sociedade e de uma estrutura social que nasceu após a Revolução Industrial. Ao mesmo tempo em que ela integra o conjunto de histórias/estórias que as pessoas contam para si mesmas e sobre si mesmas, ela está condicionada às estruturas atinentes ao mercado: precisa vender e, para vender, precisa seduzir; ela precisa ser um locus que expressa valores, anseios, compartilhados por uma coletividade, mesmo que alguns destes valores possam ter sido induzidos pela própria indústria que publica as histórias dos super-heróis. A conjuntura, entretanto, se complexifica mais, porque, mesmo que se sustente uma postura crítica, não é possível saber exatamente os diferentes usos que as pessoas no dia a dia possam fazer dessas narrativas. E a suspeita de Nildo Viana (2005) é a de que as pessoas são atraídas a partir dos anseios do inconsciente coletivo manifestados pelos sonhos de liberdade e de poder compartilhados por essas narrativas. O fato, em todo o caso, é que a superaventura é uma

narrativa impregnada no imaginário popular contemporâneo.

Os super-heróis são um fenômeno cultural mundial. Enquanto narrativa, a superaventura é uma leitura de mundo e, assim como a teologia, busca, por meio de suas histórias, dizer algo ao ser humano sobre si mesmo e sobre o mundo em que vive. Superaventura e teologia são artes, jeitos, de se contar histórias. E, nessa direção, a proposta dessa pesquisa é perceber como essas artes, por vezes tão distantes uma da outra, e por vezes tão próximas, se entrelaçam na tentativa de dar um sentido para a jornada humana ou, ao menos, de corresponder a sentidos socialmente instituídos, ou, ainda, de reafirmá-los. A ênfase é adentrar na história da superaventura, perceber como funciona sua dinâmica interna, o que faz ela ser o que é, e como ela pode ser um locus da teologia do cotidiano.

Para tanto, esta pesquisa se concentra em recuperar a importância e o papel das narrativas no processo de constituição do mundo humano e de invenção do próprio ser humano e em retomar concepções elementares da teologia do cotidiano que servem de pressuposto, enquanto considerações preliminares, para uma leitura das histórias da superaventura. Não se trata de realizar um estudo exegético ou semiológico, mas de estabelecer um diálogo e de identificar aproximações entre a teologia e a superaventura.

Narrativa e narratividade na invenção do ser humano e na constituição de seu mundo

A superaventura é uma narrativa. Ela conta uma história.

E o fato é que o ser humano conta histórias desde os tempos mais remotos de sua biografia. As gravuras, as imagens pictográficas encontradas em cavernas, paredes e vasos em expedições arqueológicas, o imaginário popular da narração de histórias ao redor de uma fogueira, difundido pela literatura, pelo cinema, ilustram o quanto o ser humano está atrelado ao ato de contar histórias. O que são os livros, os escritos sagrados das religiões, as fotografias, os desenhos, os jornais, os filmes, os diários, as gravações de áudio, senão um jeito particular de se contar e de se preservar histórias recebidas e inventadas? As narrativas, pois, ocupam um lugar central na vida humana e na constituição de seu universo simbólico.

Nessa direção, um dos temas recorrentes e elementares no pensamento do teólogo mineiro Rubem Alves é justamente a importância das narrativas no processo de constituição do mundo humano, do universo simbólico. Em seu livro *Variações sobre a Vida e a Morte*, Alves (2005b) dedica um de seus capítulos para explorar a relação entre a teologia e a narração de histórias, isto é, de histórias. Para o teólogo mineiro, a tarefa da teologia é contar e repetir histórias. E aqui, nesse caso, a despeito da recomendação dos gramáticos de se utilizar apenas um termo, história, para se referir a qualquer tipo de conto ou narrativa, a diferença entre história e história é crucial para o teólogo mineiro. Segundo Alves (2005a, p. 203-204), “‘História’ é aquilo que aconteceu uma vez e não acontece nunca mais. ‘Estória’ é

aquilo que não aconteceu nunca porque acontece sempre. A 'história' pertence ao tempo; é ciência. A 'estória' pertence à eternidade; é magia". A história seria antes aquele saber legitimado por meio do qual os pesquisadores buscam compreender o presente e o passado a partir de suas heranças, seus documentos, seus artefatos. É a história enquanto fato. A estória é antes a "invocação da vida", porque "as estórias têm o poder mágico de mexer fundo dentro da alma, atingindo os lugares onde os risos, as lágrimas e as fúrias se aninham" (ALVES, 2005b, p. 101). Enquanto a primeira carrega a pretensão pela verdade, a segunda carrega a primazia da vida e da busca pelo sentido. Assim, segundo Alves, a tarefa da teologia é contar e repetir estórias, porque seu compromisso não repousa sob a pretensão da verdade, mas sobre a primazia da vida.

