



Texto enviado em
24.06.2019
e aprovado em
18.11.2019

V. 9 - N. 19 - 2019

*Mestre em Ciências da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Graduado em Jornalismo (2015) e Ciências Sociais (2007) pela PUC Minas. Trabalha como analista de comunicação na Secretaria de Comunicação da PUC Minas. Contato: andersonluciano713@hotmail.com

**Mestre em Estudos de Linguagens pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Coordenador do núcleo de criação da secretaria de comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais; Professor da Universidade do Estado de Minas Gerais na Escola de Design, curso de Design Gráfico. Participa e desenvolve projetos no Centro de Estudos em Design da Imagem - Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos, abordando o desenvolvimento de projetos gráficos com foco em quadrinhos, games, seriados e filmes e suas relações com as linguagens e suas significações na cultura. Contato: paulopinheirocruz@gmail.com

Religiosidade, linguagem e significação: considerações sobre os aspectos religiosos presentes na capa do romance gráfico *Reino do Amanhã*

Religiousness, language and significance: considerations on the religious aspects present in the cover of the graphic novel *Kingdom Come*

*Anderson Luciano Cruz**

*Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz***

RESUMO:

O romance gráfico *Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross, publicada inicialmente em 1996, destaca-se entre as histórias em quadrinhos, sobretudo por sua intertextualidade com o Livro do Apocalipse. Entretanto, para além do texto escrito, as imagens que compõem a obra apresentam signos notadamente religiosos que evidenciam-se como importante fonte de estudo acerca da religiosidade que, em larga medida, inspira a produção da HQ. A análise dessa fonte convida a um esforço de abordagem interdisciplinar, que em muito enriquece a investigação científica dos temas caros à religião. Desta feita, o artigo tem por objetivo refletir sobre os aspectos religiosos presentes na composição visual da capa do romance gráfico *Reino do Amanhã*. Considerando as histórias em quadrinhos

como paraliteratura de grande relevância na chamada cultura pop e com base nos elementos de análise propostos pela Gramática do Design Visual, argumenta-se sobre a religiosidade presente na ilustração de Alex Ross.

Palavras-chave: Religiosidade; Reino do Amanhã; Teologia; Design Visual; Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT:

The graphic novel *Kingdom Come*, by Mark Waid and Alex Ross, first published in 1996, stands out among comics, especially for its intertextuality with the Book of Revelation. However, in addition to the written text, the images that make up the work have notably religious signs that are evidenced as an important source of study about the religiosity that, to a large extent, inspires the comic production. The source analysis calls for an effort of interdisciplinary approach, which greatly enriches the scientific investigation of themes dear to religion. This article aims to reflect on the religious aspects present in the visual composition of the graphic novel *Kingdom Come*'s cover. Considering the comics as paraliteratures of great relevance in the so-called pop culture and based on the elements of analysis proposed by the Grammar of Visual Design, we debate about the religiosity present in Alex Ross' illustration.

Keywords: Religiosity; *Kingdom Come*; Theology; Visual Design; Comics.

Introdução

No Ocidente religião e cultura são dimensões sociais que se co-elaboram. Sobretudo quando detemos nosso olhar sobre a vida cotidiana dos sujeitos, percebemos o quanto sua cosmovisão, seu comportamento, seus costumes e, principalmente sua linguagem, são influenciados pelo campo religioso. Não por coincidência, Durkheim (1989) afirma que da religião nasceram quase todas as instituições sociais e tudo o que existe de essencial na sociedade. Assim, dedicar-se à compreensão dos fenômenos sociais contemporâneos demanda um atento olhar às questões religiosas, visto que essas, em larga medida,

permeiam o modus vivendi dos indivíduos.

A relação entre religião e cultura pode ser facilmente apreendida quando concebemos a segunda como um constructo social, conforme postula Berger (1985). Trata-se de considerar a cultura, então, como algo dinâmico e em constante reconstrução. Dito de outro modo,

A cultura, embora se torne para o homem uma “segunda natureza”, permanece algo de muito diferente da natureza, justamente por ser o produto da própria atividade do homem. Suas estruturas são, por conseguinte, inerentemente precárias e predestinadas a mudar (BERGER, 1985, p. 19).

Desta feita, a cultura mostra-se suscetível a receber influências de outras instituições sociais, entre elas, a religião. Essa, por sua vez, apresenta, nos dias atuais, certa “plasticidade”, o que a possibilita permear diversas relações e instituições sociais. Diante disso, um modo promissor de se estudar a religião na atualidade é precisamente observando como ela se apresenta através das demais dimensões sociais, visto que “as religiões não existem nem são estudadas no vazio” (SILVA, 2014, p. 07).

O conceito de plasticidade ao qual recorreremos aqui descreve justamente materiais que, sob alguma tensão, tem sua forma alterada permanentemente. A nosso ver, esse conceito possibilita-nos compreender as novas formas assumidas pela religião na atualidade. Em outros termos, nos dias atuais a religião apresenta formas cada vez menos institucionalizadas e mais privatizadas; cada vez menos circunscritas aos templos de pedra e mais difusas entre os homens e suas produções simbólicas.

Os meios de comunicação estão intrinsecamente ligados à necessidade humana de produção e troca de conteúdo simbólico (THOMPSON, 2012). O campo religioso, simbólico por excelência, em certa medida, sempre esteve vinculado ao processo comunicacional e valeu-se dos meios de comunicação para difundir-se. O termo “religiões do Livro”, por

exemplo, ilustra essa relação.

