

## IDENTIDADE HISTÓRICA E DIÁLOGO SOCIAL:

### O PAPEL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

GEISA FERNANDES\*

#### Resumo:

Segundo Manuel Castells (2008), identidades e papéis sociais nem sempre correspondem, pois estes últimos são definidos por instituições, ao passo que as identidades são geradas por indivíduos. As construções identitárias seguem um processo contínuo, o qual se concretiza nas relações com o outro e nas diversas representações. Em oposição aos arranjos delimitados pelos papéis sociais, as identidades se expandem, se dividem e se diferenciam de acordo com o diálogo que se queira travar.

A partir dos estudos de caso dos projetos *Persepolis 2.0* (2009) e *Vote4Zahra* (2013), ambos experiências de ressignificação de histórias em quadrinhos e baseando no conceito de programa de cultura (Siegfried Schmidt, 2000), o artigo verifica em que medida as histórias em quadrinhos, ao personificar ideias e condutas, são apropriadas para lidar com a questão da alteridade e qual o papel desta linguagem nos debates sociais a respeito de identidade e diferença. Além disto, propõe-se a demonstrar como a linguagem dos quadrinhos contribui para a construção de novas identidades sociais, ao mesmo tempo em que busca firma-se como linguagem independente (e, sobretudo, sustentável para seus criadores) perante o grande público.

Palavras-chave: Identidades, Quadrinhos, Alteridade, Programas de cultura

#### *Identidade e Diálogo Social:*

\*Doutora em Comunicação. Observatório de Histórias em Quadrinhos - ECA -USP/ Carrera de Ciencias de la Comunicación - Área de Narrativas Dibujadas - Universidad de Buenos Aires. E-mail: geisaf@hotmail.com

A cidadania acarreta responsabilidades. O conceito é usado aqui no sentido de uma experiência coletiva, na qual os indivíduos reconhecem um acordo de submissão às regras vigentes em troca da proteção proporcionada pelo Estado. Há muitas razões que tornam tal pacto mais ou menos atraente, a ponto de inspirar desejos de adotar, renunciar ou eleger a uma cidadania. Sejam quais forem os motivos, em algum momento eles necessariamente se justificarão por algum tipo de identificação: de sangue, linguística, política. Cidadania e identidade estão, portanto, interligados.

A construção da cidadania, particularmente em se tratando de países com passado colonial, inclui ainda a relação entre a identidade aspirada (uma projeção de futuro) e as tradições a ela ligadas (correspondência com o passado). A tensão entre a perspectiva subalterna, despossuída de um discurso (SPIVAK, 1999) e a tradição oriunda dos colonizadores encontra uma via de interpretação, na medida em que integra estas tradições a seu patrimônio imaterial, transformando-se em processo historicamente construído.

Programas de cultura (SCHMIDT, 2008) bem-sucedidos passaram pelo crivo da aplicação prática por meio das representações e se consolidam dentro de um grupo. Por meio do diálogo entre representação e sociedade a função de cópia (espelhamento) do real é superada por outra, de projeção, construção e consolidação de identidades.

Para Manuel Castells, o termo que define a organização social que se segue ao capitalismo industrial é *sociedade em rede*, na qual identidade tanto pode ser "fonte de significado e experiência de um povo" (2008, p.22) e, portanto, um local de referência, quanto o processo de construção de significados por parte dos indivíduos. Nesta perspectiva, atuando como local de formação e projeção de identidades.

Por fazer uso de uma base formada por diversos atributos culturais, as identidades são tanto múltiplas quanto coletivas. A multiplicidade diz respeito às vias de expressão das identidades (de gênero, de raça, territorial, linguística). O caráter coletivo está ligado à necessidade de compartilhamento e validação dos códigos por um grupo.

Castells distingue três tipos de identidade: as legitimadoras, ligadas às instituições e organizações que compõem a sociedade civil; as identidades de resistência, que levam à formação de comunidades e as identidades de projetos. Estas últimas formam sujeitos coletivos conscientes de seu espaço social e, sobretudo, redefini-lo, delineando as bases de uma nova sociedade civil.

O papel das histórias em quadrinhos neste processos não é definido por uma posição *a priori*, podendo assumir diferentes posturas, das mais conservadoras às mais vanguardistas, da ênfase ao código à dissolução do cânone. Embora questões em torno do tema tenham se restrito, até a segunda metade do século XX, aos aspectos ligados mais diretamente à linguagem, em oposição a seu suporte, o advento da *world wide web* altera de forma decisiva este cenário e o próprio suporte passa por uma desconstrução. O papel não é mais o suporte por excelência e muitos artistas optam pela difusão via por sites especializados na internet, utilizando as redes sociais para difusão de seus trabalhos, fato que interfere não somente na questão da recepção, uma vez que o diálogo entre autor e público se torna direto, como também na própria noção de autoria.