Alves refere-se aqui às estórias ou, melhor, às histórias de ficção ou ainda àquelas histórias que, mesmo que se prendam a algum aspecto ou acontecimento da realidade, não carregam em seu texto a pretensão nítida dos livros científicos de história utilizados em escolas, academias, isto é, livros analíticos resultantes de pesquisas apuradas e condizentes com o rigor científico de uma investigação documental ou bibliográfica (a história com "H" maiúsculo). O teólogo se refere aqui aos contos orais, aos mitos, aos contos de fadas, aos romances, às parábolas bíblicas, às poesias e às novelas; isto é, ele alude às histórias que, de uma forma ou de outra, acabam sempre revelando um pouco mais sobre o

ser humano e sobre como ele entende o mundo em que vive. Para Alves (2005b), essas histórias de ficção são capazes de estabelecer uma rede de relações entre aquelas pessoas que se envolvem com suas narrativas. E elas são capazes disso por causa do que dizem. E o que elas dizem não parte do princípio de verdade calcado pela ciência positivista e lapidado pelo rigor epistemológico, mas da busca por sentido e da reiteração de que a vida está aí para ser vivida (ALVES, 2005b, p. 97-109 e Cf. também REBLIN, 2009, p. 166-169).

As narrativas inserem-se na vida humana como uma expressão da atividade humana de buscar incansavelmente um sentido, um lar, ou, como diria Rubem Alves (2003), da tentativa incessante de humanizar o mundo. 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. É nessa direção que Jorge Larrosa (2006, p. 22) asseverou que "talvez [nós] os homens não sejamos outra coisa que um modo particular de contarmos o que somos". E, continua ele, "para contarmos o que somos, talvez não tenhamos outra possibilidade senão percorremos de novo as ruínas de nossa biblioteca, para tentar aí recolher as palavras que falem para nós". Assim, se, por um lado, sua busca por

sentido vai adquirir expressão nas histórias que o ser humano conta; por outro, é nas histórias que ele conta, lê ou ouve que ele buscará esse sentido. Portanto, o ser humano se configura e se inventa a partir das histórias que conta, ouve ou lê.

Nesse sentido, é possível estabelecer o conceito de que o ser humano é, pois, em seu íntimo, uma justaposição transitiva de histórias herdadas e recebidas que, em algum momento e a todo o momento, lhe dizem algo sobre si mesmo e sobre o mundo e sobre sua forma de compreender e compreender-se no mundo. São histórias vividas e ficcionais – particularmente ficcionais, já que, como lembrou Umberto Eco (2006, p.124), “tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção” – que vão se somando umas às outras (se justapõem) e que não são completas por si só (transitivas). Elas continuam incessantemente agregando-se a outras, sendo transformadas, negadas, incorporadas. É nesse sentido que tanto Larrosa quanto Alves asseveram que o ser humano é um palimpsesto, isto é, “como um desses antigos pergaminhos que eram apagados para se escrever em cima, mas nos quais ainda eram legíveis os restos das escritas anteriores” (LARROSA, 2006, p. 25).

Para o teólogo mineiro, o segredo das histórias é precisamente este: “As histórias delimitam os contornos de uma grande ausência que mora em nós. Em outras palavras: elas contam um Desejo. E todo Desejo é verdadeiro” (ALVES, 1988, p. 14). Assim, se, por um lado, não é possível ao ser humano apagar os vestígios das palavras que

configuram quem ele é; por outro, as histórias inventadas e criadas sempre trarão, de uma forma ou outra, traços daqueles que as escreveram. Nas palavras de Larrosa (2006, p. 25), “toda escritura pessoal, enquanto escritura, contém vestígios das palavras e histórias recebidas”. Expresso de outra maneira, o universo criado ficcionalmente nas histórias de ficção é inspirado no universo no qual seu autor está inserido. Assim “muitas histórias contam não apenas episódios de uma história imaginária, mas muita coisa sobre nós mesmos” (GIORDANO, 2007, p. 26). Não é por acaso que, no mundo contemporâneo, as histórias de ficção têm conduzido cada vez mais pessoas às livrarias e aos cinemas. Nesse sentido, é possível asseverar que narrar histórias (vividas e ficcionais) é a forma com que o ser humano diz para si mesmo quais são os seus medos, as suas esperanças, como o mundo se apresenta para ele e como interpretá-lo. São por essas razões, pois, que o ser humano cria e compartilha histórias desde os tempos mais remotos de sua biografia.

