

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

VANDERSON FERNANDES DOS SANTOS

*PERSÉPOLIS: identidade e diáspora*

São Paulo

2017

VANDERSON FERNANDES DOS SANTOS

*PERSÉPOLIS*: identidade e diáspora

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Aurora Gedra Ruiz Alvarez

São Paulo

2017

S237p Santos, Vanderson Fernandes dos.  
Persépolis : identidade e diáspora / Vanderson Fernandes dos Santos.  
85 f. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2018.  
Orientadora: Aurora Gedra Ruiz Alvarez.  
Bibliografia: f. 84-85.

1. Quadrinhos. 2. Graphic novel. 3. Identidade. 4. Diáspora.  
5. Estudos culturais. I. Alvarez, Aurora Gedra Ruiz, *orientadora*.  
II. Título.

CDD 741.5

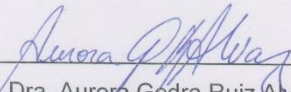
VANDERSON FERNANDES DOS SANTOS

*PERSÉPOLIS*: identidade e diáspora

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Letras.

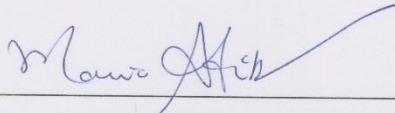
Aprovado em

BANCA EXAMINADORA



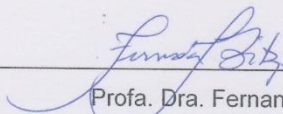
---

Profa. Dra. Aurora Gedra Ruiz Alvarez  
Universidade Presbiteriana Mackenzie



---

Profa. Dra. Maria Luiza Guarnieri Atik  
Universidade Presbiteriana Mackenzie



---

Profa. Dra. Fernanda Isabel Bitazi  
Secretaria Municipal da Educação da São Paulo

São Paulo

2017

A Deus, fonte de todo conhecimento; à Aurora, fonte de inspiração e ânimo diante das dificuldades; aos meus pais, fontes de tudo que sou e possuo.

## **AGRADECIMENTOS**

À Universidade Presbiteriana Mackenzie, por oportunizar meu acesso a tão reconhecido programa de pós-graduação.

Aos professores do programa de pós-graduação em Letras, por inspirarem nos alunos amor pela vida acadêmica.

À Profa. Dra. Maria Luiza Guarnieri Atik e à Profa. Dra. Fernanda Isabel Bitazi, pelas valiosas sugestões apresentadas na banca de qualificação.

Aos funcionários da Universidade Presbiteriana Mackenzie, por zelarem pelo ambiente de estudo.

Aos meus familiares, amigos e colegas de trabalho, pela torcida e pelo apoio nos momentos de desânimo.

[...]  
Nunca dê um nome a um rio:  
Sempre é outro rio a passar.

Nada jamais continua,  
Tudo vai recomeçar!  
[...]

(Mário Quintana, "Canção do dia de sempre")

## RESUMO

A presente dissertação tem por finalidade debater as questões identitárias presentes na *graphic novel Persépolis*, escrita e ilustrada pela autora de origem iraniana Marjane Satrapi. Partindo de tal reflexão, o estudo problematiza o potencial das *graphic novels*, segmento oriundo das histórias em quadrinhos, em tratar temas de relevância social, como é o caso da formação da identidade e da diáspora, assuntos intrínsecos ao contexto da modernidade tardia. Tendo como referências Stuart Hall e Anthony Giddens, a pesquisa levanta conceitos sobre identidade e modernidade e analisa como essas concepções estão presentes na narrativa de *Persépolis*. Já a problematização concernente ao potencial das *graphic novels* como meio para a reflexão de conteúdos complexos partirá dos estudos realizados por Will Eisner, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos. *Corpus* escolhido para a investigação, *Persépolis* narra a adolescência e a juventude da personagem Marji durante os anos da Revolução Cultural ocorrida no Irã, a partir do ano de 1979. Inserida num contexto conflituoso, onde os valores da família – progressista e aberta aos costumes ocidentais – não condiziam com aqueles defendidos pelo regime islâmico – conservador e recluso –, Marji inicia uma jornada de autodescoberta, onde questões políticas, religiosas e culturais entrarão em choque conforme a personagem se desenvolve como indivíduo. Originalmente publicada em quatro volumes, no idioma francês, a *graphic novel Persépolis* foi bem recebida pela crítica e pelo público e ganhou uma versão cinematográfica em 2007.

Palavras-chave: Quadrinhos, *graphic novel*, identidade, diáspora, estudos culturais.



## ABSTRACT

The purpose of this dissertation is to discuss the identity issues present in the graphic novel *Persepolis*, written and illustrated by the author of Iranian origin Marjane. Starting from this reflection, the study problematizes the potential of the graphic novels, a segment of comic books, dealing with topics of social relevance, such as the formation of identity and diaspora, subjects intrinsic to the context of late modernity. Having as references Stuart Hall and Anthony Giddens, the research raises concepts about identity and modernity and analyzes how these conceptions are present in the narrative of *Persepolis*. Questioning regarding the potential of the graphic novels as a means for the reflection of complex contents it will be based on the studies carried out by Will Eisner, Waldomiro Vergueiro and Paulo Ramos. *Corpus* chosen for the investigation, *Persepolis* chronicles the adolescence and youth of the character Marji during the years of the Cultural Revolution in Iran, from the year 1979. Inserted in a conflicting context, where family values – progressive and open to Western customs – did not correspond with those defended by the Islamic regime – conservative and reclusive – Marji embarks on a journey of self-discovery, where political, religious and culture will go into shock as the character develops as an individual. Originally published in four volumes, in the French language, the graphic novel *Persepolis* was well received by the critics and the public and won a film version in 2007.

Key words: Comics, graphic novel, identity, diaspora, cultural studies.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>1. GRAPHIC NOVEL: UM GÊNERO EM QUESTÃO</b>	<b>18</b>
1.1. CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS PRESENTES NO GÊNERO <i>GRAPHIC NOVEL</i>	<b>26</b>
1.2. CARACTERÍSTICAS DO ROMANCE PRESENTES NO GÊNERO <i>GRAPHIC NOVEL</i>	<b>37</b>
<b>2. PERSÉPOLIS: QUESTÕES IDENTITÁRIAS</b>	<b>42</b>
<b>3. A DIÁSPORA EM PERSÉPOLIS</b>	<b>67</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>82</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>83</b>

## Introdução

Em artigo denominado *De marginais a integrados: a legitimação intelectual dos quadrinhos* (2011), Waldomiro Vergueiro comenta que a história em quadrinhos (HQ) está encontrando espaço entre os objetos de interesse científico, graças à intensificação da produção de narrativas que se diferenciam daquelas produzidas de maneira padronizada, cujo objetivo é mais mercadológico do que artístico. Atentos ao movimento do mercado editorial, que vem disponibilizando uma grande variedade de títulos dos mais diferentes estilos nas livrarias e nas *comic shops* (lojas destinadas à venda de histórias em quadrinhos e produtos inspirados nas personagens dos *comics* e da cultura pop), escolhemos os quadrinhos como matéria a ser estudada, objetivando compreender o potencial de sua linguagem tanto para o entretenimento quanto como ferramenta para a criação de obras mais sérias e reflexivas.

Oficialmente surgida em 05 de maio de 1895, com a publicação da tira *Down Hogan's Alley*, de Richard Outcault, no periódico estadunidense *New York World*, a história em quadrinhos é considerada um gênero (ou hipergênero, como será visto adiante) típico da cultura de massa. Mário Feijó (1997), em seu livro *Quadrinhos em ação: um século de história*, define HQ como

[...] forma de produção cultural organizada sobre bases industriais para conseguir atingir uma grande quantidade de leitores, sendo assimilado por esses como um produto de consumo habitual e também como uma referência cultural comum a milhares, às vezes milhões, de pessoas (1997, p. 10).

Vistos como produtos acessíveis tanto em termos de valor monetário quanto intelectual, uma vez que a linguagem híbrida característica desse tipo de narrativa é entendida por leitores dos mais variados níveis, os quadrinhos são comumente associados à cultura de lazer e entretenimento. Todavia, a arte sequencial vai além da diversão e, antes mesmo do surgimento da HQ como gênero, utilizar imagens organizadas numa sequência narrativa já era um útil instrumento para a comunicação humana desde tempos muito remotos. Feijó comenta:

Na Antiguidade, as narrações através de arte sequencial apareciam em tapeçarias, frisos, painéis pintados ou em alto-relevo, mosaicos, vitrais etc. Seu objetivo não era apenas decorativo, mas também, e principalmente, registrar acontecimentos ou reforçar mitologias e

crenças religiosas. [...]Porque a comunicação por meio de imagens reconhecíveis sempre permitiu que se atingisse um público muito mais amplo do que aquele capaz de ler no sentido tradicional (ler palavras e frases), ou seja, o público alfabetizado (1997, p. 14).

As tiras em quadrinhos que, a partir de 1895 com o sucesso de *Down Hogan's Alley*, passaram a ser publicadas em vários jornais – até ocuparem espaço permanente na maioria das publicações –, tornaram-se um meio eficiente pelo qual os imigrantes que desembarcavam nos portos da América do Norte no início do século XX assimilavam a cultura do país que os recebia. Logo, observou-se que a história em quadrinhos poderia ser mais do que mero entretenimento, mas um aparato para a disseminação da cultura e dos valores do estilo de vida norte-americano.

O tempo passou e a história em quadrinhos foi ganhando novos formatos, variadas finalidades e, aos poucos, deixando de ser considerada apenas um produto de entretenimento para ser alçada à categoria de arte, a nona arte.

Paulo Ramos, estudioso dos quadrinhos, classifica a HQ como um hipergênero, pois “abriga diferentes gêneros autônomos, unidos por elementos comuns” (2009, p. 357). Em seu artigo *Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero* (2009), o especialista cita Maingueneau para definir hipergênero:

No caso dos rótulos que se referem a um tipo de organização textual, mencionamos em primeiro lugar aquilo a que demos o nome de hipergêneros. Trata-se de categorizações como “diálogo”, “carta”, “ensaio”, “diário” etc. que permitem “formatar” o texto. Não se trata, diferentemente do gênero do discurso, de um dispositivo de comunicação historicamente definido, mas um modo de organização com fracas coerções que encontramos nos mais diversos lugares e épocas e no âmbito do qual podem desenvolver-se as mais variadas encenações da fala (MAINGUENEAU apud RAMOS, 2009, p. 360).

Os hipergêneros, então, interferem na formatação do texto, o que, de acordo com Ramos, gera um problema para os estudiosos: como diferenciar as rotulações atribuídas por quem lê daquelas atribuídas pelos pesquisadores? Essa divergência é exemplificada por Ramos com um exemplo cotidiano:

Nas grandes livrarias, é comum classificar as obras por gêneros ou categorias: literatura estrangeira, literatura brasileira, filosofia, sociologia, humor, educação, quadrinhos etc. Mas como classificar, digamos, um livro paradidático sobre histórias em quadrinhos? Em que seção ficaria? Educação ou quadrinhos? Já houve um caso assim. A obra foi encontrada ora numa, ora noutra, ora numa terceira, humor.

Um possível comprador, que desconheça o conteúdo do livro, poderia ser influenciado pela rotulação da seção na hora da leitura, mesmo que a leitura das páginas não confirmasse a impressão inicial (2009, p. 360-361).

Apresentado o conceito de hipergênero, Ramos passa a discutir gênero e hipergênero nas histórias em quadrinhos. O estudioso considera os quadrinhos uma expressão sócio-comunicativa que abriga vários gêneros. Esses gêneros possuem tendências em comum que os levam a pertencer ao mesmo conjunto. Ramos lista as tendências:

- (01) vários gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos; é o caso da charge, do cartum, dos diferentes gêneros autônomos das histórias em quadrinhos (entendidas aqui como um gênero integrante de um rótulo maior homônimo) e das tiras (entre eles, as tiras cômicas);
- (02) predomina a sequência textual narrativa, que tem nos diálogos um de seus elementos constituintes;
- (03) há personagens fixos ou não; alguns dos trabalhos se baseiam em personalidades reais, como os políticos;
- (04) a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos e varia conforme o formato do gênero, padronizado pela indústria cultural;
- (05) em muitos casos, o rótulo, o formato e o veículo de publicação constituem elementos que acrescentam informações genéricas ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- (06) a tendência é de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias (2009, p. 361).

Ramos comenta que os gêneros possuem elementos comuns e que dois deles são predominantes: a sequência narrativa (manifestada em um ou mais quadros) e a linguagem gráfica, mais especificamente o uso de balões. Por conta da presença desses elementos, essas narrativas são, geralmente, classificadas como histórias em quadrinhos. Segundo o especialista:

Esses elementos antecipam informações genéricas ao leitor e ajudam no processo de identificação e leitura dos diferentes gêneros que compartilham tais características. Quadrinhos ou história em quadrinhos seria um grande rótulo, que agregaria diferentes gêneros comuns (2009, p. 362).