Contudo, interessa-nos aqui, de modo mais preciso, a presença de conteúdo religioso nas histórias em quadrinhos (HQ's). Isso porque, como produção simbólica, as HQ's constituem hoje uma das principais expressões da chamada cultura pop, consoante Caldas (2018). Superada a concepção errônea de que constituem mero entretenimento, as histórias em quadrinhos têm se tornado relevante objeto de estudo para as pesquisas sobre o fazer religioso. Nesse sentido, objetivando contribuir com as análises a respeito, dedicamo-nos a seguir ao tema. Para tanto, o presente texto divide-se em três partes. Na primeira, aborda-se brevemente o surgimento das HQ's e sua relação com a religiosidade dos sujeitos. Na segunda parte, argumenta-se sobre a importância do romance gráfico *Reino do Amanhã*, sua intertextualidade com o Livro do Apocalipse e estabelecem-se as bases teóricas para a análise de sua capa. Na parte final, discute-se os signos religiosos presentes na ilustração de Alex Ross.

Religiosidade e as HQ's

Vivemos em um mundo de imagens, isso não é nenhuma novidade. Ao lançarmos nosso olhar pela história da humanidade, poderemos perceber as primeiras manifestações imagéticas na pré-história, como as pinturas rupestres feitas nas cavernas pelos primeiros hominídeos (MEGGS, 2009). Antes mesmo do surgimento da escrita, as imagens já faziam parte do desenvolvimento da cultura humana e foram transformadas pela técnica e tecnologia ao longo do tempo, mas dois momentos históricos foram fundamentais na transformação da produção, circulação, consumo de imagens e relações sociais: a Revolução Industrial e o fim da Segunda Guerra.

A Revolução Industrial teve seu desenvolvimento inicial em meados do século XVIII até o século XIX, na Inglaterra. As formas de produção,

que antes eram pautadas no artesanato e manufatura, deram lugar à produção em série proporcionadas pelas máquinas. As cidades cresceram de forma rápida, ocorreu o crescimento da população, a diminuição do tempo e espaço favorecido pelos transportes e vias pavimentadas, a diminuição do número de analfabetos e a necessidade, cada vez maior, da comunicação entre as pessoas (CARDOSO, 2000). Foi nesse período que surgiram as primeiras revistas ilustradas contendo narrativas em quadros que foram precursoras das histórias em quadrinhos, mas a primeira publicação que realmente foi considerada como uma história em quadrinhos e definiu o gênero foi *Yellow Kid*, criada por Richard Outcault, em 1890 (CARDOSO, 2000).

O segundo momento de transformação foi o período que teve início logo após o fim da Segunda Guerra, em 1945. As inúmeras indústrias que produziram artefatos bélicos para os esforços de guerra foram transformadas em indústrias para produção de bens de consumo dos mais variados, de brinquedos a carros, de televisores a computadores. Tudo ocorreu de forma rápida e acelerada e sem que conseguíssemos assimilar a quantidade de informações e transformações com que éramos bombardeados (SEVCENKO, 2001). Nas histórias em quadrinhos, ocorreu o *boom* dos super-heróis, como: Fantasma, Sheena, Superman, Batman, Capitão Marvel e Spirit. Desde então, as HQ's tem retratado questões sociais e figuras heroicas. Mais precisamente,

[...] nos anos 30, refletem esperança; em 50, por influência do macarthismo, medo, desconfiança e intolerância; em 60, o desejo de mudanças econômicas e sociais; em 70, com a ascensão do feminismo, as heroínas se tornam portadoras de sensualidade, como é o caso da Mulher Gato, da Mulher Maravilha, de Valentina etc. A partir de 80, as HQ's apontam para um futuro sombrio, com um mundo pleno de desequilíbrios econômicos, gerando assassinos violentos; à mercê de políticos inescrupulosos, o estado se torna omisso e perde o controle sobre os cidadãos, ocorrendo a falência de suas funções, cujo exemplo pôde ser observado quando Gotham City foi abandonada à própria sorte, como

viria a acontecer com New Orleans, por ocasião do furacão Catrina, já em pleno século XXI (SILVA, 2007, p. 05)

A longa citação justifica-se por ilustrar como as inquietações sociais reverberam no mundo dos quadrinhos. Nota-se que nem só de ficção pautam-se as produções da chamada nona arte, mas que também fenômenos sociais ordinários as influenciam. Reside aí a importância de se considerar as HQ's como relevante objeto de estudo, consoante Reblin (2015). Ora, se essas produções simbólicas reproduzem, em alguma medida, os fenômenos sociais, urge que superemos a concepção de que são simples produtos de uma cultura de massa acrítica. Isso porque “a presença de aspectos axiológicos nas histórias em quadrinhos, enquanto retrato da vida social, pode possibilitar ao leitor refletir sobre seu tempo” (REBLIN, 2015, p. 238).

O fato é que desde seu início, e durante muito tempo na sociedade, as histórias em quadrinhos foram percebidas como meros meios de entretenimento barato e popular, voltado a um público jovem sem grande conhecimento (SANTOS, 2015) e que, além disso, eram associadas ao estímulo à criminalidade infanto-juvenil (ÁLVARO, 1986). Não por coincidência Caldas (2018) afirma que a categoria de paraliteratura, na qual as HQ's estão inseridas, a despeito de ainda carregar um sentido quase pejorativo, não deve ser interpretada como “infraliteratura”, isto é, como uma literatura de qualidade inferior ou mesmo destituída dessa última.