Superaventura e Histórias em Quadrinhos

Abordar a superaventura significa lidar com um tipo particular de narrativa e com uma arte específica de se contar histórias; muito embora esta arte tenha se ampliado e se diversificado ao longo do desenvolvimento e da trajetória da superaventura, transcendendo desde cedo seu *Sitz im Leben*, seu lugar vivencial: as histórias em quadrinhos. A história da superaventura se confunde com a histó-

ria das histórias em quadrinhos, entre outras razões, pelo fato de a primeira ter consolidado a segunda no mercado editorial, tornando-a definitivamente independente dos suplementos dominicais e das edições especiais, sendo um dos catalisadores da produção em série – a periodização – das histórias em quadrinhos. Mesmo que narrativas de personagens heroicos, de seres superpoderosos, de deuses se façam presentes desde os primórdios da história da humanidade, através dos mitos e das conversas de fogueira, a superaventura enquanto tal surgiu dentro de um contexto particular e dentro de um estilo muito próprio de se contar histórias. Por sua vez, como consequência desse contexto, das mudanças sociais e da emergência e do aprimoramento da combinação de texto e imagem, a superaventura criou a demanda para que o mercado editorial de histórias em quadrinhos se firmasse.

Ao longo de sua evolução, a superaventura assumiu características tão peculiares que estudiosos começaram a considerá-la como um gênero próprio, distinguindo-o da fantasia, da ficção, do policial. As histórias dos super-heróis não são necessariamente policiais, ficcionais, dramáticas, cômicas, assustadoras; na maioria das vezes, elas são tudo isso ao mesmo tempo e, às vezes, nada disso. Sua proximidade com os mitos antigos tanto em termos de estrutura narrativa, ao contar uma narrativa fantástica recheada de “deuses” e seus grandes feitos, ao ser uma história exemplar, quanto na representação da jornada do herói reforçam a ideia de que as histórias dos super-heróis são mais que histórias; elas são

também – em termos narrativos – um jeito particular de se contar histórias (REBLIN, 2008b). Essa compreensão reflete na terminologia conceitual utilizada para se referir atualmente às histórias dos super-heróis: “história de super-herói”, “gênero dos super-heróis”, “superaventura”.

As histórias dos super-heróis reúnem um conjunto de convenções primárias que permitem classificá-las como um gênero narrativo autônomo. As histórias dos super-heróis surgiram em um contexto específico e em uma mídia inovadora na época, caracterizada pela junção harmoniosa entre texto e imagem, muito embora tenham tão logo se expandido para outras mídias como o rádio e o cinema, transformando-se, assim, num fenômeno transmidiático. As histórias dos super-heróis retratam a jornada do herói contemporâneo, bem distante dos personagens sobre-humanos épicos como Perseu, Hércules e outros, pelo fato de emergir numa sociedade industrializada centrada no indivíduo e habitar, de certa forma, num mundo visivelmente mais simplista: mundo onde o bem e o mal resumem as assimetrias e a luta pela justiça, muitas vezes, se concentra na manutenção da mesma ordem social responsável pela injustiça (VIANA, 2005 e 2011). Ainda assim, as histórias dos super-heróis sempre retratam e, ao mesmo tempo, respondem ao contexto do qual emergem, desenvolvendo-se com o passar dos anos, apresentando temas cada vez mais complexos e polêmicos. Elas podem ser tanto reflexo quanto projeção de um tipo de indivíduo, sociedade e comportamento. Ao passo que o

herói enquanto personagem é sempre, em geral, uma expressão dos valores mais nobres e estimados de um grupo ou sociedade, as narrativas dos super-heróis sempre terão o potencial de servir de horizonte, exemplo, ideal a ser alcançado; isto é, assim como elas possuem o potencial de expressar quem o ser humano é, elas possuem o potencial de revelar quem ele deseja e pode vir a ser. Naturalmente, toda essa dinâmica entre ser e vir a ser, entre retratar e projetar não acontece distante da ótica do mercado que prima por uma narrativa atrativa que, na perspectiva de seus produtores, pode e deve ser comercializada e consumida. Em todo o caso, não há dúvidas de que as histórias dos super-heróis são um jeito peculiar de se contar aventuras de personagens heroicos, seja pelos elementos intrínsecos atinentes à constituição do personagem e às estruturas gerais do enredo, seja pelos elementos extrínsecos como a nomeação, a paródia, a imitação e a repetição (COOGAN, 2006).

Embora o termo atribuído no contexto estadunidense a esse jeito particular de se contar histórias seja "gênero do super-herói" e tenha se consolidado como tal, o sociólogo Nildo Viana (2005) propõe outra nomenclatura baseada na própria definição de super-herói: superaventura. Sem polemizar essa categorização, o fato é que as narrativas dos super-heróis não deixam de ser aventuras que retratam a jornada de um herói, que sustenta todos os atributos típicos do herói (força, coragem, atributos morais), mas com superpoderes. Além disso, ao conceituar o gênero do super-

herói como superaventura, a ênfase não recai sobre o personagem – o que não significa necessariamente que este é subtraído na trama ou que se torna menos importante para ela – mas na aventura, isto é, no desenvolvimento da história que se desenvolve, da qual o super-herói é o personagem singular. Essa ênfase é crucial, pois potencializa a percepção do enredo, das diferentes aventuras com as quais o super-herói se depara a cada nova edição, e conseqüentemente de como ele, naquela trama, se superará ou resolverá os conflitos emergentes, ao invés de restringir essa percepção ao personagem.