Evocando o pensamento de Mainueneau, é possível considerar que a história em quadrinhos, por sua característica agregadora de gêneros, é um hipergênero. Ramos justifica:

Um grande rótulo, denominado história em quadrinhos ou somente quadrinhos, une diferentes características comuns e engloba uma diversidade de gêneros afins. Rotulados de diferentes maneiras, utilizam a linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sócio-comunicativo.[...]

Podem ser abrigados dentro do hipergênero chamado quadrinhos os cartuns, as charges, as tiras cômicas, as tiras cômicas seriadas, as tiras seriadas e os vários modos de produção das histórias em quadrinhos. (2009, p. 362).

Os gêneros são muitos e podem variar dependendo de alguns fatores, apresentados pelo estudioso:

A diversidade de gêneros, nesse caso, está atrelada a uma série de fatores, como a intenção do autor, a forma como a história é rotulada pela editora que a publica, a maneira como a trama será recebida pelo leitor, o nome com o qual o gênero foi popularizado e que tornou o gênero mais conhecido junto ao público (2009, p. 362).

Levando em consideração as várias formas de expressão da história em quadrinhos, optamos por escolher um gênero para analisar por conta da sua especificidade, que leva o hibridismo característico da HQ a uma relação muito próxima com a literatura tradicional: a *graphic novel*.

Como mencionado, a história em quadrinhos é um gênero híbrido por natureza pelo fato evidente de ser composto por dois tipos de linguagem, a verbal e a imagética. Contudo, na *graphic novel*, esse hibridismo é diferenciado, o que atribui à narrativa quadrinística um tratamento artístico distinto em relação, por exemplo, aos *comics*. Logo, o problema sobre o qual esta dissertação se debruça é refletir sobre até que ponto as particularidades tanto da linguagem dos quadrinhos quanto do romance que se amalgamam na composição desse tipo de literatura, que vem, a cada ano, ganhando espaço nas livrarias e adeptos entre os mais diversos tipos de leitores, dão conta de discutir questões sociais e identitárias como as que estão presentes em *Persépolis*.

De forma geral, *graphic novel* é um gênero que comporta histórias em quadrinhos com narrativas fechadas, normalmente voltadas para temas mais maduros e complexos. Em tradução livre, *graphic novel*, significa “romance gráfico” e daí o interesse da nossa pesquisa em estudar o hibridismo presente nesse tipo de expressão artística e examinar como esse gênero pode se tornar um meio eficiente

para discutir questões acerca da diáspora e os desdobramentos dessa circunstância social na relação eu e o outro, assim como também a constituição identitária do sujeito. Surgida na década de 1970, a modalidade narrativa objeto desta dissertação conquistou a atenção de leitores adultos, público que era ignorado pelo mercado comercial dominado, predominantemente, por grandes editoras, cujas revistas em quadrinhos possuíam temáticas mais infantil e juvenil.

No caso específico da *graphic novel*, coloca-se como hipótese de pesquisa a ideia de que o potencial técnico e expressivo desse gênero aliado ao talento de alguns escritores podem ser instrumentos decisivos para discutir questões sociais complexas. Ademais, os recursos oferecidos pela arte visual sequencial gráfica podem proporcionar ao leitor uma visão mais ampla e crítica do objeto de leitura e, ao mesmo tempo, contribuir para o aprofundamento de questões pertinentes para o mundo contemporâneo.

Dentre as obras classificadas como *graphic novels*, escolhemos para *corpus Persépolis*, da autora iraniana Marjane Satrapi, para trabalhar a hipótese de pesquisa acima descrita.

Nascida em 1969, na cidade de Rasht, Irã, Satrapi mudou-se para a capital do país, Teerã, ainda criança. Criada numa família culta e liberal, testemunhou durante sua juventude a transformação pela qual o Irã passou após a revolução islâmica e sentiu as consequências do conflito proveniente do choque entre sua visão progressista de mundo e os valores extremamente conservadores da nova realidade iraniana. Inspirada por suas experiências, Marjane criou a narrativa autobiográfica presente em *Persépolis*.

A trama da *graphic novel* apresenta as diferentes fases da juventude de sua protagonista, Marji, desde a adaptação ao novo regime iraniano, passando pela guerra entre o Irã e o Iraque, o exílio na Áustria, até o doloroso retorno às origens. Cada uma dessas fases tem como fio condutor a busca da jovem Marji por suas várias identidades. A história foi originalmente publicada em quatro volumes, pela editora francesa L'Association. Os dois primeiros números, lançados em 2000 e 2001 tratam da infância e da pré-adolescência da protagonista, o terceiro volume, publicado em 2002, foca no exílio vivido na Europa e o último capítulo, de 2003, acompanha o retorno de Marji ao Irã e o seu amadurecimento como mulher.

A aceitação positiva recebida pela obra despertou interesse do mercado editorial de outros países e *Persépolis* foi traduzida para outros idiomas. Nos Estados

Unidos, a editora Pantheon Books optou por publicar a *graphic novel* em dois volumes: o primeiro, *Persepolis: The Story of a Childhood*, foi publicado em 2003 e reúne os dois primeiros números da edição francesa, e o segundo, *Persepolis: The Story of a Return*, chegou às lojas em 2004 e conclui a narrativa compilando as edições 3 e 4 da publicação original.

Totalmente desenhada em preto-e-branco, *Persépolis* foi publicada no Brasil pela editora Companhia das Letras, que optou, num primeiro momento, por ser fiel à publicação francesa dividindo a trama em quatro volumes, com o primeiro chegando às livrarias em 15 de outubro de 2004. Além da trama envolvente que expõe aspectos desconhecidos para os brasileiros sobre a história do Irã, o trabalho de Marjane Satrapi apresenta em sua arte semelhanças com as xilogravuras tão características dos cordéis nordestinos, manifestações genuinamente brasileiras. Em 2007, a editora lançou uma nova edição de *Persépolis*, compilando, em volume único, as quatro partes da narrativa de Satrapi. É a partir desta edição que realizaremos a nossa análise.

O sucesso da *graphic novel* levou à adaptação da trama para os cinemas, em animação homônima. Com 96 minutos de duração, o longa-metragem destaca algumas passagens da obra original, com sutis diferenças. A produção, dirigida por Vincent Paronnaud e pela própria Marjane Satrapi, recebeu o Prêmio do Júri no Festival de Cannes em 2007 e concorreu ao Oscar de Melhor Animação na premiação de 2008.

Ciente da existência de estudos prévios sobre a importância das histórias em quadrinhos para a arte, o presente trabalho debaterá o hipergênero HQ ao analisar as peculiaridades da *graphic novel* e como os traços identitários se materializam nesse tipo específico de narrativa quadrinística, de maneira a propiciar uma leitura reflexiva sobre a perda e a busca pela identidade na contemporaneidade, em especial no contexto das diásporas. Tendo *Persépolis* como objeto desta pesquisa, estabelecemos como objetivos: estudar a estrutura da narrativa de *Persépolis* com o propósito de identificar como se dá a construção das identidades nessa obra, analisar os recursos de expressão verbais e não verbais presentes na configuração da protagonista bem como examinar que efeitos de sentido eles produzem em seu discurso (no que tange à construção de uma axiologia que se coloca em confronto com o contexto cultural adverso da formação da protagonista).



Em estudo analítico, será mostrado como *Persépolis* apresenta questões sensíveis ao tempo presente, em que a identidade, a diferença e a diáspora são questões cruciais.

Referindo-se estritamente ao tema discutido em *Persépolis*, entendemos que as questões identitárias estão associadas à contemporaneidade por vários motivos, entre eles a diáspora que leva muitos cidadãos do mundo a deixarem seus lugares de origem em busca de uma nova vida em terra estrangeira. As diferenças culturais muitas vezes levam à incompreensão e ao preconceito contra o imigrante, sentimentos gerados pela falta de conhecimento de quem é o outro. O outro, em contrapartida, encontra-se perdido, deslocado, o que, por consequência, resulta no conflito entre manter as identidades de origem, refletidas no idioma, nas crenças e nos hábitos, e assimilar novas identidades condizentes com a realidade vigente. *Persépolis* é uma obra que reflete a questão da busca da identidade diante de uma realidade que conflita com as expectativas de sua protagonista. Mesmo oriunda de relato autobiográfico sobre momentos vividos na segunda metade do século XX, a narrativa é atual, visto que a perseguição sofrida pelos diferentes grupos sociais compostos por minorias, a xenofobia e o preconceito em diferentes esferas das sociedades mundiais são resultados da incompreensão das várias identidades descobertas e assumidas pelo ser humano, num mundo que, graças às tecnologias e ao estreitamento das fronteiras, já não é mais tão grande como antes parecia. Assim, um estudo sobre as questões da identidade e da diferença torna-se relevante para ampliar o debate acerca da necessidade do respeito com as várias formas de ver a humanidade.

A escolha de *Persépolis* como objeto de análise justifica-se por ser uma narrativa provocadora e instigante. Esperamos que a dissertação resultante do trabalho de pesquisa possa oferecer uma modesta contribuição para o avanço dos estudos sobre histórias em quadrinhos, identidade e estudos culturais.

As questões apresentadas nesta introdução serão percorridas ao longo da dissertação em três capítulos. No primeiro, “*Graphic novel: um gênero em questão*”, o estudo será focado no hibridismo desta categoria dos quadrinhos, levantando as propriedades literárias e quadrinísticas do gênero, definindo-o de maneira minuciosa. Para a composição do capítulo, as referências teóricas encontram-se nas obras de Will Eisner, Valdomiro Vergueiro, Scott McCloud, dentre outros, para a análise dos recursos quadrinísticos; e nas teorias de Mikhail Bakhtin, para o estudo das questões

literárias. No segundo capítulo, “*Persépolis: questões identitárias*”, refletiremos sobre como as experiências vividas pela personagem Marji fornecem campo fértil para uma profunda análise acerca da formação da identidade na modernidade tardia, sob as perspectivas de Anthony Giddens e Stuart Hall. No terceiro capítulo, “A diáspora em *Persépolis*”, faremos uma análise da segunda metade do volume único de *Persépolis*, focando a questão diaspórica, levantando como o assunto é debatido na *graphic novel*.

Nas considerações finais, as reflexões apresentadas nos capítulos anteriores serão retomadas, de maneira a enfatizar o potencial técnico e expressivo das *graphic novels* para discussão de questões sociais complexas, como a busca por identidade, tendo em *Persépolis* um modelo exemplar desse potencial.

## 1. *Graphic novel*: um gênero em questão

Objetivamente, a definição de *graphic novel* está evidenciada nas duas palavras que dão nome a esse gênero da história em quadrinhos. Ao pé da letra, *graphic novel* significa “romance gráfico”, o que possibilita o entendimento de que se trata de uma narrativa longa ilustrada por desenhos. No entanto, compreender o gênero segundo a tradução das palavras que compõem esse nome é bastante redutor. Este gênero apresenta a complexidade dos quadrinhos, uma vez que essa linguagem híbrida resulta do cruzamento de mídias, ou seja,

[...] bebendo nas águas das mais variadas artes, como a ilustração, o teatro, a literatura, a caricatura e o cinema, [constitui] um gênero complexo, em que elementos narrativos de várias manifestações artísticas ou linguagens são explorados (VERGUEIRO, 2011, p. 02).

O que chama a atenção para a *graphic novel* é a aceitação do gênero entre leitores que não estão (ou que não estavam) habituados a ter os quadrinhos entre suas preferências de leitura. Tal ocorrência é evidenciada pela presença de títulos classificados como *graphic novels* dividindo o espaço nas prateleiras de livrarias com clássicos da literatura. Outro aspecto a considerar é o trabalho paratextual desse tipo de HQ, que pode levar o interessado em sua leitura, a partir da observação apenas desse elemento, a confundir a *graphic novel* com um livro tradicional. Quando folheado, o suposto livro revela-se uma história em quadrinhos que, num primeiro momento, pode ser rotulada como uma leitura voltada apenas para distração, por conta de uma percepção crítica mais antiga acerca do gênero quadrinhos, tomado em sua generalidade, ou, particularmente, direcionada aos *comics*, mas que, com uma observação mais atenta, revela uma riqueza de conteúdo que torna a obra diferenciada na comparação com seus pares.

Sendo assim, restringir a definição de *graphic novel* apenas por sua denominação é pouco. A relevância desse gênero dos quadrinhos se dá pelas características literárias e quadrinísticas da composição narrativa e pelas possibilidades de tal composição. Logo, a *graphic novel* pode ser compreendida como um gênero autônomo, com aspectos próprios, mesmo possuindo as marcas do romance tradicional e da história em quadrinhos, como veremos.

O conceito de *graphic novel* foi construindo-se ao longo da história dos quadrinhos. Isso quer dizer que o gênero está atrelado a fatos históricos que contribuíram indiretamente para o desenvolvimento da linguagem da HQ, resultando na variedade de categorias encontradas em livrarias, lojas especializadas e outros veículos.