Felizmente, a partir da década de 1970, sua importância e relevância como objeto de estudo foi trazido à tona para a academia. Em suma, as histórias em quadrinhos são artefatos multimodais da linguagem, frutos do desenvolvimento tecnológico em que operam diferentes linguagens (verbal e não verbal), como: imagens, cores e textos (KRESS, 2010). Sua relevância na cultura é percebida pelas representações que são construídas no texto que, além de sua dimensão artística, estabelecem relações sociais, de construção do mundo e de sentido (BRAGA JR; REBLIN, 2015).

Aparentemente díspares, pensar numa interface entre religiosidade e histórias em quadrinhos pode parecer estranho perante uma leitura desatenta ou imbuída de preconceitos em relação ao olhar turvo sobre novas perspectivas em objetos de pesquisa, tabu já quebrado há muito tempo pela história cultural (BURKE, 2005), pertencente à corrente historiográfica da Nova História desenvolvida na década de 1970, na França, e que trouxe ao campo de pesquisa de diversas áreas do conhecimento, a compreensão em se trabalhar com diferentes aspectos históricos que vão muito além dos documentos tidos como oficiais.

A religiosidade presente nas histórias em quadrinhos, mais especificamente nas chamadas superaventuras, ilustra umas das formas contemporâneas assumidas pelo fazer religioso. Concebe-se aqui a religiosidade não como uma versão “empobrecida” da religião, mas como a maneira pela qual o *homo religiosus* lida com sua fé na vida cotidiana. Essa religiosidade ganha contornos específicos em nossa sociedade midiaticizada, uma vez que o sujeito agora também detém o poder de enunciação, “ganha voz” e torna-se capaz de apropriar-se, de produzir e transmitir conteúdos, superando a condição de mero “consumidor” de informações. Portanto, o homem religioso pode superar a condição de audiência passiva, isto é, fadado apenas a receber de forma acrítica conteúdos simbólicos de cunho religioso.

Em suma, na sociedade midiaticizada em que vivemos, na qual a comunicação se dá de todos para todos (PÉRSIGO & FOSSÁ, 2010), o discurso religioso não está mais limitado às instituições religiosas ou aos “mediadores especializados” – sacerdotes, por exemplo -, haja vista que os indivíduos podem apropriar-se desse discurso, reelaborá-lo e aplicá-lo em seu cotidiano.

Essa religiosidade popular equivale, em alguma medida, à teologia do cotidiano tratada por Reblin (2015), termo utilizado pelo autor para exemplificar como elementos teológicos vinculados à experiência de

vida dos autores de HQ's inspiram suas produções, nas quais destaca-se a aproximação com conteúdos religiosos. Dito de outra maneira, essa teologia do cotidiano,

[...] se insere na discussão à medida que concepções e símbolos religiosos articulados e representados 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, é claro, que uma determinada narrativa seja produzida por um teólogo ou clérigo de uma determinada instituição com o objetivo de transmitir uma mensagem específica (REBLIN, 2015, p. 183).

Assim, percebemos como a mencionada plasticidade atual da religião permite que a identifiquemos, sob as mais variadas formas, permeando a sociedade. Por conseguinte, a interação entre religião e o universo das HQ's, por se tratar de um frutífero campo de estudos, dá-nos a oportunidade de uma abordagem interdisciplinar, tão cara à compreensão do fazer religioso nas sociedades atuais.

No presente trabalho, interessa-nos sobremaneira o gênero da chamada superaventura. Reblin (2015) a define como um romance de folhetim, com quase um século de vida, e como um fenômeno transmidiático. De forma mais específica, o autor descreve a superaventura como um gênero próprio da contemporaneidade, vinculado à figura dos super-heróis e composto

[...] por uma rede complexa de relações que vão desde a incorporação de elementos míticos, heroicos, passando pela cultura romanesca, pelo super-homem de massa, pela axiologia, pelos anseios de uma coletividade (induzidos ou evocados), culminando num trânsito por diferentes mídias; muito embora as histórias em quadrinhos tenham sido desde sempre seu locus vivendi fundamental (REBLIN, 2015, p. 181).

Exatamente por ser constituída por esse amálgama de elementos

sociais é que não surpreende que a religiosidade se faça presente nas superaventuras, principalmente nos traços messiânicos desses super-heróis. Apesar de incipientes, as pesquisas nesse sentido já originaram relevantes trabalhos, por exemplo, sobre as aproximações simbólicas entre as figuras dos super-heróis e a figura de Jesus Cristo, inclusive no que tange a minissérie *O Reino do Amanhã*, objeto de análise no presente artigo, à qual nos dedicaremos mais adiante.