O surgimento dos super-heróis em seu momento específico não desembocou apenas na criação de um novo tipo de narrativa ou gênero, mas na erupção de toda uma mitologia contemporânea que permeia aquilo que se tem chamado de cultura pop – ou, para retomar um dos conceitos-fetiche discutidos por Eco no início de seu *Apocalípticos e Integrados*, a chamada "cultura de massa", ou ainda, como prefere, os mass media. Não é por menos que as histórias dos super-heróis são conhecidas, de maneira geral, ao redor de todo o globo terrestre, inspirando produções culturais regionais, criando fóruns de discussão, motivando diálogos, movimentos sociais e até mesmo, como sugeriu Christopher Knowles (2008), uma espécie de devoção. As narrativas dos super-heróis são mitos contemporâneos. Isso adquire razão de ser, entre outros, pelo fato dos personagens viverem para além da história que

os criou. Os super-heróis existem independentemente de suas histórias. Eles fazem parte do imaginário popular do mundo contemporâneo. Como lembrou Umberto Eco (2006, p. 132), "Quando se põem a migrar de um texto para o outro, as personagens ficcionais já adquiriram cidadania no mundo real e se libertaram da história que as criou". Além disso, muitos artistas se inspiraram nas próprias mitologias antigas para criarem seus personagens, sendo a Mulher Maravilha, o Capitão Marvel e o Thor algumas das expressões mais explícitas dessa inspiração (REYNOLDS, 1992). Portanto, para se compreender a superaventura, torna-se imprescindível resgatar algumas ponderações acerca do significado dessas narrativas enquanto mitos contemporâneos.

As histórias dos super-heróis, o gênero da superaventura em si, são mitologias contemporâneas imbricadas na teia complexa que constitui os bens culturais contemporâneos. Se, por um lado, elas expressam as aspirações e as buscas do ser humano contemporâneo, resgatam e representam valores enraizados na cultura, resquícios de uma tradição, que são caros a esse ser humano, revestindo símbolos secularizados com uma aura sagrada, por outro lado, elas se inserem na dinâmica cultural da sociedade pós-industrial: participam de uma cultura romanesca que intenta seduzir o leitor por meio da difusão de um super-homem de massa, obedecendo aos interesses de uma classe hegemônica produtora de sentido e, concomitantemente a essa classe, a lógica do mercado. Para Eco (2004), as narrativas

dos super-heróis seriam tanto um fenômeno do entretenimento evasivo quanto símbolos de poder, e essa caracterização tanto como "válvula de escape" quanto como ilusão de poder (caracterização que se resume na ideia de consolo, abordada anteriormente acerca do super-homem de massa) se utiliza das estruturas míticas para alcançar sucesso. O poder que o consumidor dessas histórias almeja e não consegue alcançar é conquistado por meio da identificação com o personagem, expressa, sobretudo, em sua humanidade (quer seja por meio da identidade secreta, quer seja pelo seu "calcanhar de Aquiles", seus pontos fracos, sejam estes externos ou internos).

Mesmo que se presuma um leitor-modelo na criação de determinada história (ECO, 2006), não se pode ignorar os usos possíveis e imprevisíveis que os leitores farão desta respectiva história, quer seja pelo interesse maior pelos aspectos fantásticos das narrativas, como reiterou Nildo Viana (2005), quer seja por uma das "mil maneiras" de se reinventar ou de se usar o que lhes é imposto, como sugeriu Michel de Certeau (1994). Mesmo que, em determinados momentos, a audiência simplesmente reproduza o que lhes é apresentado, por vezes, segundo a intencionalidade dos produtores de histórias, por outras, segundo suas próprias intencionalidades, não é possível presumir que a "massa" de leitores, ouvintes ou telespectadores seja totalmente submissa, sem opinião, enfim, que esteja à mercê dos produtores de bens simbólicos. Há um movimento clandestino e subterrâneo que se apropria,

adapta e é capaz de transformar (geralmente em uso tático e astucioso, como afirmou Certeau) as informações e as concepções difundidas por uma elite pensante, uma classe hegemônica, enfim, e seu capital simbólico produzido e comercializado.