O termo “autor” não poderia, pelos critérios de análise de Adorno e Horkheimer (1985), figurar ao lado de “quadrinhos”. Oriundas da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 2000), as histórias em quadrinhos se pautariam pelo esquematismo da produção. Como resultado privilegiariam não a criação espontânea e o desenvolvimento da imaginação, mas justamente o oposto, ou seja: provocariam no leitor a incapacidade de desenvolver situações concretas. A imaginação, neste contexto, figura como um elemento passível de ser subtraído do sujeito. Seu papel na elaboração de esquemas para a compreensão dos conceitos puros do entendimento (conforme a compreensão kantiana) é assumido pela indústria cultural.

O sujeito que imagina, interfere, realoca e quanto mais se dedica ao imaginado, mais se desprende do referencial, é substituído pelo sujeito que consome, que pode ter acesso direto ao produto (e não mais a apenas uma “cópia” ou falsificação, pois já não se fala mais de um “original”). As diversas categorias de produtos oferecidos pela indústria cultural permitem que a fruição ocorra rapidamente, sem necessariamente passar pela etapa da reflexão. Apegado ao objeto, o consumidor não precisa transcendê-lo. A experiência cede lugar ao

entretenimento. Não há mais camadas de sentido a percorrer, apenas códigos a decifrar, antecipadamente padronizados e reproduzidos em série. (ADORNO et al., 1985, p. 117)

O reconhecimento à contribuição da Teoria Crítica ao campo da reflexão história e comunicacional deve, no entanto, ser acompanhado de um movimento de olhar para além de seu pontos de partida. Desta forma é possível lidar com as questões próprias da fase atual da “indústria cultural”, incluindo a pertinência do termo, cujo desaparecimento já foi decretado repetidas vezes, sem jamais ter ocorrido de fato.

*“Persepolis 2.0”, “#FreePersepolis” : projetos contemporâneos e políticas identitárias.*

Um exemplo do movimento de deslocamento e ressignificação de informações é o projeto Persépolis 2.0, uma colagem virtual do romance gráfico Persépolis, de Marjane Satrapi. Enquanto o original trata da questão da revolução islâmica no Iran, a versão lançada na web (autorizada por Satrapi) por dois jovens iranianos radicados na Ásia, usou as mesmas imagens para tratar do turbulento período após eleições presidenciais em 2009.

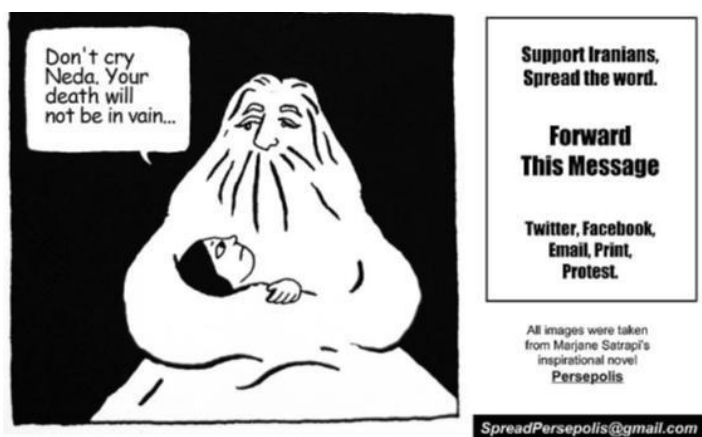


Fig. 1: *Persepolis 2.0* <http://spreadpersepolis.com>

O uso de das imagens criadas para Persépolis com o intuito de interpretar eventos acontecidos trinta anos após a publicação descreve uma trajetória de continuidade na história do país marcada não somente pelo tempo, mas também pelo rastro que a representação deixa no espaço, mesmo que virtual. Persépolis 2.0 vai além do significado político pragmático, enfatizando aspectos da história do país e reafirmando uma identidade histórica que atravessa gerações.

Outro aspecto a ser levado em consideração é que a obra de Satrapi, como qualquer representação, constitui um recorte do real. Ao ser eleita como veículo de mensagens de mobilização política, os parâmetros estabelecidos por esta representação passam a vigorar como o 'passado desejado' de boa parte da juventude iraniana, as bases sobre as quais diversas bandeiras poderão ser fincadas, ou seja, novos programas de cultura poderão ser testados.

Em um mundo de fronteiras que se tornam cada vez mais tênues, a cidadania pode ser exercida como um sentimento de pertencimento e não somente vivenciada no plano geográfico.