Antes de avançarmos, é mister destacar a proximidade temática apontada por Reblin (2015) entre a teologia e a superaventura. Em primeiro lugar, a narrativa da superaventura é, geralmente, uma história de salvação. Além disso, envolve temas caros à teologia como morte, injustiça, esperança e Bem. No caso da teologia, o sujeito da ação é Deus, Jesus ou outra figura divina, enquanto que na superaventura o super-herói desempenha este papel. Em segundo lugar, teologia e superaventura lidam com a questão do mal e sua interferência no mundo: na primeira o mal aparece como decorrente do pecado e na segunda surge aliado a um supervilão ou uma situação de catástrofe. Por fim, teologia e superaventura, em alguma medida, tratam do relacionamento e do compromisso estabelecido entre a humanidade e o herói. A teologia, por seu turno, aborda o relacionamento entre Deus e a humanidade. Já a superaventura traz este relacionamento existente entre o super-herói e a humanidade.

O Reino, os super-heróis e o Apocalipse

Lançada pela *DC Comics* em 1996, a obra *Kingdom Come* (título original), com roteiro de Mark Waid e ilustrações de Alex Ross, foi um marco. À época as histórias em quadrinhos eram produzidas valendo-se de enredos simples e objetivando a larga comercialização. Nesse contexto,

[...] O Reino do Amanhã é elaborado para romper com esses costumes e não só para trazer de volta personagens antigos da Liga da Justiça, mas também para

retomar o período em que as histórias em quadrinhos, doravante HQs, eram inteligíveis e que faziam críticas à política e a sociedade de modo geral (OLIVEIRA & GOMES, 2013, p. 54).

Cumpre-nos apontar que o fator que destaca *O Reino do Amanhã* em meio às superaventuras comuns à década de 1990 é justamente a profundidade de seu roteiro e sua aproximação com o texto bíblico do *Apocalipse*. O enredo traz uma nova geração de heróis inexperientes que, lutando entre si, estão prestes a levar o mundo ao colapso. Em meio a esse “armagedom”, o retorno do Superman é esperado para salvar a humanidade. Em outras palavras, se “no Apocalipse bíblico há uma (sic) cristãos esperando pela volta de Jesus, na versão em quadrinhos de Mark Waid, os super-heróis anseiam pelo retorno do Superman, o personagem mais messiânico da nona arte” (OLIVEIRA & GOMES, 2013, p. 54).

Há uma intertextualidade evidente entre *O Reino do Amanhã* e o livro do Apocalipse de São João. Essa relação pode ser notada, por exemplo, na menção direta, logo nos primeiros quadrinhos, ao livro bíblico; na imagem do próprio Livro entre as ilustrações; nas citações semelhantes às da Bíblia presentes no início de cada capítulo, entre outras referências. Interessante destacar ainda o personagem Normam MacCay, um pastor que, arrebatado por um espírito (Espectro), passa a acompanhar os acontecimentos no mundo, a exemplo do que ocorre com João Batista, no livro bíblico.

No entanto, o conteúdo religioso presente na superaventura vai além do texto, mostrando-se também nas imagens. Em outras palavras, a intertextualidade entre *O Reino do Amanhã* e o Livro do Apocalipse, para além do roteiro de Waid, destaca-se sobremaneira nas ilustrações de Ross. Assim, no presente excerto optamos por centrar nossa análise na religiosidade presente nas imagens da minissérie – mais precisamente na ilustração presente em sua capa que, em certa medida,

oferece uma síntese da obra -, reconhecendo-as como fonte de estudo tão relevante quanto os textos escritos. Isso porque, de acordo com Greschat (2005), para além dos textos religiosos, há pinturas, desenhos e esculturas concebidos por indivíduos que exprimem sua religiosidade. A relevância dessa percepção reside no fato de que as imagens configuram-se em “expressão visível da própria religiosidade”, algumas vezes de forma exclusiva. Consoante o autor, “cientistas da religião que trabalham apenas com textos são como cegos que falam de paisagens que lhes foram descritas, em palavras, por pessoas que podem ver” (GRESCHAT, 2005, p. 77).

Em nossa análise, pelo seu caráter interdisciplinar, utilizamos como fundamentação teórica os conhecimentos e saberes advindos das Ciências da Religião, aliados aos estudos de linguagens e com suporte da Gramática do Design Visual, para evidenciarmos como a imagem de uma capa de história em quadrinhos pode apresentar aspectos de religiosidade muitas vezes não percebidos pelos receptores da mensagem.

Nessa linha, Kress e Van Leeuwen (2006) desenvolveram a Gramática do Design Visual como forma de compreender como as linguagens (verbal e não verbal) estabelecem relações de significação na sociedade e na cultura. Para eles, toda linguagem é multimodal, conceito utilizado por Kress (2010) em que ele observa como a tecnologia influencia e modifica os meios por onde as linguagens são produzidas, distribuídas e circuladas, levando-se em conta a intenção dos produtores da mensagem, as ideologias envolvidas e o repertório semiótico dos receptores.

Toda vez que utilizamos a linguagem ela estabelece funções, que vão além do ato de comunicar em determinado contexto de uso, chamadas de metafunções. Elas surgiram na Linguística Sistêmico-funcional de Halliday (2014) e foram utilizadas e adaptadas por Kress e Van Leeuwen (2006) na compreensão do uso das imagens em sociedade. São dividi-

das em três categorias, mas que atuam em simultâneo e também possuem suas subdivisões, os processos de análise.