Perspectiva de uma Hermenêutica Teológica às Histórias em Quadrinhos

A teologia do cotidiano (REBLIN, 2008a e 2009) se insere na discussão à medida que as concepções e símbolos religiosos articulados e apresentados nas narrativas da superaventura emergem do cotidiano; isto é, não se trata de argumentações de teólogos ou discursos de instituições religiosas que transparecerão nas narrativas, a menos, claro, que uma determinada narrativa seja produzida por um teólogo ou um clérigo de uma determinada instituição com o objetivo de transmitir uma mensagem específica. O que se encontrará nas histórias da superaventura serão antes elementos ou elaborações provenientes de uma religiosidade popular, de um imaginário religioso coletivo, atrelado ao contexto social de onde e para onde a história se destina, à religião civil tal como identificada por Robert Bellah (1975) (no caso do contexto estadunidense), às motivações e angústias dos artistas que a criam, etc. Em outras palavras, o que se encontrará nas diferentes narrativas, ora em maior, ora em menor proporção, são elementos teológicos resultantes de experiências de vida, sujeitos tanto à intencionalidade da narrativa quanto aos valores e às crenças do próprio autor. Aqui vale lembrar que a teo-

logia do cotidiano não é uma nova teologia, nem outra corrente teológica, mas um termo formal que alude à percepção de uma teologia que se imiscui nos meandros da vida cotidiana; trata-se de uma teologia constituída pelo sujeito ordinário no dia a dia e expressa das mais diferentes maneiras. Em outras palavras, as pessoas em sua vida diária não "apenas" têm experiências e vivências religiosas, mas procuram elaborar para si e para outros, argumentativamente, o que essas experiências significam (REBLIN, 2009).

As pessoas estão continuamente se esbarrando em valores, símbolos, modelos de comportamento e histórias em suas relações diárias que podem ou não lhe dizer algo sobre como viver, como resolver determinadas situações-problema, como expressar sua busca por sentido. Na verdade, desde o nascimento, o ser humano se encontra inserido num determinado universo cultural, a partir do qual aprende modelos e receitas (que podem provir da educação, da memória, da tradição, de instituições, da mídia, das relações interpessoais) de como lidar com os desafios que surgem diante de si. Ao confrontar-se com determinada situação-problema, ele astuciosamente manipula esse repertório em construção contínua, adaptando, suprimindo, adicionando, transformando, misturando valores, símbolos, histórias, a fim de responder, resolver e sair de tal situação. É nessa direção que o ser humano irá estruturar seu universo simbólico de forma que lhe apraz melhor. Os modelos e as receitas apreendidos, adquiridos vão sendo continuamente moldados a

fim de corresponder aos anseios, a sua busca por sentido, sendo relevantes enquanto cumprirem seu propósito (REBLIN, 2009). A teologia do cotidiano é a teologia que brota, pois, das entranhas dos corpos humanos diante de e mediante suas experiências de vida e as nuances e as sutilezas atinentes a elas. Trata-se de uma teologia que é forjada fora das academias de teologia, das paredes institucionais, dos debates conciliares; trata-se de uma teologia inacabada e em constante processo de elaboração que lembra à teologia "oficial" a preocupação primeira e elementar de toda teologia, de toda atividade teológica, enfim, a sua razão de ser: responder a ânsia por sentido, lidar com o viver e o morrer na experiência humana (ALVES, 2005b).

Como já reiterado em outro momento (REBLIN, 2009), Rubem Alves universalizou e antropologizou o conceito de teologia ao transformar a teologia numa atividade inerente ao ser humano enquanto ser social, cultural, enfim, enquanto ser que se (re)constitui e se (re)inventa continuamente e, nesse processo, (re)cria seu próprio mundo. Assim, se a teologia remete ao mais íntimo de cada ser humano e de uma coletividade, se ela lida com a escatologia, a esperança e as possibilidades ausentes (a reestruturação da realidade, do universo de sentido, de "conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real"), ela poderá ser encontrada imiscuída nas produções simbólicas, nas histórias que são narradas, nas diferentes facetas que moldam o mundo humano. Isso não significa que essa teologia do cotidiano será expressão direta e explícita

de determinada tradição religiosa; é o contrário: a teologia do cotidiano é uma amálgama de experiências, histórias, símbolos, por vezes contraditórios, sincréticos, maniqueístas, pragmáticos, secularizados (REBLIN, 2009), mas que correspondem de uma maneira ou outra a determinados anseios de uma coletividade. Isso também significa que não existe uma teologia do cotidiano, mas infinitas maneiras de se conceber, de se compreender e de se expressar as experiências religiosas na vida cotidiana. Se, por um lado, o que importa à teologia é a palavra capaz de reverberar no coração humano, por outro lado, essa palavra reverberada adquire contornos mais nítidos em manifestações e significações que escapa mdo mero espaço do racional, espaços tais como a arte, a poesia, o mito, a mística.