Primeiramente lançada em formato impresso, Persépolis sofreu a interferência das novas tecnologia na versão "2.0" o que torna o projeto interessante também do ponto de vista do desdobramentos e modificações na maneira de se fazer, distribuir e consumir histórias em quadrinhos no século XXI. Em 2013, a obra voltaria aos holofotes, desta vez num movimento deflagrado pela própria Satrapi, que acusou a direção de escolas públicas de Chicago, nos Estados Unidos, de banir Persépolis da grade livros recomendados para sétima série.<sup>1</sup>

A autora publicou em sua página na rede social *Facebook* uma série de imagens com a campanha #FreePersepolis ('Liberte Persépolis' ou 'Persépolis livre'). Representantes do ensino local afirmaram ter recebido orientação do governo para retirar a obra das bibliotecas e salas de aula, segundo o jornal estadunidense "The Guardian".

---

<sup>1</sup> <http://oglobo.globo.com/cultura/escritora-iraniana-diz-que-sistema-educacional-americano-baniu-hq-persepolis-7887088#ixzz2O4daMHmT>

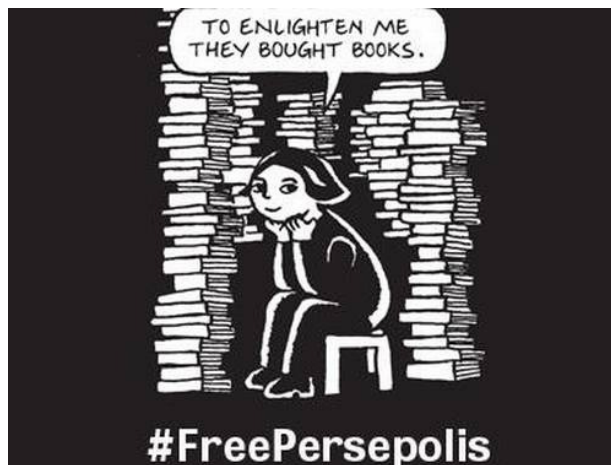


Figura 2: o PROJETO #FREEPersepolis

A administração escolar de Chicago apressou-se em informar que tudo não havia passado de um mal entendido, pois a ordem teria sido para que Persépolis fosse retirada de circulação de alunos até a sétima série, devido a uma suposta cena de tortura.

Mediante forte manifestação de repúdio ao ocorrido, a associação *Chicago Public Schools* (CPS) viu-se obrigada a voltar atrás em sua decisão, esclarecendo que a obra seria retirada apenas da grade da sétima série e não das bibliotecas, porque “contém linguagem de quadrinhos e imagens que não são seriam apropriadas aos estudantes.

Como consequência, as livrarias da região registraram vendas recordes da obra. A autora alega ter sofrido censura, pois:

Não existem imagens de tortura [...] alunos da sétima série têm cérebro e eles veem todo tipo de coisa no cinema e na internet. Trata-se de desenho em preto e branco, e não estou mostrando nada extremamente horrível. É um argumento falso. Eles precisam de uma explicação melhor. (SATRAPI, 2013)

*"Vote4Zahra": As eleições no Iran e a candidata 'real'*



Figura 3: Zahra's Paradise, 2009 (reprodução em inglês disponível em: <http://vote4zahra.org/about/zahras-story/>)

Inspirados na história de jovens que sofreram violência durante os protestos pelas eleições presidenciais de 2009, o escritor iraniano Amir Soltani e o desenhista árabe Khalil, lançaram o romance gráfico *Zahra's Paradise* (o Paraíso de Zahra). A obra, inicialmente publicada em capítulos, tornou-se campeã em vendas pelo *New York Times*, obteve duas indicações ao renomado prêmio Eisner e já foi traduzida em dezesseis idiomas.

A história narra a busca corajosa de Zahra por Mehdi, seu filho de 19 anos, desaparecido após participar de protestos contra as eleições de 2009. O uso da tecnologia (o irmão do desaparecido divulga informações em um *blog*) é enfatizado como um instrumento de busca pela justiça nas mãos do cidadão comum, muitas vezes obrigado, como as personagens do romance, a deixar seu país (equivale a dizer: seus laços identitários).

A campanha "Zahra para Presidente" surge da colaboração entre os autores e a organização "Unidos pelo Iran", ligada a defesa dos direitos humanos. Quatro anos depois do história inicial, a personagem retorna em meio aos preparativos para novas eleições presidenciais e diante de diversos acontecimentos controversos, dentre eles a proibição de candidatas do sexo feminino, que colocam em legitimidade o próprio processo democrático.