Quando afirmamos que o surgimento e desenvolvimento da *graphic novel* como gênero está vinculado com a história da HQ, tal afirmação nos remete às transformações sofridas pela história em quadrinhos na segunda metade do século XX. Pode-se dizer que o conceito de *graphic novel* teve início nos Estados Unidos durante os anos 1960, quando, insatisfeitos com a padronização dos quadrinhos *mainstream*<sup>1</sup> (os *comics*, capitaneados por títulos de super-heróis como Batman, Superman e Capitão América), artistas provenientes dos *campi* universitários deram início a um movimento *underground* batizado de *comix*. Conforme Valdomiro Vergueiro:

O movimento dos quadrinhos *underground*, também conhecidos como *comix*, bebeu mais especificamente na fonte dos movimentos hippies e da revolta estudantil, representando uma tomada de decisão pelo fortalecimento e autonomia da produção quadrinística e sua utilização como meio privilegiado para manifestação artística e social. Seus autores, oriundos e atuantes no ambiente universitário, recusavam-se a fazer parte da máquina editorial massificada e massificante, bem como a seguir as normas estabelecidas pelas grandes editoras do país, como, por exemplo, o *Comics Code*, pelo qual cada publicação em quadrinhos era analisada e recebia um selo de aprovação, atestando sua insipiência em relação aos valores socialmente aprovados (2011, p. 03).

Embora populares, ressaltando o caráter de cultura de massa que sempre acompanhou os quadrinhos, os *comics* eram vistos como objeto destinado à distração, uma narrativa menor na visão dos intelectuais que, coincidentemente, passaram a se interessar por HQ a partir do surgimento dos quadrinhos *underground*, que tinham como proposta a diferenciação dos enlatados, das narrativas que em nada variava, mês após mês, no produto oferecido ao público leitor. Cientes do potencial da linguagem quadrinística, os autores universitários procuravam, com o início da produção dos *comix*, levar os quadrinhos a um novo patamar, como explica Vergueiro:

---

<sup>1</sup> Vocábulo em língua inglesa traduzível por “convencional”.

Os artistas do movimento *underground* propunham uma criação quadrinística desvinculada de editoras ou normas editoriais, voltada para a expressão de sentimentos, para o desafio às tradições e para a liberação de costumes, sem preocupações imediatas com o consumo ou motivações mercantilistas. Nomes posteriormente consagrados no universo dos quadrinhos, verdadeiros ícones em sua proposição como forma de manifestação artística capaz de suplantar as limitações da produção industrializada estavam à frente do movimento: Robert Crumb, Gilbert Shelton, Rick Griffin, S. Clay Wilson, Spain Rodriguez, entre outros (2011, p. 03-04).

O argumento do grupo *underground* de distanciar-se da tradição e oferecer alguma coisa além do entretenimento raso é também objetivo esperado por quem busca, hoje, uma *graphic novel*. A proposta deste gênero dos quadrinhos é, de fato, inovadora quando comparada ao que é produzido pelos *comics* e suas aventuras mensais. Tal proposta é um ponto em comum entre os quadrinhos *underground* da década de 1960 e a *graphic novel*, embora esta tenha sido incorporada pelo mercado, ao contrário daqueles que buscavam um distanciamento do pensamento mercadológico. A aspiração por um diferencial dava indícios de que a história em quadrinhos passaria por transformações que levariam ao surgimento de um novo gênero.

Mas a *graphic novel* propriamente dita ainda demoraria um tempo para despontar. O *underground* foi responsável por um dinâmico movimento de vanguarda que refletiu a mentalidade de uma época de grandes transformações e produziu celebridades até hoje icônicas, que simbolizavam as lutas por direitos e críticas veementes à sociedade da época. Dentre os movimentos de vanguarda, um que merece destaque é a vanguarda feminina, da qual surgiram personagens que enriqueceram e deram novo significado à representatividade da mulher na HQ. Dentre elas, aquela que mais se destacou foi Barbarella, heroína criada em 1962 pelo francês Jean-Claude Forest. Sonia Bibe-Luyten (1985) ressalta a importância de Barbarella para o seu contexto de criação:

A sua posição é um reflexo da própria evolução da mulher na sociedade moderna. Dentro do estilo ficção científica, Barbarella transita pelo espaço, ama aventura, devora tudo que encontra pela frente, buscando sempre novas emoções (1985, p. 48).

Cabe salientar que a representatividade feminina nos quadrinhos durante os anos 1960 estava mais restrita às personagens do que às criadoras. Certamente já

havia na época autoras e artistas femininas que produziam HQ, contudo foi com o protagonismo nas páginas de revistas que as mulheres começaram a encontrar seu espaço nos quadrinhos. Posteriormente à Barbarella, outras personagens femininas, todas com palpável natureza sexual, surgiram e fortaleceram a luta das mulheres por emancipação, como apresenta Bibe-Luyten: “[...] as heroínas dos anos 1960, usando o erotismo como escudo e os movimentos feministas como arma, retratam bem os anseios de uma emancipação social, econômica e sexual” (1985, p. 50).

A contracultura dos anos 1960 foi combustível para a criação dos *comix*. Entende-se por contracultura um movimento surgido nos EUA a partir da mobilização de estudantes contrários, num primeiro momento, à Guerra do Vietnã. Com o tempo, o apelo para o fim da guerra deixou de ser a única causa dos jovens manifestantes, que passaram a marchar também pelos direitos das mulheres e dos negros, pelas liberdades sexuais e de expressão, pela preservação do meio-ambiente e pelo fim de todas as formas de autoritarismo. A busca por novas maneiras de pensar e de se comportar motivavam o experimentalismo, este evidenciado pelo consumo de substâncias alucinógenas, práticas místicas e novas expressões artísticas em diversas áreas culturais. Nas palavras de Carlos Alberto M. Pereira (1986),

[...] um novo estilo de mobilização e contestação social [...] firmava-se cada vez mais com maior força, pegando a crítica e o próprio Sistema de surpresa e transformando a juventude, enquanto grupo, num foco de contestação radical (1986, p. 07).

O *status quo* e os padrões já não agradavam mais. A própria oposição ao modo de vida estadunidense não parecia ter apelo entre os jovens que, diante da pasteurização da vida, buscaram novos paradigmas como maneira de expressar o descontentamento e a desilusão com o sonho americano. Sobre as transformações promovidas pela contracultura no contexto social dos anos 1960, Pereira descreve:

Começavam a se delinear, assim, os contornos de um movimento social de caráter fortemente libertário, com enorme apelo justo a uma juventude de camadas médias urbanas e com uma prática e um ideário que colocavam em xeque, frontalmente, alguns valores centrais da cultura ocidental especialmente certos aspectos essenciais da racionalidade veiculada e privilegiada por esta mesma cultura. Ainda que diferindo muito dos tradicionais movimentos organizados de contestação social – e isto tanto pelas bandeiras que levantava, quanto pelo modo como as encaminhava – a contracultura conseguia se afirmar, aos olhos do Sistema e das oposições (ainda que gerando

incansáveis discussões), como um movimento profundamente catalizador e questionador, capaz de inaugurar para setores significativos da população dos Estados Unidos e da Europa, inicialmente, e de vários países de fora do mundo desenvolvido, posteriormente, um estilo, um modo de vida e uma cultura *underground*, marginal, que, no mínimo, davam o que pensar (1986, p. 08-09).

Além do conteúdo contestador, o movimento *underground* nos quadrinhos fomentou transformações não apenas na maneira como as histórias eram produzidas como também na distribuição do material resultante dessa produção. Livres dos modelos impostos pelos *syndicates* (esquema de distribuição das histórias em quadrinhos criado no início do século XX), os desenhos e os balões estavam livres de qualquer tipo de censura. Longe das amarras impostas por editoras, a distribuição dos quadrinhos era livre, sem conflitos ocasionados por direitos autorais. A reprodução do material era, inclusive, incentivada e, sem qualquer tipo de intermediação, as HQs eram distribuídas “de mão em mão” em portas de teatro, bares, *campi* universitários e diversos lugares. A estratégia ousada ocasionou em sucesso entre os leitores que estavam à margem do *mainstream* e acolheram a proposta vanguardista dos autores *underground*. Segundo Moacy Cirne (1977):

O novo quadrinho americano (a partir de Feiffer), o novo quadrinho europeu (Crepax e outros) e o quadrinho do Terceiro Mundo (América Latina, África e Ásia) já começam a colocar – como no cinema e na literatura – as questões que nos interessam: questões que remetem às problemáticas políticas sociais, econômicas e culturais do nosso momento histórico. Questões que, ao nível do discurso artístico, discutem a própria eficácia de uma linguagem nascida e desenvolvida no interior da cultura de massa (1977, p. 72).

A partir da colocação do estudioso, observa-se que a busca por um novo quadrinho, no contexto dos anos 1960 e 1970, era uma tendência mundial, em parte incentivada pelo que o quadrinho de viés mais comercial oferecia aos leitores. Sobre a limitação na forma e no conteúdo dos *comics*, Cirne recorda Umberto Eco, que analisa a oferta narrativa da HQ *mainstream*:

Com efeito, a maior parte das estórias [*sic*] em quadrinhos apresenta exatamente uma natureza *repetitiva*: isto é, são baseadas sobre uma série contínua de repetições e variações do tema fundamental. Esta estrutura repetitiva é absoluta, isto é, constante em todas as estórias em quadrinhos de fundo cômico. Acontece o contrário disso nas

estórias em quadrinhos chamadas pelos anglo-saxões *serious comics* – ou seja, nas estórias em quadrinhos chamadas de aventura: – a estrutura repetitiva é frequentemente disfarçada por uma aparência de estória que se expande irreversivelmente no tempo (ECO apud CIRNE, 1977, p. 58. Grifo do autor).

Caminhando por uma trilha alternativa, os artistas de vanguarda alinhavam forma e conteúdo com originalidade e faziam de suas obras um reflexo destorcido dos objetos que ocupavam as bancas de jornais e que pareciam não mais oferecer novidades. Conforme Cirne:

Esta é a época dos quadrinhos impuros: quadrinhos que se valem da violência gráfica e temática [...], quadrinhos que se valem do redimensionamento narrativo e visual [...], quadrinhos que se valem de uma informação política direta [...], quadrinhos que se valem, enfim, de um processo (estético-) semântico que os leva, substancialmente, a uma *escrita do real* (1977, p. 72-73. Grifo do autor).

Anticomercial, a inovação promovida pelo quadrinho *underground* terminou acolhida pelo sistema, graças à popularidade de suas obras e de seus artistas. Histórias em quadrinhos com propostas estéticas semelhantes àquelas que eram produzidas pelos universitários começaram a sair da gráfica das grandes editoras, para o desgosto de alguns dos fundadores do movimento vanguardista. Segundo Bibe-Luyten:

O sucesso [dos quadrinhos *underground*] foi grande. Mas de marginal que era, foi engolido pelo sistema. Surgiram revistas e personagens semelhantes aos de Crumb. Foram industrializados, formando-se até uma editora *underground*. Seu criador, vendo tudo isso acontecer, abandona o mundo civilizado e vai criar cabras (1985, p. 53).

Ao contrário do que pode parecer, a apropriação dos quadrinhos *underground* pelo sistema pode também ser vista com otimismo. Como comentado no início deste capítulo, o movimento proveniente dos *campi* universitários apresentou novas possibilidades à HQ, evidenciando a riqueza da linguagem de um hipergênero limitado, até os anos 1960, a uma leitura escapista e rasa. Um público que antes era ignorado (e que ignorava os quadrinhos) agora começa a aceitar de bom grado as narrativas quadrinísticas. Juan Acevedo (1990) apresenta as consequências positivas da abertura de possibilidades para a história em quadrinhos:



A variedade de histórias em quadrinhos existentes é um sinal do desenvolvimento que o gênero alcançou. Trata-se de várias linhas, que podem realizar descobertas, avanços, mas também estacionar e desviar-se. Vinculada intimamente aos processos sociais, a evolução dos quadrinhos depende de como os assumam autores e editores e da relação que se estabeleça com os leitores, relação definitiva, sentido último da história em quadrinhos (1990, p. 145).

Diante das novas possibilidades, a arte sequencial evoluiria, a partir da liberdade criativa concedida aos seus autores. Com um público que ansiava por um produto distinto, é possível afirmar que o movimento *underground* e sua posterior integração ao sistema fomentaram o caminho para o surgimento da *graphic novel*.

O termo *graphic novel* foi utilizado, pela primeira vez, pelo crítico estadunidense Robert Kyle, em 1964, para referir aos “álbuns encadernados de histórias em quadrinhos correntemente publicados em ambiente europeu” (VERGUEIRO, 2011, p. 07). De acordo com Valdomiro Vergueiro, os álbuns encadernados:

Em geral, traziam histórias completas de personagens consagrados, anteriormente publicadas na forma de capítulos em revistas como *Tintin*, *Spirou* ou *Pilote*. Foi a partir desses álbuns que o crítico Robert Kyle cunhou inicialmente o termo *graphic story*, que depois substituiria por *graphic novel*, visando inspirar os autores norte-americanos a adotarem o mesmo nível de sofisticação das publicações europeias (2011, p. 07. Grifo do autor).