Assim, enquanto narrativa que retrata a experiência humana de vida e seu entorno, a superaventura torna-se palco para a atuação da teologia do cotidiano. Mais ainda, é possível sugerir que essa atuação se intensifica ou pode se tornar mais explícita na superaventura por este gênero lidar com personagens heroicos, míticos, que agem como figuras salvadoras num contexto de opressão, violência, cerceamento da liberdade e de necessidade de superação desses desafios. Lidar com uma narrativa assim, imiscuída no cotidiano e simultaneamente expressão deste, implica em "fugir do convencional"; isto é, a leitura da teologia do cotidiano em uma narrativa contemporânea precisa igualmente buscar recursos fora de seu âmbito disciplinar, estabe-

lecer um diálogo de fronteira. Portanto, ao mesmo tempo em que o exercício de verificar como concepções e símbolos teológicos são articulados e apresentados nas narrativas da superaventura atenta para uma teologia do cotidiano, a existência dessa mesma teologia cotidiana impulsiona uma abordagem teológica transversal e interdisciplinar da teologia. Em outras palavras, a investigação da teologia do cotidiano implica uma "teologia de fronteira", isto é, uma postura teológica que atue e promova a construção de conhecimento na fronteira dos saberes.

Diante desse panorama, a proposta neste estudo é realizar um exercício de leitura inspirado no esboço genérico adaptado do método da teologia da libertação e recomendado para se investigar a teologia do cotidiano, delineado na pesquisa realizada acerca do pensamento teológico de Rubem Alves (REBLIN, 2009). Na ocasião, a sugestão se resumia a (1) localizar um símbolo ou um conjunto de símbolos; (2) compreender esses símbolos no diálogo entre a história de um grupo e o contexto maior no qual este grupo está inserido; e, a partir disso, (3) verificar em que medida esses símbolos são uma recusa ou uma manutenção da realidade, averiguar a tensão entre os anseios de um grupo e seu contexto (REBLIN, 2009).

Assim, a partir de uma leitura do contexto (passo 1) e do gênero (passo 2) foi possível perceber a centralidade do mito nas histórias da superaventura. Isso porque é justamente no mito e no emprego de suas estruturas que se condensam os princípios romanescos atrelados às intencionalidades da "indústria cultural", o

super-homem de massa, a jornada do herói, os anseios dos artistas, o retrato da vida social, a expressão de valores, crenças, visões de mundo. Isso indica que os elementos religiosos e teológicos presentes nas histórias estarão vinculados ao sentido atribuído ao mito nessas narrativas (o sentido da história), bem como a forma com que esse mito se comporta a partir dos recursos narrativos (aqui a história em quadrinhos) de que dispõe. Considerando, pois, a partir de Roland Barthes (1980), que o sentido do mito apresenta uma inflexão, uma deformação do sentido de seu significante, a proposta de leitura da superaventura é investigar a deformação ou até mesmo a reforma dos significantes religiosos empregados na narrativa (passo 3). Para realizar este exercício hermenêutico teológico sobre as histórias em quadrinhos, este estudo se ocupou com duas narrativas: Superman: Paz na Terra e Shazam: O poder da Esperança.

Aproximações Temáticas entre Teologia e Superaventura

Após a jornada ao longo do estudo e pelas histórias de Superman: Paz na Terra e Shazam: O Poder da Esperança é importante resgatar algumas considerações gerais acerca da relação entre teologia e superaventura. Estas considerações podem abrir caminhos para outras análises, de outras histórias do gênero, sob outros enfoques. Aqui a pergunta específica é por que, afinal de contas, existe uma proximidade entre a teologia e as narrativas da superaventura? E a resposta

emerge em três perspectivas: temática, metodológica e ideológica (ideal teológico e não bíblico ou eclesialístico).

Há uma proximidade temática entre a teologia e a superaventura. Em primeiro lugar, porque toda história da superaventura aborda temas preciosos para a teologia: morte, injustiça, a esperança, o Bem. Toda narrativa da superaventura é, em geral, uma história de salvação. Há, entretanto, o deslocamento que mantém a distinção entre ambas. A superaventura identifica o sujeito da ação no super-herói; a teologia, em Deus, Jesus ou outra divindade de outra religião.

Em segundo lugar, tanto a superaventura quanto a teologia lidam com a questão da presença do mal e como ele interfere na vida cotidiana. Ao passo que a superaventura comumente identifica o mal, a violência, fora da humanidade ou situada em personagens ou grupos específicos, a teologia entende que o mal, chamado de pecado, pode decorrer de qualquer indivíduo. Nas histórias da superaventura, o mal geralmente é representado por um supervilão ou uma catástrofe, e a ação do super-herói é focalizada no combate do supervilão ou na superação da catástrofe. Os maiores vilões dos super-heróis são frequentemente seres extraterrestres, alienígenas, que querem destruir a humanidade, o que dá margem a entender o mal como algo que vem de fora. Mesmo as psicopatologias de certos vilões (como o Coringa, por exemplo) reforçam a ideia de mal situado ou fora da humanidade. Já para a teologia, especialmente, a

protestante, o mal se estende a toda a humanidade, isto é todos os seres humanos são capazes de realizar maldade.