A primeira das categorias é a metafunção representacional, responsável por identificar a forma como compreendemos o mundo ao nosso redor por meio das representações narrativas e conceituais e seus respectivos processos. As narrativas, como o próprio nome sugere, apresentam ações que podem ser percebidas pelos vetores de movimento numa composição visual. Esses vetores podem ser observados pelo direcionamento do olhar de um ator participante, a sugestão de movimento pelo direcionamento de um braço, perna ou corpo. De forma geral, são as linhas de direcionamento (vetores) apresentadas por sugestões de ação, como um punho cerrado em direção a um rosto. A representação narrativa convida o observador a compor a ação que é desenvolvida e estabelece a construção da visão de mundo que possuímos de nossa realidade objetivada (BERGER; LUCKMAN, 1985).

A representação conceitual ajuda a perceber os processos simbólicos e analíticos existentes na composição visual. No simbólico podemos observar a significação que o participante representado exerce na sociedade e cultura, já no analítico a importância da significação incide nos instrumentos que esse participante porta, como roupas, acessórios, cores e formas.

A segunda categoria é a metafunção interativa, que estabelece as relações interpessoais, sejam entre receptor e a mensagem ou os elementos representados na própria mensagem. Seus processos são: olhar, enquadramento e perspectiva.

No olhar, a forma como ele é direcionado para o receptor ou para outros participantes na composição visual, mudam as relações interpessoais. No primeiro caso, o olhar direto para o receptor, é um ato de demanda, ou seja, o participante de uma composição visual estabelece uma relação direta e espera que o receptor tome uma atitude.

Normalmente, ela é muito utilizada em campanhas publicitárias, em que esperasse uma reação imediata do receptor. O olhar que não é direcionado ao receptor é o de oferta, somos convidados a observar a cena e a direção do olhar do participante.

O enquadramento diz respeito à proximidade ou afastamento de uma imagem em relação ao receptor, criando diferentes reações, como: afeto; repugnância; solidariedade; desdém; credibilidade; desconfiança.

A perspectiva é a posição do receptor em relação à imagem, seja de inferioridade, mesma linha do olhar ou superioridade. Esses posicionamentos criam relações de poder.

Esses três processos de análise criam diferentes significados levando-se em conta a infindável variação e situações que podem ser estabelecidas nas suas relações e contextos de uso, ajudando na construção da forma como interagimos no mundo ao nosso redor e como os discursos e interdiscursos se manifestam.

A última categoria é a metafunção composicional, ela define as significações que são criadas de acordo com a posição que cada elemento ocupa em uma composição visual. Possui como processos de análise: valor da informação, saliência e moldura.

De uma forma simplificada, o valor da informação delimita o conteúdo de uma mensagem entre ideal (signos na parte superior de uma composição visual) – real (signos na parte inferior de uma composição visual); e dado (signos na parte esquerda de uma composição visual) – novo (signos na parte direita de uma composição visual).

A saliência é o destaque que determinados elementos imagéticos possuem na composição visual. Ela é definida por contrastes criados por meio de cores, tamanho, formas, posição, dentre outros.

A moldura são delimitações, perceptíveis visualmente ou não, que

segregam ou agrupam informações, ajudando a navegação do receptor por uma composição visual.

Todas essas categorias e seus processos, que acontecem em simultâneo quando utilizamos as linguagens na sociedade, nos ajudam a perceber como nos relacionamos nos mais diversos contextos, pois operamos os mais diversificados discursos que permeiam a cultura, ajudando a perpetuar certos discursos, como o do preconceito; machismo; racismo, ou até mesmo ajudando a fragmentar esses discursos e estabelecendo novos parâmetros representativos de uma sociedade letrada (ROJO, 2009).

Em suma, o presente artigo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo interpretativista, e conta com um viés sócio-religioso: a percepção da religiosidade nas histórias em quadrinhos, para estabelecer como uma composição visual pode apresentar elementos perpassados pela religiosidade, muitas vezes não percebidos pelos receptores. Como objeto, foi utilizada a história em quadrinhos, considerada um romance gráfico, *Kingdom Come* (no Brasil, O Reino do Amanhã), e fontes secundárias, por meio de artigos que abordam a temática religiosidade e quadrinhos, assim como um referencial interdisciplinar que transita pelas Ciências da Religião, Linguagens, Análise do Discurso e História.

Como já mencionado, a escolha pelo romance gráfico *Kingdom Come*, nossa fonte primária, se deu pelo seu próprio caráter de religiosidade muito presente em sua linguagem verbal textual. As aberturas de capítulos trazem pequenos trechos bíblicos e toda a narrativa, acompanhada pelo pastor MacCay, constrói um discurso sobre o apocalipse e a salvação da humanidade. Entretanto, nosso objetivo é seguir por um caminho menos óbvio, ou seja, aquele que não se apresenta mais aparente no discurso. Nossa proposta é observar como a religiosidade pode estar presente nas imagens, ou seja, na linguagem não verbal.

A fonte primária apresenta o objeto a ser analisado, a capa do romance gráfico. A justificativa para a delimitação da capa como o recorte de análise se deve pela sua própria função num projeto editorial. Conforme argumenta Caldwell e Zapatterra (2014), a capa de qualquer publicação é a parte mais importante, pois é nela onde vai constar a identidade, a marca e valores. Acreditamos que a capa, por seu caráter sintetizador de informações e de impacto visual para o receptor, se torna um recorte pertinente para o desenvolvimento deste artigo.