Como mencionado na introdução desta pesquisa, *graphic novel*, em tradução livre, significa “romance gráfico”. Temos evidenciada na expressão que dá nome ao gênero uma aproximação entre a literatura e a história em quadrinhos, aproximação esta que é do nosso interesse examinar na presente dissertação. Embora cunhado na metade dos anos 1960, o termo anteriormente citado pode, numa leitura ingênua, levar à compreensão de que a relação entre literatura e quadrinhos se deu apenas no início da segunda metade do século XX. No entanto, antes mesmo da publicação de *Down Hogan’s Alley*, em 1895 – publicação que marca o surgimento da HQ –, a ideia de *graphic novel* dava seus primeiros indícios. Segundo Mário Feijó, “o professor suíço Rudolph Topffer produziu na primeira metade do século XIX o que ele próprio batizou de ‘literatura em estampas’ e que o escritor Goethe, seu grande fã, chamava de ‘romances caricaturados’” (FEIJÓ, 1997, p. 14). Esses “romances caricaturados” nada mais eram do que a junção entre o texto literário clássico e a arte imagética que, posteriormente, seria aprimorada e levaria ao surgimento dos quadrinhos.

Há um consenso entre os leitores de história em quadrinhos de que *Um contrato com Deus*, de Will Eisner, publicada em 1978, tenha sido a narrativa que marcou o início da *graphic novel* como gênero. Todavia, publicações anteriores à de Eisner já traziam as características dessa modalidade, sendo as mais conhecidas *Jungle book*, de Harvey Kurtzman, publicada em 1959, e *Beyond time and again*, de George Metzger, de 1976. Contudo, cabe a Will Eisner o reconhecimento por disseminar e popularizar o gênero *graphic novel* a partir do sucesso de sua obra. Sobre a realização, discorre Vergueiro:

[...] é preciso reconhecer que Will Eisner, com seu prestígio de criador da área e inteligente atuação mercadológica, foi essencial para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação. [...] A aceitação do trabalho [*Um contrato com Deus*] representou o apoio dos leitores às ideias de Will Eisner e à sua proposta de modificar os estereótipos que existiam em relação às publicações de histórias em quadrinhos (2011, p. 07-08).

A popularização do termo *graphic novel* e a observância das transformações na linguagem da história em quadrinhos decorrente do sucesso das obras que chegavam aos leitores sob a nova classificação permitiu que os quadrinhos passassem a ocupar novos espaços além das bancas de jornal e conquistassem novos apreciadores. Conforme Vergueiro:

A nova denominação abriu as portas de outros espaços de comercialização e exposição para as produções quadrinísticas, elevando-as a um novo patamar artístico no último quarto do século 20 e início do século 21. Mais que isso: como formato de produção, as *graphic novels* tornaram possível quebrar a barreira entre os quadrinhos industrializados e os alternativos. Elas criaram condições para um mercado diferenciado, em que a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade temática passaram a ter seu valor melhor equacionado. A partir delas, as histórias em quadrinhos se firmaram como a *9ª Arte* ou como *Arte Sequencial* (2011, p. 09. Grifo do autor).

Partindo da colocação de Vergueiro, percebemos que os quadrinhos *underground* prestaram um serviço importantíssimo à HQ apontando diferentes caminhos criativos e expondo as possibilidades para aquele que hoje é considerado um hipergênero, dado os diversos gêneros abrigados sob o termo história em quadrinhos. O acolhimento dos quadrinhos alternativos pelo sistema é consequência da percepção de que havia um público interessado em quadrinhos, mas ignorado

pelas editoras tradicionais, em virtude dessas obras serem simples tanto em termos visuais quanto temáticos. A *graphic novel* surgiu como uma resposta a essa demanda dos leitores, sendo a combinação bem-sucedida entre a linguagem clássica da HQ e a inovação proporcionada pelo movimento *underground*.

O surgimento e a popularização de um novo gênero de história em quadrinhos levaram ao natural interesse acadêmico por entender o fenômeno. Observando as primeiras obras a serem classificadas com o novo termo, a popularização dos quadrinhos encadernados e o surgimento de editoras que estão investindo exclusivamente na publicação de *graphic novels* – sendo os dois últimos acontecimentos ocorrências recentes no mercado editorial – a reflexão sobre o que é *graphic novel* se torna relevante para uma compreensão das características do gênero.

### 1.1. Características gráficas presentes no gênero *graphic novel*

Will Eisner foi quem se prontificou a tornar o estudo dos quadrinhos e, mais especificamente, da *graphic novel*, material a ser tratado com profundidade e consistência. Por esta razão mostra-se essencial debruçar-se sobre as formulações teóricas do autor para compreender o que compõe uma *graphic novel* e como o gênero tem contribuído para o enriquecimento da linguagem quadrinística.

É inegável que os quadrinhos são hoje objetos de amplo interesse literário e as *graphic novels* têm considerável mérito nessa demanda. Como um todo, “a história em quadrinhos continua a ganhar espaço como expressão válida de leitura” (EISNER, 2010, p. 01). Sobre a importância das *graphic novels* para os quadrinhos, Eisner afirma que o surgimento delas “colocou em foco, mais do que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura” (2010, p. 01).

Por mais que a classificação da *graphic novel* como quadrinho ou literatura pareça nebulosa, é irrefutável negar que, antes de qualquer outro rótulo possível, *graphic novel* é história em quadrinhos. Se antes o enquadramento na categoria HQ trazia inerentemente algum demérito, o olhar de Eisner ao hipergênero atribui mérito a esse tipo de narrativa. Segundo o estudioso, “a história em quadrinhos pode ser chamada ‘leitura’ num sentido mais amplo do que o comumente aplicado ao termo” (2010, p. 01). A complexidade da leitura de HQ é enfatizada por Eisner ao citar Tom Wolf, que afirma:

[...] o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização; [...] aprender a ler [...] tem significado aprender a ler palavras [...]. Mas [...] gradualmente a leitura foi se tornando objeto de exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais ampla, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações [...]. Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido de genérico – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais [...] (WOLF apud EISNER, 2010, p. 01-02).

Ainda sobre a complexidade da leitura dos quadrinhos, Eisner realça que:

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regência da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (2010, p. 02).

Tais colocações sobre a leitura das histórias em quadrinhos são apresentadas referindo-se ao hipergênero como um todo. Todas as HQs exigem a “percepção estética” e “esforço intelectual” mencionados por Eisner. Afinal, segundo o próprio autor, “os processos psicológicos envolvidos na compreensão de uma palavra e de uma imagem são análogos. As estruturas da ilustração e da prosa são similares” (EISNER, 2010, p. 02).

Partindo do conceito de que, antes de literatura, a *graphic novel* é uma história em quadrinhos, cabe compreender como o gênero aqui estudado expressa narratividade a partir da linguagem da HQ. Eis como Eisner, de maneira objetiva, descreve a linguagem dos quadrinhos:

Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetidas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a ‘gramática’ da arte sequencial (2010, p. 02).

Essa linguagem é a base da *graphic novel* que, a partir da “gramática” dos quadrinhos, desenvolve uma narrativa que enquadra o gênero no conjunto das artes sequenciais e torna o rótulo história em quadrinhos devidamente apropriado.

No aspecto visual, o que diferencia a *graphic novel* dos demais gêneros dos quadrinhos é a maneira como a gramática é trabalhada pelos autores. Um dos aspectos gramaticais está associado à integração do texto verbal às imagens. Embora presente hoje em títulos de *comics*, o recurso de integrar o texto à arte, de forma a fazer uso das palavras como elemento constituinte do visual, surgiu nos quadrinhos *underground*, foi aprimorado pelas *graphic novels* e são mais frequentes nas HQs de essência mais artística e menos comercial. Esse procedimento que une arte e palavra é chamado de letreiramento e funciona visando tratar o elemento verbal como um objeto gráfico presente em favor da narrativa, e não apenas um complemento para compreensão da história. Segundo Eisner, o letreiramento “funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (p. 04). Em seus trabalhos como quadrinista, Eisner fez uso recorrente do letreiramento que, mais do que introduzir a trama ao leitor através de um título, compunha o cenário e dava o tom da aventura que seria lida a partir dali. Hoje, não são poucas as *graphic novels* que utilizam este recurso e mesmo aquelas visualmente mais simples, como o caso de *Persépolis*, fazem uso do letreiramento em favor da história, mesmo que de maneira mais discreta.

Como em qualquer situação de interação comunicacional, é indispensável que autor e leitor compreendam-se quando diante de uma história em quadrinhos (o primeiro ao produzir e o segundo ao ler). Conhecer qual é o público alvo e estimar o seu possível repertório de leitura é o primeiro passo para uma comunicação bem-sucedida entre a artista e aquele que terá em mão o objeto resultante do seu trabalho. O entendimento da imagem, linguagem predominante dos quadrinhos, é o parâmetro para que seja medida a eficiência do diálogo entre os interlocutores. Para Eisner:

A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer. Além disso, hoje o artista sequencial pode optar por criar uma obra para o formato impresso tradicional, para o formato digital, aberto por

excelência, ou para ambos. Cada caminho possui suas vantagens e alternativas em termos de técnicas, canais de distribuição e público-alvo, e tanto um como o outro são capazes de atrair um público ávido, que muitas vezes acompanha os dois formatos com igual interesse (2010, p. 07-08).

Eisner entende que o quadrinista deve conhecer o leitor e estabelecer com ele um diálogo a partir do conhecimento de mundo que ambos possivelmente possam compartilhar. Curiosamente, o especialista estende a questão da imagem para além da forma e menciona o meio como uma ferramenta que também pode contribuir para o sucesso da interação entre artista e leitor. O formato tradicional e o formato digital dispõem, cada um à sua maneira, recursos capazes de oferecer experiências distintas para públicos distintos – ou para um mesmo leitor, caso este recorra aos dois meios. O que se explicita na colocação de Eisner é a ideia de que o autor de HQ – como qualquer autor de qualquer meio de comunicação, seja artístico ou não – deve conhecer o seu público e, a partir dessa familiaridade, oferecer uma experiência que esteja à altura da avidez do leitor. Logo, não é de se estranhar que o nome de Will Eisner seja diretamente associado à criação da *graphic novel*, um gênero que surgiu e se popularizou graças à compreensão da existência de um público disposto a ler quadrinhos, desde que o hipergênero disponibilizasse um material que fosse além do que era produzido até os anos 1960 e, com os novos recursos da linguagem gráfica, oferecesse um produto com maior refinamento visual e de conteúdo.

Segundo Eisner, “a história em quadrinhos opera com dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens. [Ambas] derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo” (2010, p.07). Se, por um lado, as imagens devem ser lidas como palavras, as palavras, por outro, pedem uma leitura como a de imagens quando empregadas nos quadrinhos e trabalhadas de maneira a compor a expressividade numa narrativa. Essa aproximação na leitura de imagens e palavras é justificada pelo estudioso ao discorrer que:

As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis. Portanto, à medida que o seu emprego se torna mais refinado, elas se tornam mais simplificadas e abstratas (EISNER, 2010, p. 08).

A origem comum entre letras e imagens é exemplificada por Eisner pela análise dos pictogramas chineses e japoneses, amalgamas da imagem visual e símbolo de tal imagem. Logo, o mesmo pode acontecer com as letras do alfabeto ocidental quando são bem trabalhadas pelo autor de uma HQ. Sobre isso, Eisner afirma que “as letras de um alfabeto escrito, quando executadas num estilo particular, contribuem para dar sentido. Nesse aspecto, não diferem da palavra falada, que sofre influência das mudanças de inflexão e nível sonoro” (EISNER, 2010, p. 09).

Da leitura feita por Eisner dessa relação híbrida entre imagem e palavra que promove a linguagem dos quadrinhos, constatamos que, quando se trata de HQ, imagens não são meras ilustrações e palavras não se limitam a complementos verbais. Na combinação entre as duas formas de expressão, tanto a arte quanto o texto passam por uma simbiose de forma que, integrados, compõem a narrativa de forma a tornar a interatividade entre autor e leitor eficiente.

No entanto, Will Eisner afirma que é possível que uma narrativa em quadrinhos se desenvolva sem a presença de palavras. Levando em conta que a HQ é um hipergênero predominantemente visual e que as primeiras artes sequenciais, surgidas muito antes de 1895, já apresentavam narrativas sem a utilização do texto verbal, a afirmação não surpreende. Contudo, vale ressaltar que nos dias de hoje a ausência de palavras numa história em quadrinhos é uma estratégia de narratividade, com finalidade bem definida. Conforme Eisner, “a ausência de diálogo no intuito de reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum” (2010, p. 18). Essa experiência comum resulta nas emoções que afloram a partir da leitura e que remetem aos sentimentos expressados pelo autor na HQ e reconhecidos pelo leitor no momento do contato com a obra. Nas palavras de Eisner, “a experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor” (2010, p. 20).