Em terceiro lugar, a proximidade temática reside na questão do relacionamento e do compromisso que se estabelece entre o herói e a humanidade. Essa motivação que faz o herói fazer o que faz também encontra associações na teologia. Por que o super-herói faz o que faz? Pensando teologicamente, por que existe um Deus que é comprometido com a humanidade? Nessa direção, a resposta teológica é mais fácil: Deus é comprometido com a humanidade e se relaciona com ela porque ele é o criador de todas as coisas. Ele (ou ela) ama sua criação. Já na superaventura as respostas variam: o Homem-Aranha, por exemplo, se compromete com a humanidade a partir de um princípio ético-moral: "com grandes poderes vêm grandes responsabilidades"; Batman, por sua vez, se torna herói por causa da tragédia. Já o Capitão Marvel se torna herói a despeito da tragédia. A superaventura implica em um compromisso do super-herói com a humanidade. De forma semelhante, as histórias de salvação, as sagas e as lendas religiosas sempre expressam uma relação, um compromisso de Deus com a humanidade. Há, portanto, uma proximidade temática entre a superaventura e as histórias de salvação de religiões, atinentes, na verdade, à característica mítica que permeia ambas as narrativas. Entretanto, as explicações que as teologias e o gênero da superaventura fornecem são diferentes.

Aqui se torna interessante ressaltar a dinâmica da teologia do cotidiano. Às vezes, não importa qual é a explicação teológica racional que procure responder como o mundo ou a vida humana são. As pessoas religiosas terão explicações acerca do Bem e do Mal de forma semelhante àquilo que as histórias da superaventura (e outras histórias também) comunicam. O personagem que quer destruir a humanidade vai ser identificado com o mal. A pessoa religiosa identificará nitidamente que o egoísmo é a razão para a fome, tal como sugere Superman: Paz na Terra. Em outras palavras, há uma argumentação religiosa compactuada pelas pessoas "comuns" em sua vida diária. Há uma teologia que permeia o cotidiano que é compartilhada nas histórias em quadrinhos, na superaventura. Isso não significa impreterivelmente que se trata de algo negativo. É antes pragmático, reconfortante, consolador, que tem a intenção de sustentar um sentido que seja válido para uma coletividade, mesmo que esse sentido possa reiterar certos valores, ser conformador, limitado, por carecer de reflexão, etc.

Essa teologia do cotidiano se torna interessante para a investigação à medida que ela possibilita refletir a teologia a partir da representação que é realizada pelo outro (que não é nem uma instituição religiosa, nem uma academia de teologia). Debruçar-se sobre a teologia do cotidiano implica justamente em verificar como esse "senso teológico comum" interpenetra as mais diferentes narrativas e linguagens que permeiam a vida social cotidiana, o mundo humano.

Nessa direção, as histórias em quadrinhos em geral e a superaventura em especial se tomam um locus único.

Além de uma proximidade temática, existe uma proximidade metodológica entre a teologia, as histórias religiosas, e a superaventura. Esse é o aspecto da narrativa, enfatizado no decorrer dos capítulos desta pesquisa até aqui. Trata-se da forma com que se apresentam os temas. Se, por um lado, as formas de se apresentar a superaventura são distintas (filme, histórias em quadrinhos, etc.), por outro, há uma "proximidade ritualística". A vivência teológica e religiosa é sempre um ritual, uma anamnese, uma rememoração de uma história de salvação que é atualizada para um novo contexto. Conta-se uma ação extraordinária em prol da humanidade que não é só histórica, mas que continua nos dias atuais. Enquanto narrativa mítica, o gênero da superaventura é basicamente isso. No fundo, ela conta sempre a mesma história: surge uma ameaça, um herói emerge, uma batalha pelo destino da humanidade acontece, ocorrem vitórias e derrotas parciais e o herói salva o dia no final. Ao ser recontada, essa narrativa é enriquecida de elementos da atualidade, quer sejam inseridos como ornamento (a foto do presidente Barack Obama num cenário) quer sejam inseridos como elementos principais da narrativa (as histórias sobre o 11 de setembro, por exemplo). Em todo o caso, os mesmos conflitos, angústias, medos, valores (com algumas supressões, adaptações, transformações) costumam aparecer. Há uma tensão constante entre história e atualidade.