A análise da composição visual da capa será realizada com base nos fundamentos abordados por Kress e Van Leeuwen (2006), utilizando as três metafunções descritas por eles: representacional, interativa e composicional. Utilizaremos software digital (*Adobe Illustrator*) para traçarmos os vetores que apontam para ações ou para demonstrar composições, a fim de ajudar na percepção do leitor. Os elementos observados, que são os signos utilizados na composição visual, serão interpretados sob a ótica da religiosidade apoiadas no contexto narrativo da HQ.

Compreendendo os signos presentes na capa da HQ

O romance gráfico *Kingdom Come*, apresenta narrativa de cunho religioso, abordando como pano de fundo a temática do apocalipse. O roteiro da estória é desenvolvido, predominantemente, por meio de narrativa visual (EISNER, 1989; 2008) acompanhada por textos em linguagem verbal escrita. A capa do romance gráfico (figura 1) tem como objetivo sintetizar e representar aquilo que a estória tem a passar, de forma que o receptor possa compreender os signos que são utilizados na composição visual para a construção das significações.

Esses signos podem ser compreendidos por meio de seus modos, no caso do objeto de análise, o modo visual (predominante); as expressões corporais dos personagens representados na composição; e as cores utilizadas.



Figura 1: Capa da versão definitiva do romance gráfico Kingdom Come
Fonte: produzida pelos autores por meio de scan da publicação.

Partindo da metafunção representacional, temos como elemento mais marcante o processo narrativo acontecendo, pois, os atores representados na composição visual estão claramente envolvidos em uma narrativa que apresenta um conflito. Esse fato é marcado pelos vetores de ação representados pelos braços, punhos e olhares. Podemos perceber que a ação de cada personagem tem seu objetivo no outro personagem, e vice-versa. Esse tipo de processo de ação é classificado

como bidirecional. Somos convidados a contemplar a narrativa e logo percebemos se tratar de um embate entre dois grupos.

A delimitação entre dois grupos pode ser construída por meio da categoria composicional, no processo de valor da informação. Traçando duas linhas, uma vertical e outra horizontal, que dividem a peça pelo centro em quatro partes (figura 2), temos a decomposição do espaço entre as áreas pertencentes entre dado – novo e ideal – real.



Figura 2: Processo de valor da informação, da categoria composicional
Fonte: produzida pelos autores por meio de scan da publicação.

Com base no corte vertical, temos ao lado esquerdo grupos de participantes que atacam, da esquerda para a direita, outro grupo que se encon-

tra ao lado direito da composição, que faz o mesmo movimento em sentido contrário. Temos uma ideia de contraposição, esquerda e direita, bem e mal (tendo como base nossa cultura ocidental, marcadamente religiosa).

O corte horizontal divide o espaço entre ideal (superior) e real (inferior). O espaço ideal faz referência aos aspectos do imaginário, aquilo que é idealizado, esperado, não concretizado. É neste espaço que temos o título, em original, *Kingdom Come*, que numa tradução mais próxima seria algo como “Reino por vir”, ou que se aproxima, algo que ainda não foi concretizado, que está em processo de realizar-se. Essa ideia de “Reino por vir” pode ser associada à vinda de Deus durante o Apocalipse para instaurar o reino eterno. O Apocalipse é abordado na HQ nas aberturas dos capítulos, em que aparecem passagens do livro. Ainda na parte superior é o lugar da composição em que se encontram os tons mais escuros da paleta de cores, anunciado que, talvez, o que está por vir não seja algo muito bom, ou que ainda não seja conhecido, está obscurecido. O preto, cor predominante na parte superior da capa, se torna o aposto de todas as outras cores, trazendo sempre aspectos negativos contrários a elas (HELLER, 2000), esse significado pode reforçar a ideia de apocalipse como uma coisa negativa, o fim dos tempos e o começo de outro.

Na parte inferior temos o campo do real, aquilo que é concretizado, firmado e estabelecido. Nesta área temos alguns participantes em uma narrativa de batalha acontecendo e a paleta de cores se torna mais diversificada, deixando o preto de predominar sobre a composição. Dois participantes são mais salientes à composição (metafunção composicional), *Superman* e *Shazam*, e que, na estória, são os protagonistas do desfecho da narrativa. Nesse aspecto, é importante voltarmos a um elemento muito importante pertencente à metafunção representacional, a categoria conceitual e seus processos simbólicos e analíticos.

No campo simbólico temos *Superman* e *Shazam* como a representação do homem invencível, de força extrema e vistos pelos habitantes da

terra (no contexto das HQs) como deuses e salvadores da humanidade. O lado messiânico de *Superman* já foi abordado desde sua criação e em diferentes contextos, sendo mais recentemente explorado nos cinemas com o filme *Homem de Aço*, (SNYDER, 2013). *Shazam*, assim como *Superman*, traz a representação objetivada num tipo de divindade ou deidade ligada ao nosso imaginário coletivo religioso, é o elo entre Deus e nós, assim como Jesus Cristo. No caso do *Superman*, como explica Reblin (2015), o próprio nome de batismo do herói, Kal-El, traz em si uma bagagem religiosa significando, em hebraico, “tudo isso é Deus”.