Todavia, seja qual for a motivação que leve um autor a produzir uma HQ sem diálogos, o balão, recurso que capta e torna visível o som, permanece como a principal referência da história em quadrinhos. Eisner apresenta o balão como um artifício para indicar a passagem de tempo numa obra. Mas esta questão não é do nosso interesse no momento. O que mais chama nossa atenção na observação de Eisner sobre o balão nos quadrinhos tem a ver com a forma como a palavra deve ser apresentada no interior desse “recurso extremo”, expressão utilizada pelo especialista quando se refere ao balão. Para Eisner,

Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e do personagem que fala. Imitar o estilo de letra de uma língua estrangeira e recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si. Tentou-se várias vezes “conferir dignidade” à tira em quadrinhos utilizando tipos mecânicos ou eletrônicos em vez do letreiramento feito à mão, menos rígido. A composição tipográfica tem realmente uma espécie de autoridade inerente, mas também um efeito “mecânico” que interfere na personalidade da arte feita à mão livre (2010, p. 25-26).

Na história em quadrinhos a palavra é desenhada. A forma como o texto se dá numa narrativa gráfica confere personalidade não apenas ao autor ou à personagem, mas ao hipergênero de maneira geral. Logo, a opção por “tipos mecânicos ou eletrônicos” pode ser um equívoco e descaracterizar a obra em todos os níveis, afetando desde a personalidade das personagens até a identidade visual da HQ aos olhos dos leitores. A escolha tipográfica precisa ser feita com cuidado e inteligência, caso contrário o resultado de uma obra em quadrinhos pode ser comprometedor, como bem explica Eisner:

Investir em fontes eletrônicas pode representar uma economia em relação ao tempo de trabalho gasto pelo artista ou à contratação frequente de profissionais especializados, mas seu uso deve ser feito com cautela, tanto pelo efeito que esse tipo de letreiramento pode exercer sobre a “mensagem” como pelo risco de a ferramenta ser mal utilizada. Um quadrinista inexperiente pode cair no erro de usar uma fonte criada para livros de texto, o que pareceria um corpo estranho em uma HQ, ou pode não ter a habilidade necessária para distribuir as palavras da melhor maneira possível nos balões. Falhas como essas podem saltar aos olhos como um elefante no meio da sala e desviar a atenção do leitor (2010, p. 26).

A harmonia entre linguagem verbal e linguagem visual se dá não apenas no que se refere ao sentido, mas também no que diz respeito ao traço. As palavras, como já dito anteriormente, são desenhadas, bem como as ilustrações que compõem a narrativa gráfica, e fugir desse padrão descaracteriza a história em quadrinhos. Logo, pensando na *graphic novel*, esse gênero de HQ precisa estar de acordo com essa caracterização e quanto mais inventivo o criador for em relação ao uso do letreiramento, mais o gênero se estabelece como quadrinho, especialmente em termos visuais.



O cuidado para a escolha do letreiramento, para que “uma fonte criada para livros de texto” não destoe dos componentes idiossincráticos dos quadrinhos, aponta para o entendimento de que quadrinhos e literatura são expressões artísticas distintas, o que já elucida a questão sobre considerar ou não quadrinhos literatura. Retomaremos essa problemática mais adiante.

Além do balão, outro traço característico da linguagem da história em quadrinhos – e, conseqüentemente, da *graphic novel* – é o quadrinho em si. Eisner comenta que:

A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a *captura* ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São partes do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia (2010, p. 39. Grifo do autor).

Toda narrativa pressupõe uma progressão temporal que divide eventos em antes, durante e depois. Por se tratar de uma arte sequencial estática, diferentemente do que ocorre com o cinema como arte sequencial em movimento, a HQ encontra nos quadros, como colocou Eisner, “parte do processo criativo” utilizado pelo quadrinista com a finalidade de atribuir dinamismo à história produzida.

O quadrinho é um recorte espaço-temporal que retém o instante de uma sequência significativa o suficiente para expressar uma série de informações relevantes à dramaticidade da trama desenvolvida numa história. Somado ao balão, o quadrinho compõe o todo da linguagem dos quadrinhos, resultando na expressividade híbrida do hipergênero. Contudo, tal expressividade só será bem-sucedida se o quadrinista tiver em mente a necessidade do compartilhamento da experiência humana com o leitor. Nas palavras do especialista:

[...] o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração o compartilhamento da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios (EISNER, 2010, p. 39).

A questão da experiência compartilhada é relevante para a leitura de uma história em quadrinhos. É contando com essa experiência do leitor que o quadrinista cria a narrativa em quadros e permite os espaços que ficam entre um quadro e outro sejam preenchidos por aquele que lê a história, complementando a sequência narrativa. Segundo Eisner:

O artista sequencial “vê” pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise. A tarefa então é dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que *as lacunas da ação sejam preenchidas*. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir da sua vivência. O sucesso surge aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral do que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor (2010, p. 39. Grifo nosso).

Quando bem trabalhada, a “habilidade visceral” atribuí ao leitor uma curiosa condição de co-autor, uma vez que, a partir da experiência compartilhada, complementa a sequência narrativa sugerida pelas artes disponibilizadas pelos quadros da HQ. Conforme Eisner, “a tarefa [...] é dispor a sequência dos eventos [...] de modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os elementos intermediários, a partir da sua vivência” (2010, p. 46). Essa habilidade se faz presente em todos os gêneros de história em quadrinhos. Porém, quando se refere à *graphic novel*, a habilidade intelectual é uma exigência a mais, visto a complexidade temática das obras enquadradas no gênero aqui analisado.

A composição para quadrinhos é uma atividade muito peculiar, “cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação escrita, pois lida com uma tecnologia singular” (EISNER, 2010, p. 127). O exercício criativo para a criação de uma HQ difere daquele comumente empregado para a criação literária tradicional, sendo este mais um aspecto que distancia a *graphic novel* da literatura, deixando o gênero mais vinculado à área dos quadrinhos. Eisner compara a autoria literária à autoria quadrinística ao afirmar que:

Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos, ele imagina pelo leitor. Uma vez desenhada a imagem torna-se enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não

servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação (2010, p. 127).

Refletindo sobre o processo criativo da história em quadrinhos, uma preocupação relevante está relacionada com a aplicação do hipergênero no vasto campo das narrativas. Eisner explica:

Em termos gerais, podemos dividir as aplicações da arte sequencial segundo duas funções gerais: instrução e entretenimento. As revistas de quadrinhos, as *graphic novels*, os quadrinhos digitais ou web quadrinhos, os manuais de instruções e os *storyboards* são os veículos mais comuns. Essencialmente, as revistas em quadrinhos, as *graphic novels* e os web quadrinhos são dedicados ao entretenimento, ao passo que os manuais e os *storyboards* são usados para instruir ou vender (2010, p. 147).

É comum a associação da ideia de entretenimento com escapismo e distração descompromissada. No entanto, é possível encontrar obras de cunho relevante e reflexivo dentre o conjunto de narrativas que, assumidamente, possuem um caráter mais voltado à diversão e ao lazer. Esta ocorrência não é exclusiva da história em quadrinhos. A própria literatura tem, em seus segmentos, obras mais comprometidas com a intelectualidade e a reflexão profunda e outras com finalidade apenas distrativa. Se pensarmos no cinema ou até mesmo na música, ambas as artes também abarcam produções ora mais sérias, ora mais descontraídas. Com a HQ não é diferente. Como apresentado no início deste capítulo, os quadrinhos foram, desde sua origem, voltados predominantemente ao entretenimento e utilizados como instrumento de alfabetização e via pela qual imigrantes conheciam a cultura estadunidense no início do século XX. Esse quadro perdurou por muito tempo, até que, em meados do século passado, surgiu a *graphic novel*, com a proposta de utilizar o potencial dos quadrinhos para discutir temas relevantes e, de certa forma, promover mudanças na linguagem da HQ. Sobre as mudanças promovidas pelo novo gênero, Eisner comenta:

Tanto o mercado como a postura de autores e leitores mudaram bastante desde o final dos anos 1970. O crescimento e a aceitação cada vez maiores das *graphic novels* podem ser atribuídos à opção dos criadores por temas abrangentes e à constante inovação em sua abordagem. [...] a possibilidade de atrair um público mais amplo e esclarecido para essa forma de arte está nas mãos de artistas e roteiristas que trabalhem com seriedade e estejam dispostos a se arriscar e errar.

[...] O futuro das *graphic novels* depende de autores que de fato acreditem que a aplicação da arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e imagens, estabelece uma dimensão comunicativa que contribui – de maneira cada vez mais relevante – para o fazer literário que se ocupa de investigar a experiência humana. O estilo, a apresentação [...], os balões e os quadrinhos ainda são as principais ferramentas do artista sequencial. Sua arte, portanto, é a de apresentar imagens e palavras em um equilíbrio proporcionado com maestria, sabendo contornar as limitações formais do meio e criando narrativas ambiciosas que abordem temas atraentes e desafiadores para um público cada vez mais sofisticado e crítico (2010, p. 149).

As palavras de Eisner definem claramente o diferencial da *graphic novel* dentre os gêneros dos quadrinhos. A cuidadosa escolha temática, a seriedade do trabalho tanto no que se refere ao roteiro quanto à arte e a preocupação de atingir um público maduro e exigente são alguns dos traços que levam à aceitação da *graphic novel* em ambientes antes inimagináveis para os quadrinhos, entre eles a academia literária e as livrarias. Sobre a abertura destas para a história em quadrinhos, o especialista observa:

O mercado de livros, que durante muitas décadas se manteve hostil ou indiferente aos quadrinhos, nos últimos anos tem aceitado e até acolhido entusiasmamente as boas *graphic novels*. As livrarias, tanto as grandes redes como as independentes e eletrônicas, hoje dispõem de um espaço considerável para as *graphic novels* norte-americanas [...]. Os prêmios literários importantes permitem a participação de quadrinistas, e as obras relevantes da arte sequencial são noticiadas e resenhadas por uma grande variedade de publicações populares e especializadas [...]. Hoje o quadrinista não tem mais motivos para se sentir um pária no universo cultural (EISNER, 2010, p. 149).

Se na composição a *graphic novel* muito se assemelha aos demais gêneros da história em quadrinhos, é no conteúdo que se encontra o grande diferencial. Foi, inclusive, a complexidade temática que motivou a escolha do *corpus* desta dissertação, a *graphic novel Persépolis*. Mais adiante, analisaremos a riqueza temática da HQ, bem como a forma como as questões relevantes presentes na obra de Marjane Satrapi são trabalhadas.

Além do conteúdo, o elemento paratextual é determinante para a caracterização da *graphic novel* como gênero. Para refletir sobre esse aspecto, partiremos da análise da estudiosa Kátia Hanna (2013) que, em artigo denominado *Watchmen: quem forma seu formato?*, observa as diferentes publicações da minissérie *Watchmen*, escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, a partir

das teorias de Gerárd Genette, Paulo Ramos e Valdomiro Vergueiro. É possível traçar similaridades entre o *corpus* do artigo de Hanna e *Persépolis* uma vez que as duas obras foram, num primeiro momento, publicadas em formato seriado para, posteriormente, terem seus capítulos reunidos em volume único, com elementos paratextuais semelhantes que atribuem às obras a classificação de *graphic novels*.

Antes de entrar na questão paratextual propriamente dita, cabe comentar as causas que levaram ao surgimento das minisséries em quadrinhos. Por consequência da crise editorial que afetou o mercado dos quadrinhos nos anos 1960, as editoras encontraram nas minisséries uma alternativa às aventuras mensais que pareciam não atrair mais o público leitor. Com histórias divididas em capítulos e publicadas em até doze volumes, as tramas traziam versões alternativas de personagens já conhecidas do público ou narrativas inéditas, sempre com um desfecho definitivo, situação bem diferente das publicações convencionais. Santiago Garcia explica o fenômeno:

Cada série limitada costumava contar uma história completa dividida em capítulos (o padrão mínimo foi estabelecido em quatro, e o máximo, em doze), o que ajudou a consolidar o conceito de relato longo entre um público leitor acostumado à narrativa seriada sem princípio nem fim. Com a consolidação do *direct market*, as séries limitadas se converteram no material perfeito para ser recopilado em tomos, e constituíram um dos elementos fundamentais na primeira expansão da novela gráfica, com a chamada “geração de 1986” (GARCIA apud HANNA, 2013, p. 03).