Por fim, há uma proximidade ideológica entre a superaventura e a teologia. Essa proximidade ideológica não se refere aqui à inclusão dos elementos axiológicos, mas à intencionalidade que existe na superaventura e na teologia, talvez, mais na teologia e, especialmente, na Teologia da Libertação, que nas histórias da superaventura. De uma maneira em geral, teologia e superaventura são expressões dessa necessidade ou habilidade humana apontada por Durkheim de "conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real". Entretanto, ao passo que a superaventura visa uma salvação paliativa, a teologia almeja uma salvação permanente, perene. Não se trata da supressão de catástrofes, ameaças e mortes, mas da instauração de uma nova ordem social. Essa é a ideia do Reino de Deus. Trata-se de uma promessa e também da instauração de uma realidade na qual sofrimento e violência não existem mais. A superaventura, por sua vez, também procura trazer o ideal para suas representações, embora, muitas vezes, ela se restrinja a reiterar a estrutura tal como ela é. Em todo o caso, tanto a teologia quanto a superaventura querem instaurar uma nova realidade por meio da concepção e da expressão de um ideal.

Conclusão

A jornada até aqui indicou o quanto o ser humano está atrelado às histórias que herda e recebe, lê e ouve, assiste e conta e como a superaventura participa e é expressão desse processo. E isso também revela o quanto a teologia, enquanto atividade humana que busca um sentido, se

imiscui e pode ser expressa nas mais diferentes produções artísticas e culturais que envolvem e são frutos da vida humana. Mais ainda, indica o quanto a teologia enquanto saber humano pode ser expropriada, manipulada e até deformada nas histórias de ficção. Em especial, foi possível perceber que teologia e superaventura lidam com os valores caros ao ser humano, com a estrutura mítica e com a faculdade humana de conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real. Para o pensamento teológico, revela-se aqui uma possibilidade incursiva, porque não se trata de perceber os graus de teologicidade de determinadas produções artístico-culturais tal como usualmente se tem feito a partir do método de correlação. Trata-se antes de perceber as imbricações, as nuances, as vicissitudes e as tessituras que dão forma e cor à vida cotidiana, onde a teologia se encontra igualmente imiscuída.

Ao final dessa trajetória, o importante é ter claro que a leitura dos quadrinhos precisa encontrar um equilíbrio saudável entre a inocência e a crítica fatalista, dentro da tensão entre apocalípticos e integrados identificada por Umberto Eco (2004) ou da tensão entre o produtor do mito e do mitólogo tal como identificada por Roland Barthes (1980). Sempre existirão tensões entre a intencionalidade e a representação nas narrativas, nos desenhos, nos processos de expropriação ou de inflexão de elementos religiosos, políticos, sociais, culturais. É necessária a habilidade de poder questionar as naturalizações e as inflexões expressas nas múltiplas realidades dos quadrinhos, mas,

ao mesmo tempo, é necessária uma sensibilidade capaz de entender a totalidade da associação entre conceito e imagem e de que uma produção artística nunca esgota por completo todas as suas possibilidades representativas. As histórias em quadrinhos e o gênero da superaventura não devem nem ser tratados com inocência, nem serem descartados. O fato é que os quadrinhos podem ser tanto um reflexo da realidade quanto expressão de sonhos e ideais que não são realidade. E a intenção humana, ao final de tudo, sempre será não a de viver na fantasia dessas representações utópicas (não reais), mas sim a de querer que essas representações se tomem uma realidade no contexto em que vive, parafraseando aqui Rubem Alves. Se o ser humano sonha com super-heróis que voam, dão esperança, combatem o ódio, a violência, a fome, isso não significa que ele deseja viver nesse mundo representado, mas que esse mundo representado possa vir a ser uma realidade no mundo em que vive.

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 amor que acende a lua. 11. ed. Campinas: Papirus, 2005a.

_____. O suspiro dos oprimidos. 5. ed. São Paulo: Paulus, 2003. p. 12ss.

_____. Variações sobre a vida e a morte ou o feitiço erótico-herético da teologia. São Paulo: Loyola, 2005b.

BARTHES, Roland. Mitologias. 4. ed. São Paulo: Difel, 1980.

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

CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 1994. p.37ss.

COOGAN, Peter. Superhero: the secret origin of a genre. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

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

_____. Apocalípticos e Integrados. 6 ed. 1. reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GIORDANO, Alessandra. Contar histórias: um recurso arteterapêutico de transformação e cura. São Paulo: Artes Médicas, 2007.

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

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

REBLIN, Iuri Andréas. A Teologia do Cotidiano. In: BOBSIN, Oneide

- et al. Uma Religião Chamada Brasil: estudos sobre religião e contexto brasileiro. São Leopoldo: Oikos, 2008a. p. 82-96.
- _____. Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves. São Leopoldo: Oikos, 2009. 223p.
- _____. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008b. 128p.
- REYNOLDS, Richard. Superheroes: a modern mythology. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1992.
- VIANA, Nildo. Breve história dos super-heróis. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Org.). Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Idéias e Letras, 2011. p. 15-53.
- _____. Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005. ●