Diante da impossibilidade da participação real de cidadãos como Zahra, os autores transferiram o pleito para o campo virtual, o qual assegura um tipo de representatividade impossível de ser experimentada, neste momento, no campo real. Mesmo sem representatividade jurídica, o manifesto adquiriu força política, reunindo simpatizantes de todo mundo num espaço onde a construção da identidade iraniana passa por outros elementos que não os presentes nas estatísticas oficiais.

Ao reunir pessoas e organizações reais em torno de um personagem ficcional, o projeto apaga ainda mais as barreiras entre representação e identidade. O confronto virtual, garante a sobrevivência a minorias políticas as quais, a partir de uma identidade construída na ficção, conseguem traçar estratégias e estabelecer diálogos que não seriam possíveis na "praça pública" dos meios de comunicação controlados ou mesmo censurados. A própria noção de difusão pública ganha outros contornos, quando cada um pode não somente apoiar ou não a candidatura de Zahra, mas interferir em seus rumos, por meio de um questionário que todo visitante do site é convidado a responder.

No entanto, a possibilidade de uma "participação total" na *Ágora* virtual, não determina uma contrapartida real pois, enquanto as ideias na rede podem circular e multiplicar-se em proporções incalculáveis, o mesmo não se pode dizer dos corpos físicos, sujeitos ao aparato repressivo (FOUCAULT, 1979, 1987). Vale ressaltar o efeito que a fragmentação contemporânea gera nos discursos, uma vez que a própria página explicita a relação entre a ideia e representação quando, ao final do questionário, sugestivamente pergunta: "levando em conta que sou uma personagem de ficção, você prefere a mim em relação aos outros candidatos?" ("Granted that I am a fictional character, would you prefer me to the current candidates?")



Figura 4: Zahra, a candidata virtual à presidência do Irã (2013). Disponível em <http://vote4zahra.org/>

### *Considerações Finais:*

Identidades se constroem e se desfazem com muita rapidez, mas é um grande engano atribuímos tal fenômeno a mais um predicado do mundo contemporâneo. É certo que atualmente o tema ganhou espaço nas mídias, “virou moda”, se explicitou. Mas como negar, para citarmos alguns exemplos, o caráter pouco raro de tantas mudanças ocorridas em outras épocas, como a transformação de judeus em cristãos novos, de plebeus em nobres, de escravos em forros, de monarquistas em republicanos?

As identidades são móveis, ágeis e flexíveis por si mesmas. Sua afirmação e seu estabelecimento como objeto coeso estão ligados a um eterno “vir-a-ser”. As identidades não se completam em si, mas buscam no outro um limite que não se demarca, pois também o outro busca se afirmar e, para tanto, precisa deslizar em diferentes direções.

Nem algo em si, nem definível exclusivamente pelo outro, as identidades vagam ligeiras e vez por outra pousam em nós na forma de narrativa construída em discursos verbais, sonoros, híbridos.

Negar a possibilidade de uma via específica de entrada à compreensão de uma linguagem, sob a alegação de que para falar de algo, é necessário dominar todos os canais de acesso ao objeto é uma maneira excludente de lidar com a alteridade. Negando ao outro formas possíveis de construção de saberes, impede-se o fluxo das relações de poder e o discurso passa a ser ordenado e dividido em setores autorizados, cada qual competente em um único assunto.

A ideia de uma construção de realidades midiáticas é entendida como complementar da teoria foucaultiana dos limites da representação (FOUCAULT, 1999). Equivale a dizer que as imagens não apenas refletem seus referencias (sendo esta inclusive a menor de suas funções, a de um “espelho do real”), mas apontam para realidades em si, próprias da representação, que afetarão o que se encontra “do lado de fora”. “O espaço nunca é vazio; ele sempre incorpora um significado” (LEFEBVRE, 1991, p.154)

## Referências:

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, M. Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

APOLINÁRIO, Débora de Freitas Ramos. Persépolis: Desterritorialização e Identidades no Irã de Marjane Satrapi. Revista Litteris N. 7. DOSSIÊ ESTUDOS ÁRABES & ISLÂMICOS. UERJ, 2011.

CASTELLS, Manuel. O poder da Identidade. São Paulo: Paz e Terra, 2008

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

\_\_\_\_\_ *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Editora Vozes, 1987

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.

SATRAPI, Marjane. *Persépolis ameaçada de censura em Chicago*. Caderno Prosa e Verso, p.4. Jornal O Globo, edição de 23.03.2013.

Filme: "Persépolis". França, Studio d'Animation Perseprod, 2007. Direção e roteiro de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. 95 min.

Última consulta aos sites citados: 14.06.2013