Após a publicação em fascículos, as narrativas eram reunidas em volumes únicos, em formato de livro, e passavam a ser classificadas como *graphic novels*. Uma vez que o formato literário é empregado para a publicação de uma HQ, a questão paratextual, problemática antes exclusiva à área da literatura, passa ter relevância para a publicação mercadologicamente eficiente da *graphic novel*. Sobre os paratextos se tornarem uma preocupação relevante para a publicação de uma história em quadrinhos, Hanna, a partir de Gerárd Genette, comenta:

Embora a definição de paratextos, cunhada por Gerárd Genette (2009), vise a obra literária, podemos considerá-la válida também para as histórias em quadrinhos, uma vez que esta, como o texto literário, “raramente se apresenta em estado nu, sem o reforço e o acompanhamento de certo número de produções, verbais ou não” (Genette, 2009, p. 21). As HQs são editadas em determinado formato e revestidas com capas, títulos, nomes de autores, dedicatórias, epígrafes, prefácios, notas e outros elementos que a “apresentam” e

a “tornam presente” aos leitores (ibidem, p. 9), garantindo seu consumo. (GENETTE apud HANNA, 2013, p. 08).

A preocupação com os elementos paratextuais visam aproximar os quadrinhos da seriedade e do profissionalismo reservado às publicações de obras literárias. Afinal, *graphic novel* (romance gráfico) é uma alcunha que aproxima a HQ da literatura, mais especificamente do romance, como a nomenclatura do gênero sugere. Logo, o formato tem por finalidade não apenas compilar um determinado número de edições em um volume único, mas também caracterizar a publicação para que, a partir da sua forma, distinga-se dos demais gêneros de quadrinhos e apresente, já no primeiro contato, sua proposta diferenciada. Para embasar tal observação, Hanna cita Genette, que afirma:

Um elemento de paratexto pode comunicar uma mera informação, por exemplo o nome do autor ou a data da publicação; pode dar a conhecer uma intenção ou uma interpretação autoral e/ou editorial: é a função da maioria dos prefácios, é também a da indicação genérica em certas capas ou páginas de rosto: romance não significa “este livro é um romance”, asserção definitiva que praticamente não está em poder de ninguém, mas antes “Queiram considerar este livro como romance” (GENETTE apud HANNA, 2013, p. 08).

Assim, pode-se admitir que adotar o formato de romance, mesmo que a obra não seja exatamente isso, é uma maneira de transmitir seriedade artística e reconhecimento de um mercado que antes ignorava os quadrinhos. É no formato que nos deparamos com a primeira (e uma das mais evidentes) característica literária do gênero *graphic novel*.

## 1.2. Características do romance presentes no gênero *graphic novel*

Quando pensamos em romance, uma das primeiras marcas dessa forma literária que chamam a atenção é o caráter pluridiscursivo. O romance é capaz de estabelecer relações com diversos gêneros textuais e expressões artísticas independente da época ou do lugar. Essa interação pluridiscursiva é um reflexo da pluralidade das relações humanas, uma vez que o indivíduo se equilibra entre a vida individual e a vida social, estabelecendo interdependência com o outro.

A marcante característica do romance discutida no parágrafo acima encontra na história sua razão de ser. Foi ao abarcar diferentes formas discursivas que refletiam

as variadas máscaras da sociedade vigente no contexto de seu surgimento que o romance passou a ser a forma narrativa ideal para refletir os papéis sociais e sua importância. Mikhail Bakhtin recorre à história como caminho para a compreensão do romance como expressão oriunda das relações sociais:

A palavra romanesca teve uma longa pré-história que se perde nas profundezas dos séculos e dos milênios. Ela se formou e amadureceu nos gêneros do discurso familiar ainda pouco estudados, da linguagem popular falada, e do mesmo modo em alguns gêneros literários e folclóricos inferiores. No seu processo de surgimento e desenvolvimento inicial a palavra romanesca refletiu a antiga luta de tribos, povos, culturas e línguas, ela era uma ressonância completa dessa luta. (BAKHTIN, 1993, p. 371).

As culturas populares e as transformações históricas estão diretamente ligadas à forma romanesca e ao seu surgimento. As mudanças na sociedade são responsáveis pelo enriquecimento da mesma, graças a surgimentos de novos olhares para a vida tanto na sua individualidade quanto na sua coletividade, o que, de certa forma, gera material riquíssimo a ser trabalhado pela arte, em especial pela literatura. Novas vozes foram responsáveis pelo fortalecimento do romance como gênero, abrindo um leque de possibilidades narrativas que originaram, por sua vez, os diferentes tipos de romances surgidos ao longo do tempo (de provações, de aprendizagem, de costumes, entre outros). Independente dos tipos, todos estão, de certa forma, inter-relacionados pela característica pluridiscursiva do romance. Este não é estanque, rígido, muito pelo contrário: o romance é passivo de transformações, o que comprova a longevidade dessa forma literária, bem como seu caráter orgânico. Nas palavras de Bakhtin, “a linguagem do romance é construída sobre uma interação dialógica ininterrupta com as linguagens que a circundam” (1993, p.191), logo não é de surpreender a aproximação estabelecida entre quadrinhos e romance no gênero *graphic novel*, uma vez que esta expressão quadrinística é proveniente dessa “interação dialógica” entre a forma literária e a história em quadrinho observada nos anos 1960.

Muito da constituição do romance como forma literária encontra eco na relação entre quadrinhos e sociedade. Tendo em conta que o quadrinho *underground* é resposta a uma sociedade que vinha sofrendo questionamentos por parte de jovens artistas e que a *graphic novel* é um gênero composto por obras que, apesar de apresentarem traços intimistas, são capazes de refletir todo um pensamento coletivo,

não é equívoco afirmar que a narratividade quadrinística é originária da herança pluridiscursiva do romance, sendo o próprio hipergênero HQ pluridiscursivo em sua essência, dadas as diferentes expressividades de seus gêneros e o hibridismo de sua linguagem.

Dentre os aspectos que aproximam quadrinhos e literatura, um dos mais evidentes está na relação entre tempo e espaço na narrativa. Comentamos acima que o quadrinho, o traço mais marcante da linguagem da HQ junto ao balão, é o recorte espaço-temporal significativo para uma determinada sequência de eventos presente numa narrativa. Essa relação entre espaço e tempo é uma das mais relevantes discussões do campo literário e, certamente, uma das características literárias que recebem especial atenção na criação de uma *graphic novel*. Segundo Mikhail Bakhtin, “em literatura, o processo de assimilação do tempo, do espaço, e do indivíduo histórico real que se revela neles, tem fluído complexa e intermitentemente” (1993, p. 211). Tal processo vê-se também nas *graphic novel* e na história em quadrinhos como um todo, visto a arte sequencial possuir uma dependência da assimilação espaço-temporal para o sucesso de uma composição narrativa, segundo outro enfoque do enunciado.

A assimilação artística-literária das relações de espaço e tempo é denominada por Bakhtin de cronotopo. De acordo com o teórico:

No cronotopo artístico-literário, ocorre a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensível e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico (1993, p. 211).

Por extensão, pode-se dizer que o cronotopo seja perceptível na linguagem da *graphic novel* pela disposição das cenas nos quadrinhos e na transição de um quadro para o outro. A passagem temporal é condensada e torna-se visível quando a sequência narrativa se dá na página completa e ganha dimensão diante da leitura, esta responsável por completar o movimento com o que permanece subentendido nos espaços entre os quadros. No quadro, por sua vez, há a intensificação e concretização do espaço que, juntamente com o tempo, compõe o todo narrativo da história em quadrinhos. Para Bakhtin,



O cronotopo tem um significado fundamental para os *gêneros* na literatura. Pode-se dizer francamente que os gêneros e a variedade de gênero são determinadas justamente pelo cronotopo, sendo que em literatura o princípio condutor do cronotopo é o tempo (1993, p. 212).

Assim, pode-se afirmar que os gêneros de HQ são determinados pela relação espaço-temporal. A maneira como o cronotopo é manifesto numa charge, por exemplo, é diferente do que ocorre na tira, visto que no primeiro gênero, a manifestação se dá em apenas um quadro, enquanto no segundo a narrativa desenvolve-se em três. Ambos são diferentes do *comics* que precisa, em média, de vinte e cinco páginas para que a narrativa, dentro de uma relação cronotópica, seja desenvolvida. A *graphic novel*, por sua vez, por não estar submetida a um padrão tão rígido como o *comics*, pode ter o cronotopo trabalhado numa extensão maior, dependendo da densidade da trama a ser narrada. Desta forma, a relação espaço e tempo, tão característica da literatura, é determinante para a definição dos gêneros na história em quadrinhos.

Ao analisar a evolução do romance, Bakhtin atribui considerável responsabilidade ao romance biográfico para o desenvolvimento da forma literária. Em artigo no qual discute o romance, o discurso e alteridade à luz de Bakhtin, Cimara Valim de Melo traça um breve histórico do romance biográfico, apresentando suas razões e como essa modalidade influenciou a escrita do romance a partir do século XIX. De acordo com a estudiosa, uma das motivações do romance biográfico era auxiliar “na construção da imagem de homem privado, cuja integração social é perdida e, com a modernidade, amarga o sentimento de solidão” (MELO, 2011, p. 983). O tema da memória e o caráter confessional passaram a ser frequentes no romance, refletindo

[...] tanto [uma] tentativa do autor em repensar a sua história, quanto – e principalmente – das personagens em passarem a limpo a sua vida, manifestando em si o anseio pela recuperação da identidade perdida, a busca individual pelo coletivo, a fuga da solidão, enfim, a tentativa ancestral do romance em recuperar o cotidiano doméstico (MELO, 2011, p. 983-984).

Levando em consideração que os autores de *graphic novel*, em considerável número, busca na própria biografia o tema para suas obras (Marjane Satrapi, autora do *corpus* a ser analisado nesta dissertação, é um exemplo), podemos afirmar que o

romance biográfico influencia profundamente o gênero da história em quadrinhos aqui examinado. A busca de identidade e o resgate da própria história (ou da história de alguém com quem o autor tem algum vínculo) costumam ser temas das mais conceituadas *graphic novels*, das quais podemos destacar *Maus*, de Art Spiegelman, em que o quadrinista retrata o período em que seu pai passou em um campo de concentração nazista, a partir das memórias do próprio patriarca, *Um contrato com Deus*, de Will Eisner, considerada a primeira *graphic novel* baseada na vida de pessoas que Eisner conheceu na infância, e *Persépolis*, de Marjane Satrapi, que tem como inspiração a infância e a juventude da própria autora, durante a revolução iraniana. No capítulo seguinte, focaremos na obra de Satrapi e levantaremos as questões identitárias discutidas pela história em quadrinhos.

## 2. *Persépolis*: questões identitárias

O contexto pós-moderno no qual estamos inseridos é terreno fértil para reflexões desafiadoras acerca de uma questão-chave que acompanha a humanidade há tempos: “quem somos nós?”. A resposta para essa pergunta nunca foi simples; hoje, a problematização diante de tal questionamento é ainda mais complexa, em consequência de um dos traços mais marcantes da pós-modernidade: a fragmentação do sujeito.

Segundo Stuart Hall (2011), a crise de identidade:

[...] é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social. (2011, p. 07).

Acredita-se que as identidades modernas estão em crise por conta das transformações sociais decorrentes do final do século XX (cujas consequências estão presentes neste início de século XXI). Conceitos de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, aspectos chamados por Hall de “paisagens culturais”, encontram-se fragmentados e, se antes serviam como bases sólidas para a definição identitária dos indivíduos, hoje já não mais desempenham esses papéis. Segundo Hall, “estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados” (2011, p. 09). Tal abalo é chamado de deslocamento ou descentração do sujeito. A descentração ocorre de maneira dupla, uma vez que o indivíduo deslocado se encontra em crise tanto no que se refere ao lugar social quanto ao lugar individual, isto é, em si mesmo. Para melhor exemplificar, Hall cita o crítico cultural Kobena Mercer, que observa que “a identidade somente se torna uma questão quando está em crise, quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza” (MERCER apud HALL, 2011, p. 09). A possibilidade de viver fora dos padrões antes estabelecidos dá ao indivíduo pós-moderno a liberdade para que ele seja, de fato, quem ele desejar ser, rompendo, dessa forma, com tais padrões. Contudo, a forte influência ainda exercida pelo meio social sobre o indivíduo dificulta

a expressão de tal liberdade, seja por censurar as escolhas que fogem às estabelecidas (ocorrência comum em sociedades mais conservadoras), seja por ela mesma oferecer possibilidades variadas para a formação da identidade individual. Tais ofertas levam à crise de identidade, tornando-a, como colocado por Mercer, uma questão a ser debatida.

O deslocamento das estruturas e o abalo das referências que compromete a “ancoragem estável no mundo social” são motivadores para que a questão da identidade seja pensada tanto no campo da ciência quanto no das artes, visto estas serem “um meio de comunicação indispensável para a vida e para a progressão em direção ao bem de um indivíduo e da humanidade, unindo-os nos mesmos sentimentos” (TOLSTÓI, 2002, p. 82). Assim, não causa estranheza o fato de uma obra como *Persépolis, corpus* desta dissertação, ter tamanho prestígio entre os leitores, sejam eles adeptos ou não do gênero histórias em quadrinhos.