Tanto *Superman* quanto *Shazam* representam o lado do bem que enfrenta o mal. Essa dualidade faz parte de nossa cultura ocidental, presente em narrativas heroicas, política ou disputas esportivas. É interessante notarmos o contraste e significação existentes pelas cores dos personagens e a ação narrativa bidirecional que estão executando. Os dois estão em posição clara de luta um contra o outro, *Superman* está localizado à esquerda do eixo central vertical que divide a imagem ao meio, que na metafunção composicional, categoria valor da informação, significa que ele é a informação dada, que já é de conhecimento notório ou que já se espera um certo entendimento. Quem nunca ouviu falar de *Superman*? Sua cor predominante é o azul que, segundo Heller (2000, 23) “[...] a cor de todas as características boas que se afirmam no decorrer do tempo, de todos os sentimentos bons que não estão sob o domínio da paixão pura e simples, e sim da compreensão mútua.” Do lado direito da composição visual temos *Shazam* (SANDBERG, 2019), personagem não tão conhecido do público em geral, que teve seu primeiro filme lançado recentemente. Ele está no campo do novo, aquela informação que é apresentada ao receptor da mensagem, que precisa ser ainda compreendida. Ele é um herói, mas está enfrentando *Superman*, então, ele estaria no papel de um vilão? Esse fato pode ser reforçado pela cor vermelha, predominante no uniforme do personagem. O vermelho, apesar de representar paixão também representa o ódio, agressividade e guerra, isso ajuda na compreensão da batalha que está sendo travada

entre diversos personagens na composição visual da capa da HQ.

Outro aspecto muito interessante sobre a imagem da capa é como nós, receptores e participantes da mensagem passada pela composição visual, somos colocados como meros seres inferiores em relação à narrativa que foi construída. Existe uma batalha de seres superpoderosos, vistos como deuses pelos seres humanos, isso é apresentado na HQ. Nós, mortais, grupo ao qual os leitores também fazem parte, somos colocados em posição de impotência e inferioridade, isso é percebido por meio da metafunção interpessoal, categoria enquadramento e posição, e seus respectivos processos de distância e perspectiva.

Superman e *Shazam* são vistos a uma meia distância, relativamente perto, o que passa uma certa proximidade a eles, mas ao mesmo tempo, a composição visual foi desenvolvida de forma que temos a sensação de observar a cena numa posição inferior, como se a batalha estivesse sendo travada num plano superior. Se pensarmos nas imagens religiosas que são alvo de devoção e no contexto de nichos e/ou lugares sagrados, essas imagens normalmente estão posicionadas acima de nossas cabeças, sobre pedestais ou pregadas nas paredes, estão próximas, mas estão acima de nós.

Existe um ponto que surgiu ao final da análise e que não foi de fácil percepção, pois não se mostra de forma aparente e está inserido codificado, apenas perceptível quando observamos os vetores que são formados por linhas invisíveis que se estendem pelo posicionamento de alguns personagens (participantes) e de seus atributos, como roupas e objetos que portam. Num primeiro momento, a imagem que surgiu pela conexão dos vetores não pareceu fazer sentido com a pesquisa, mas após algumas análises se mostrou totalmente conexa com a relação entre a imagem e a religiosidade.

Inicialmente, observávamos a capa e conseguíamos perceber a inserção do desenho de um triângulo que se formava pelas linhas dos ve-

tores dos personagens *Superman*, *Shazam*, *Wonder Woman* e *Batman* (Figura 3).



Figura 3 : O desenho formado pelos vetores

Fonte: produzida pelos autores por meio de scan da publicação.

A posição do corpo da *Wonder Woman*, seu braço levantado segurando uma lança, que tem sua continuidade na capa do *Batman* e segue a linha do braço esquerdo erguido do *Shazam* e se conecta ao braço esquerdo esticado do *Superman*, formam claramente um triângulo equilátero (que tem os três lados iguais). Essa imagem por si só já poderia criar uma relação entre o terreno e o divino, a base da pirâmide e seu topo que vai em direção ao céu. As pirâmides egípcias já possuíam esse significado (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1991). Entretanto, optamos por seguir mais algumas pistas, animados pela descoberta da pirâmide, e que acabou nos surpreendendo um pouco mais e ajudou a estabelecer uma relação mais precisa entre a religiosidade existente na composição visual da capa da HQ e a própria origem do personagem *Superman*,

principal herói na narrativa *Kingdom Come*.

Seguindo o mesmo processo para encontrar os vetores que formaram a pirâmide, começamos a observar outros aspectos da composição visual e encontramos algo muito interessante, uma pirâmide invertida (Figura 4).



Figura 4 : O desenho formado pelos vetores

Fonte: produzida pelos autores por meio de scan da publicação.

A figura que se formou com a inscrição das duas pirâmides foi a da estrela de seis pontas, ou Estrela de Davi, emblema do Judaísmo. Seu significado está no abraço entre o espírito e a matéria, os princípios ativos e passivos. O símbolo da estrela, tanto no Antigo Testamento e no Judaísmo, segue a vontade de Deus e tendem a anunciá-las (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1991). O livro bíblico Apocalipse (6: 13) trata sobre estrelas que caem do céu, uma analogia com os anjos que

caem. Essa significação se relaciona com a narrativa da HQ e a composição da capa, seu lado sombrio, escuro, a batalha entre as divindades, os heróis, e o novo reino que está por vir.

Um último aspecto referente à Estrela de Davi é que Jerry Siegel, um dos criadores de *Superman*, ao lado de Joe Shuster, era de origem judaica, o que fez com que o personagem recebesse um nome de batismo com significado específico em hebraico, além de referências messiânicas desde o seu surgimento, que foram sendo esquecidas com o tempo. Assim, em alguma medida, a referência à Estrela de Davi na capa pode ser uma homenagem e resgate da religiosidade que sempre permeou a figura do *Superman*.