O interesse do público leitor pelas histórias em quadrinhos é expressivo e muito se deve à popularização de um segmento específico entre os pertencentes ao gênero HQ: a *graphic novel*. Compilado de narrativas reunido em volume único e em formato de livro, a *graphic novel* é um formato que, por assemelhar-se ao livro, é encontrado em livrarias, onde compartilha o espaço com os livros, atraindo um público que vai além do leitor de quadrinhos tradicional, habituado a ler as HQs publicadas mensalmente em fascículos. O formato é comumente adotado por artistas que produzem de forma independente, sem as amarras impostas pelas editoras mais voltadas para o mercado, e dão especial atenção aos temas debatidos em suas obras. É na *graphic novel* que muitos quadrinistas encontram a liberdade para contar histórias mais reflexivas e questionadoras, indo além da proposta escapista das publicações mais convencionais e comerciais.

Frente às características e possibilidades da *graphic novel*, encontramos neste segmento do gênero quadrinhos um material vasto para pesquisa, seja no que se refere à análise da linguagem visual e sua narratividade, seja no que diz respeito à variedade temática das obras. Com a grande oferta de títulos publicados, não é difícil encontrar trabalhos que despertam a atenção para temas complexos, deliberados pelos autores com um cuidado estético e narrativo que proporcionam estudos relevantes à área das linguagens. Dentre os títulos que apresentam tais traços, escolhemos *Persépolis* como *corpus* da presente pesquisa.

Com elementos autobiográficos, *Persépolis* conta a história de Marji, jovem iraniana que testemunha e sofre as consequências da revolução islâmica, ocorrida durante os anos 1980, provocando profundas mudanças no Irã, mergulhado repentinamente numa onda de conservadorismo e privação das liberdades. Pela perspectiva da garota, narram-se os desafios a serem enfrentados pelos cidadãos iranianos sob o inconsequente regime islâmico que, ao impor leis inspiradas numa leitura equivocada do islamismo – confundindo religião e política –, elimina as liberdades de pensamento e escolha da população. Fruto de um lar liberal e progressista, Marji encontra-se sufocada em seu próprio país, o que leva à necessidade de continuar os estudos em outro país. Com a mudança de ambiente, novos desafios são impostos à personagem, como a necessidade por inclusão e acolhimento em terra estrangeira e a afirmação de sua identidade como iraniana diante de manifestações xenofóbicas. Originalmente publicada em quatro volumes no ano de 2000, pela editora francesa *L'Association*, *Persépolis* atraiu leitores ao redor do mundo, graças à sua temática, em especial após os atentados ocorridos em Nova York, em 11 de setembro de 2001, quando o islamismo e a cultura dos países do Oriente Médio ganharam espaço na mídia e em grupos de discussão.

A narrativa de *Persépolis* é estabelecida na busca e na formação da identidade de uma jovem que cresce em meio a ambientes opostos ideologicamente: seu lar e sua sociedade. Temos, diante dessa situação, um conflito entre o interior e o exterior, entre o íntimo e o público, representando de maneira eficiente as questões da pós-modernidade que levam à crise identitária da personagem e à sua formação num contexto tão diverso. No desenvolvimento da *graphic novel* autobiográfica, Marjane Satrapi, a autora, descreve momentos que vão desde o fim da infância ao ingresso na vida adulta. Neste relato, são apresentadas reflexões ligadas ao tema identidade que serão aqui analisadas, uma vez que essas questões constituem a essência da narrativa.

Dentre as questões identitárias presentes em *Persépolis*, a primeira que focaremos em nossa análise está ligada à identidade da personagem Marji como indivíduo. Nascida na segunda metade do século XX, Marji está inserida no contexto da pós-modernidade e, mesmo pertencendo a um país que procurou se isolar do mundo por conta de uma visão restrita de seus governantes, sofre as consequências da época, entre elas a crise de identidade mencionada no início deste capítulo.

Em *Modernidade e identidade* (2002), Anthony Giddens aponta três questionamentos inerentes à vida na modernidade tardia e essenciais como pontos de partida para a definição do eu. Para o estudioso: “O que fazer? Como agir? Quem ser? São perguntas centrais para quem vive nas circunstâncias da modernidade tardia – e perguntas que, num ou noutro nível, todos respondemos, seja discursivamente, seja no comportamento no dia a dia” (GIDDENS, 2002, p. 70). A ação define quem o sujeito é. Diante da oferta de possibilidades oferecidas pela pós-modernidade, os caminhos a serem percorridos tornam-se variados, bem como as identidades formadas a partir das escolhas tomadas pelo indivíduo. Em *Persépolis*, Marji é apresentada como uma criança imaginativa que vislumbra as várias possibilidades em sua vida graças à criação liberal que recebeu. Numa breve passagem, ao final do primeiro capítulo da narrativa, Marji diz que seu desejo é se tornar a justiça, o amor e a ira de Deus, quando estava certa, aos 10 anos de idade, que seria profeta. Já no capítulo seguinte, a menina brinca com os amigos no quintal de casa, fingindo estar numa manifestação contra o governo. No ato lúdico, identifica-se com os guerrilheiros e figuras políticas da esquerda socialista, revelando aqui uma outra possibilidade identitária. Tal comportamento repete-se ao longo da *graphic novel*, sendo significativo para a formação da identidade da personagem principal.

A formação do indivíduo é resultado de suas escolhas. Logo, entende-se que o sujeito não é o que é pelo que fizeram a ele, mas sim por consequência de suas ações no processo da formação da própria identidade. Sobre isso, Giddens afirma:

O eu é visto como um projeto reflexivo, pelo qual o indivíduo é responsável [...]. Somos não o que somos, mas o que fazemos de nós mesmos. Não seria correto dizer que o eu é visto como inteiramente vazio de conteúdo, pois há processos psicológicos de formação do eu e necessidades psicológicas, que fornecem os parâmetros para a reorganização do eu. Por outro lado, o que o indivíduo se torna depende das tarefas de reconstrução nas quais se envolve. E isso é muito mais do que ‘conhecer-se a si mesmo’ melhor; o auto-entendimento se subordina ao objetivo mais amplo e fundamental de construir/reconstruir um sentido de identidade coerente e satisfatório (GIDDENS, 2002, p. 74).

Embora o meio exerça considerável influência na construção identitária, são as escolhas diante da realidade que formam o indivíduo. Após as opções feitas, o sujeito passa, então, a ser dependente da identidade escolhida para si, mesmo quando tal identidade segue em transformação ou quando da construção de uma nova essência.

Retrabalhar velhas identidades ou construir novas é uma ação constante na modernidade tardia, o que leva o indivíduo a correr riscos pontuais diante da progressiva transformação da vida. Sobre isso, Giddens reflete:

O curso da vida é visto como uma série de 'passagens'. O indivíduo precisa passar através delas, mas elas não são institucionalizadas ou acompanhadas de ritos formalizados. Todas envolvem perda (assim como ganho potencial) e essas perdas [...] devem passar pelo luto para que a autorrealização possa seguir seu curso. [...] Negociar uma transição [...] significa correr riscos conscientemente imaginados para capturar as novas oportunidades que as crises pessoais abrem (GIDDENS, 2002, p. 78).

Partindo da leitura de Stuart Hall, entendemos que, na pós-modernidade, “as velhas identidades que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado” (2011, p. 07). Certamente, Marji insere-se na realidade descrita pelo estudioso, como a *graphic novel* evidencia, já que grande parte dos conflitos da narrativa se dão por conta da fragmentação da personagem diante das mudanças em sua vida, resultantes da transformação política do Irã e da sua experiência como imigrante quando viajara para a Europa a fim de concluir os estudos. Os diferentes ambientes, com seus respectivos valores, fragmentam e descentralizam a protagonista, que não se sente pertencente nem ao meio de origem, nem ao espaço estrangeiro, mesmo carregando, por conta de sua formação intelectual, valores correspondentes aos dois diferentes lugares.

Durante os trinta e nove capítulos da *graphic novel*, observamos que muito da constituição da identidade individual de Marji se dá a partir dos seus relacionamentos com outras pessoas, começando pelo convívio familiar e estendendo-se para o convívio com colegas de escola, amigos de infância e com demais indivíduos que, a sua maneira, contribuíram para a formação identitária da protagonista da história. Consonante este entendimento, percebemos que Marji é um sujeito tanto sociológico quanto pós-moderno, conforme conceituação de Stuart Hall. Para o teórico, o sujeito sociológico surge a partir do momento que o mundo moderno se torna mais complexo e o sujeito percebe que a constituição do seu núcleo interior não é autônomo e autossuficiente. A constituição do centro se dá “na relação com ‘outras pessoas importantes para ele’, que mediavam para o sujeito os valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos que ele/ela habitava” (2011, p. 11). A identidade forma-se da

interação entre o eu e o outro, embora se mantenha a essência do “eu real” no interior do indivíduo. O que acontece é que este centro interior, agora, passa a ser modificado pelas relações exteriores. Em decorrência dessa inversão, “a identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o ‘interior’ e o ‘exterior’ – entre o mundo pessoal e o mundo público” (2011, p. 12). Numa via de mão dupla, a identidade do indivíduo é projetada na identidade cultural, enquanto a identidade coletiva, com os seus valores, é internalizada pelo indivíduo, passando a fazer parte dele.

Acontece que a identidade individual, antes única, agora se encontra fragmentada. No centro, o que há são várias identidades, muitas vezes contraditórias ou não resolvidas. Segundo Hall, “as identidades, que compunham as paisagens sociais ‘lá fora’ e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as ‘necessidades’ objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como mudanças estruturais e institucionais” (2011, p.12). Em outras palavras, o processo que leva à definição da identidade de um indivíduo ficou mais flexível e complexo. É assim que nasce o sujeito pós-moderno, “conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente” (2011, p. 13). Móvel, a identidade é formada e logo transformada constantemente, segundo a maneira como somos representados ou interpelados pelo meio cultural onde estamos inseridos. Acreditar que possuímos uma identidade única e acabada do nascimento à morte é uma ilusão. Segundo Hall:

[...] à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (2011, p.13).

Partindo da reflexão do estudioso e retomando o que apresentamos no início do capítulo, há atualmente uma variedade de “identidades possíveis”, que permite ao indivíduo ser quem ele desejar ser; contudo, o próprio “eu” se torna descentralizado, pois a multiplicidade de identidades é, ao mesmo tempo, variada e flexível e a influência para essas transformações identitárias pode vir tanto do convívio com pessoas mais próximas quanto da sociedade onde o indivíduo se insere.

O convívio que Marji tem com seus familiares, especialmente com os pais, é vital para compreendermos o sentimento de não pertencimento sofrido pela garota ao longo de sua adolescência, em relação ao ambiente estabelecido em seu país, especialmente após a transformação do Irã numa república islâmica. Simpatizantes



do socialismo e abertos à cultura ocidental, Ebi e Taji criaram Marji num ambiente de pensamento livre, onde o debate de ideias era praticado e encorajado. A avó de Marji, mãe de Taji, também contribuiu para que a garota crescesse livre das amarras ideológicas e, diferentemente das mulheres do país, trilhasse um caminho fora das convenções, prezando pela independência individual. Cabe ressaltar que, apesar do incômodo gerado pela sensação de deslocamento em relação ao lugar em que o sujeito está presente, essa mudança não pode ser entendida como negativa. De acordo com Hall, ao desarticular as identidades fixas do passado, o deslocamento “abre possibilidade de novas articulações: a criação de novas identidades, a produção de novos sujeitos e [...] ‘recomposição da estrutura em torno de pontos nodais particulares de articulação’” (2011, p. 18). A renovação do sujeito pós-moderno é constante, pois, com a célere transformação da sociedade e a variedade de interesses que surge a cada dia, não é de se estranhar a rápida e corriqueira transformação identitária do indivíduo que surge de seus convívios sociais.

Embora a sociedade exerça grande interferência na composição identitária, é no contato com os primeiros indivíduos que cercam o sujeito que está a primeira referência para a formação de uma identidade pessoal. As primeiras relações e as influências delas para a constituição dessa identidade são debatidas por Anthony Giddens em *As consequências da modernidade* (1991). Uma observação feita pelo autor diz respeito ao estabelecimento da confiança em outros sujeitos para a composição da auto-identidade a começar dos primeiros relacionamentos. Essa confiança recebe o nome de segurança ontológica e, sobre ela, Giddens afirma:

No desenvolvimento inicial do indivíduo, a confiança básica em circunstâncias estáveis de auto-identidade e ambiente circundante – a segurança ontológica – [...] deriva da confiança pessoal e estabelece uma necessidade de confiança nos outros que resiste, sem dúvida, de uma maneira ou de outra, através da vida toda. A confiança nas pessoas [...] é erigida sobre a mutualidade de resposta e envolvimento: a fé na integridade de um outro é uma fonte primordial de um sentimento de integridade e autenticidade do eu (1991, p. 117).