Considerações finais

A religião permanece como importante chave interpretativa para análise de fenômenos culturais no Ocidente. A contemporaneidade, longe de trazer à baila uma secularização, apresenta-nos a religião sob as mais variadas formas, instigando-nos a manter um atento olhar sobre o cotidiano, a fim de identificarmos esta plasticidade, sobretudo na sociedade imagética na qual vivemos.

Perceber e compreender a importância das imagens em nossa cultura é fundamental para o desenvolvimento do processo de letramento individual e coletivo na sociedade (SOARES, 2000). Desde os primeiros homínidos na pré-história, a imagem já havia sido a gênese das relações de comunicação. Ao longo do tempo, os gêneros textuais tornaram-se o produto cultural mais relevante como forma de armazenamento e compartilhamento de informações para a construção do conhecimento. Após a Segunda Guerra, as sociedades vivenciaram uma rápida e diversificada evolução tecnológica que impactaram na forma como produzíamos e consumíamos informação (SEVCENKO, 2001). O desafio que ora se apresenta é justamente o de investigar as implicações dessa evolução *no modus vivendi* do *homo religiosus*.

Em síntese, atualmente, vivemos num mundo de imagens, produtos multimodais da linguagem e, como tal, são permeadas por discursos e interdiscursos que operam nas mais diferentes formações discursivas que fazem parte da nossa história como seres de linguagem. Compreender esses discursos, inclusive religiosos, se torna fundamental para que possamos perceber como são construídas e estabelecidas diferentes relações entre campos que, a princípio, podem parecer díspares, como as histórias em quadrinhos e o fazer religioso.

Referências

- BERGER, P. L.; BARCELLOS, J. C. O dossel sagrado: elementos para uma teoria sociológica da religião. [s.l.] : São Paulo : Paulinas, 1985.
- BERGER, Peter L.; LUCKMAN, Thomas. A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 1985.
- CALDAS FILHO, C. R. Religião e HQ's: análise de Demolidor: diabo da guarda, de Kevin Smith e Joe Quesada. (Portuguese). Numen: Revista de Estudos e Pesquisa da Religião, [s. l.], v. 21, n. 1, p. 211, 2018. Disponível em: <<http://ojs2.ufjf.emnuvens.com.br/numen/article/view/22136/12057>>. Acesso em: 1 mar. 2019.
- CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. Design editorial. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. Dicionário de símbolos. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991.
- DURKHEIM, Émile. As formas elementares da vida religiosa: o sistema totêmico na Austrália. 2.ed. São Paulo: Paulus, 1989.
- EISNER, Will. Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2008.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GRESCHAT, Hans-Jürgen. O que é Ciência da Religião. São Paulo: Paulinas, 2005.
- HALLIDAY, Michael. Introduction to funcional grammar. London, New York: Routledge: 2014.
- HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam e emoção e a razão. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- KRESS, Gunther. Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication. New York: Routledge, 2010.

- KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. Reading images: the grammar of visual design. 2nd ed. London, New York: Routledge, 2006.
- O HOMEM DE AÇO. Direção: Zack Snyder. [Filme cinematográfico]. USA: Manaus: Warner Bros./ Legendary Pictures/ Syncopy, AMZ Mídia Industrial S. A., 2013. 1 DVD (142 min.): son., color.
- OLIVEIRA, Letícia Reis de; GOMES, Nataniel dos Santos. A intertextualidade entre O Reino do Amanhã e Apocalipse. Revista Philologus, ano 19, n. 55 – Suplemento, . 54-64, Rio de Janeiro: CiFEFil, jan./abr. 2013. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/rph/ANO19/55SUP/005.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2019.
- PÉRSIGO, Patrícia Milano; FOSSÁ, Maria Ivete Trevisan. Da sociedade midiática à midiaticizada: uma atualização da comunicação organizacional. (Conferência). XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Novo Hamburgo, Feevale, 17-19 maio 2010. Disponível em: < <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0580-1.pdf>>. Acesso em: 09 jan. 2017.
- REBLIN, I. A. O alienígena e o menino. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2015.
- ROJO, Roxane. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- SEVCENKO, Nicolau. A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- SHAZAM. Direção: David F. Sandberg. [Filme cinematográfico]. USA: DC Films/ New Line Cinema/ Warner Bros. Pictures, 2019. (132 min.): son., color.
- SILVA, Eliane Moura; RENDERS, Helmut; CAMPOS, Leonildo Silveira (Org.). O estudo das religiões: entre a história, a cultura e a comunicação. São Bernardo do Campo: Editora da Universidade Metodista de São Paulo, 2014. 255p.
- SILVA, Geysa. Entre a religiosidade e a violência: uma leitura das HQ's finisseculares. Recorte: Revista do programa de Pós-graduação em Letras Universidade Vale do Rio Verde, v. 4, n. 6, 2007. Disponível em: <<http://periodicos.unincor.br/index.php/recorte/article/view/2089/1775>>. Acesso em: 1 mar. 2019.
- SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- THOMPSON, John B. A Mídia e a Modernidade: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.
- WAID, Mark; ROSS, Alex. O reino do amanhã. São Paulo: Panini Comics, 2004.