No primeiro capítulo da *graphic novel*, “Véu”, é apresentado um contexto conflitante, onde parte das mulheres é favorável à obrigatoriedade do uso do objeto que dá nome ao capítulo e parte é contra. A mãe de Marji é contrária à imposição e, durante uma manifestação, é fotografada por um repórter alemão. A imagem circula a Europa e é também publicada numa revista iraniana. Marji fica orgulhosa da mãe,

porém Taji sente-se receosa, temendo alguma perseguição por parte do governo. A inocência da protagonista impede que a criança tenha consciência do perigo por trás do posicionamento de seus pais, restando apenas o deslumbramento diante da luta de sua mãe, aspecto que exerce profunda influência na formação identitária de Marji. A não observância do perigo é consequência da segurança ontológica oriunda do ambiente familiar da personagem principal. Sobre a confiança de Marji em seus pais, característica intrínseca aos relacionamentos paternal e filial, Anthony Giddens elucida:

A confiança que a criança, em circunstâncias normais, investe nos que cuidam dela [...] pode ser vista como uma espécie de *inoculação emocional* (grifo do autor) contra ansiedades existenciais – uma proteção contra ameaças e perigos futuros que permite que o indivíduo mantenha a esperança e a coragem diante de quaisquer circunstâncias debilitantes que venha a encontrar mais tarde. A confiança básica é um dispositivo de triagem em relação a riscos e perigos que cercam a ação e a interação. É o principal suporte emocional de uma carapaça defensiva ou *casulo protetor* que todos os indivíduos normais carregam como meio de prosseguir com os assuntos cotidianos (GIDDENS, 2002, p. 43. Grifo do autor).

O fato da narrativa de *Persépolis* iniciar com a infância da protagonista torna o estudo da formação da identidade na *graphic novel* mais instigante. Tal curiosidade é despertada, porque é nessa fase, a partir dos primeiros contatos, que se estabelece a segurança e a confiança em relação às demais pessoas do círculo social, da relação do “eu” com o meio e, principalmente, da relação do “eu” com ele mesmo. A reflexão de Giddens esclarece como as primeiras relações são vitais para a construção identitária:

A confiança no fundeamento existencial da realidade num sentido emocional, e de certa forma também no cognitivo, se funda na crença na confiabilidade das pessoas, adquirida nas primeiras experiências da criança. O que Erik Erikson, ecoando D. W. Winnicott, chama de ‘confiança básica’ constitui o nexos original de onde emerge uma orientação emotivo-cognitiva combinada em relação aos outros, ao mundo dos objetos e à auto-identidade. A experiência da confiança básica é o núcleo daquela ‘esperança’ específica de que fala Ernest Bloch, e está na origem do que Tillich chama de ‘a coragem de ser’. Desenvolvida através da atenção amorosa das primeiras pessoas a cuidarem da criança, a confiança básica liga de maneira decisiva a auto-identidade à apreciação dos outros. A relação mútua com os primeiros responsáveis que a confiança básica supõe é uma sociabilidade substancialmente inconsciente que precede um ‘eu’ e

um 'mim', e é uma base prévia de qualquer diferenciação entre os dois (GIDDENS, 2002, p. 41-42).

A resposta do olhar puro da criança para a situação política grave de sua nação, proveniente da “confiança básica” nas relações familiares, manifesta-se nas brincadeiras da infância de Marji. Em “A Bicicleta”, segundo capítulo da narrativa, a menina é apresentada simulando, de maneira lúdica, um protesto contra o rei no quintal de sua residência, junto com dois amigos. A brincadeira nada mais é do que um reflexo do exemplo da militância de seus pais, frequentadores das passeatas. A “fé na integridade de um outro”, mencionada por Giddens na citação acima, é o que leva Marji a ter em seus pais o modelo para a vida, de onde se extraem as virtudes a serem seguidas, a partir das quais será formada a identidade da protagonista da HQ. Na brincadeira realizada no quintal de casa, Marji e seus amigos atribuem-se nomes de personalidades internacionais que, na época, representavam as lutas socialistas, entre eles Fidel Castro, Che Guevara e Trotsky. O conhecimento dessas figuras para uma menina de apenas 10 anos de idade provém das leituras indicadas por seus responsáveis que, segundo a própria Marji, tinham a preocupação de despertá-la para a dura realidade pela qual passava o seu país. Metaforicamente falando, a finalidade era impedir que a garota caísse no sono onde o povo iraniano estava mergulhado há 2500 anos.

Ainda na questão familiar como ambiente para a construção da identidade, a relação de Marji com a avó materna merece atenção. A garota tem na avó mais do que um exemplo de virtude: a anciã é também uma fiel confidente. Logo no capítulo que dá início à narrativa, a pequena Marji expressa o desejo em ser profeta e a principal motivação é o fato de a avó estar sempre com dores no joelho. A única que não questiona a decisão da menina é a avó, contudo há um apoio por parte dos pais para que a imaginação de Marji permaneça fértil, muito por conta da postura de ambos quanto à liberdade de pensamento. Em passagem presente no capítulo “Véu”, a professora de Marji convoca Ebi e Taji para uma conversa, após da menina ter respondido que seria profeta quando perguntada sobre o que desejava ser quando crescesse. Durante a reunião, os pais de Marji não se surpreenderam, dando a entender, diante da professora, que não havia problema algum se essa era a vontade da filha deles, mesmo que, interiormente, eles tivessem ficado inquietos. Esse posicionamento exemplifica a segurança ontológica pela qual a jovem protagonista

esteve cercada durante sua infância e que serviu de referência para a formação de sua identidade como indivíduo.

Lembremos que o relacionamento familiar, como qualquer relacionamento, implica confiabilidade mútua. No decorrer da narrativa, fica evidenciado que as amizades que Marji cultivou ao longo de sua juventude ora transmitiam acolhimento e segurança, ora gerava desconforto e medo, como veremos mais adiante, ao tratarmos a questão diaspórica. O relacionamento entre Marji e seus familiares (mais especificamente os pais e a avó) também passou por certos abalos na confiança, mesmo acontecendo em raras ocasiões. Sobre este sentimento responsável pela sustentação das relações de intimidade, Giddens comenta:

A confiança em pessoas não é enfocada por conexões personalizadas no interior da comunidade local e das redes de parentesco. A confiança pessoal torna-se um projeto, a ser ‘trabalhado’ pelas partes envolvidas, e requer a *abertura do indivíduo para o outro*. Onde ela não pode ser controlada por códigos normativos fixos, a confiança tem que ser *ganha*, e o meio de fazê-lo consiste em abertura e cordialidade demonstráveis. Nossa preocupação peculiar com ‘relacionamentos’, no sentido em que a palavra agora é tomada, é expressiva deste fenômeno. Relacionamentos são laços baseados em confiança, onde a confiança não é pré-dada mas trabalhada, e onde o trabalho envolvido significa um *processo mútuo de auto-revelação* (GIDDENS, 1991, p. 123).

Além do momento em que Marji se chateia com a pouca presença dos pais por conta das manifestações, presente no início do terceiro capítulo da HQ, “Cela de Água”, há também, no capítulo “Persépolis”, uma frustração que a garotinha sente diante da tentativa da avó de se esquivar das perguntas feitas pela neta sobre seu avô. O avô era filho do imperador que fora derrubado do poder pelo pai de Rezah Xá. Essa revelação, feita por Ebi, deixa Marji encantada, pois descobrira que o avô era um príncipe. Taji entra na conversa e conta à filha que seu pai foi preso e torturado por se opor ao novo mandatário do Irã, gerando na menina grande interesse pela figura do avô. Esta informação leva a garota a procurar a avó dela, que reluta em lembrar a época, por conta das dificuldades sofridas quando da perseguição ao seu marido.

No quinto capítulo, “A Carta”, Marji fica decepcionada com os pais quando estes não apoiam o relacionamento entre Mehri, a empregada da família, e o filho do vizinho da casa em frente ao lar dos Satrapi, uma vez que o governo apoiava as diferenças

entre as classes e os pais de Marji, por conta da visão progressista que possuíam, eram contrários a essas diferenças. Aos olhos da criança, a postura dos pais contradiz a ideologia defendida por eles, gerando, desta forma, uma frustração e um abalo na confiança. A situação agrava-se quando, diante do término do flerte entre Mahri e o filho do vizinho, Marji convence a empregada a acompanhá-la em um dos protestos contra o Xá. Quando as meninas voltam, são recebidas com ferocidade por Taji, desesperada por não ter encontrado as duas em casa, justamente em um dos dias mais violentos desde o início dos protestos contra o governo, que ficou conhecido como “Sexta-Feira Negra”, por conta do grande número de manifestantes mortos. Embora a preocupação dos pais de Marji, especialmente de sua mãe, estivesse relacionada com a segurança das duas meninas, a personagem principal, em sua ingenuidade, assemelha a atitude de seus responsáveis à repressão do governo, alvo dos protestos.

Ao fim do capítulo, uma reflexão feita por Marji pontua a crise na confiança entre os pais e ela, quando ela diz que, embora a manifestação tivesse sido contra o regime, a agressão sofrida por Mehri e por ela veio dos aliados, isto é, de Ebi e Taji. Tal reflexão é proveniente de um comportamento característico da puberdade, quando o adolescente muitas vezes interpreta os atos de proteção e cuidado como repressão.

Outra passagem que ilustra bem a questão do abalo no sentimento de confiança entre Marji e seus pais está no décimo-quinto capítulo “O Cigarro”. Tendo entrado na puberdade e acompanhada de amigas de escola mais velhas, Marji falta à aula e passa a apresentar uma atitude mais rebelde do que a anteriormente apresentada, gerando atritos em especial com sua mãe, em quem Marji projeta a opressão exercida pela república islâmica. Para aliviar a tensão, a garota vai ao porão, onde acende um cigarro pela primeira vez, num gesto que, para a própria protagonista, marca o fim da infância.

Uma segunda questão identitária marcante em *Persépolis* está relacionada com a identidade nacional. No capítulo introdutório da *graphic novel*, o quadrinista francês David Beauchard faz uma síntese da história do Irã, país de origem da autora Marjane Satrapi, desde a época em que o território pertencia à Pérsia, no ano de 642, até 1979, quando tem início a narrativa de Marji. No decorrer de sua história, o território persa, onde posteriormente surgiria a nação iraniana, passou por uma série de invasões: a árabe, em 642 (quando a dinastia reinante era a dos sassânidas); a invasão ghaznávida, no século X; a seljúcida, no século seguinte; a khwarazmita, no

século posterior; a invasão mongol, que durou do fim do século XII ao século XIV; e por fim, a invasão timúrida, ocorrida no fim do século XIV.

No século XIX, a Pérsia torna-se uma espécie de “Estado-tampão” entre a Rússia e a Inglaterra. O primeiro país decide anexar ao seu território o Cáucaso e a Ásia Central, enquanto o segundo se apodera do Afeganistão e do Tibete. Com a descoberta do petróleo na região e o início da Primeira Guerra Mundial, a Inglaterra passa a interferir na economia local. Em 1925, o oficial Rezah Khan toma o poder e dá origem à nação iraniana. O Xá, primeiro monarca da dinastia Pahlavi, acelera o processo de ocidentalização do país, provocando a ira dos religiosos, que desejavam um poder islâmico. Por conta da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos da América passam a interferir no país. O norte do Irã é ocupado pelos soviéticos, enquanto o sul sofre a intervenção dos ingleses e dos estadunidenses. No ano de 1953, os norte-americanos impõem um embargo ao Irã, que fica impedido de exportar petróleo, e em 1979, tem início a Revolução Iraniana.

Passar por toda a história do Irã é importante para que dimensionemos como se deu a formação cultural desse país e, conseqüentemente, a composição de sua identidade como nação. De acordo com Hall (2011), a cultura nacional é uma das identidades culturais que o sujeito apresenta na pós-modernidade. Uma das maneiras pelas quais nos definimos é pela nacionalidade. Embora não estejam presentes nos genes, a identidade nacional é apresentada como parte de nossa essência. De acordo com o filósofo Roger Scruton:

A condição de homem (*sic*) exige que o indivíduo, embora exista e aja como um ser autônomo, faça isso somente porque ele pode primeiramente identificar a si mesmo como algo mais amplo – como um membro de uma sociedade, grupo, classe, estado ou nação, de algum arranjo, ao qual ele pode até não dar um nome, mas que ele reconhece instintivamente como seu lar (SCRUTON apud HALL, 2011, p. 48).

Ernest Gellner, também citado por Hall, vai mais além e afirma que “sem um sentimento de identificação nacional o sujeito moderno experimentaria um profundo sentimento de perda subjetiva” (2011, p. 48). Nas palavras do próprio Gellner:

A ideia de um homem (*sic*) sem uma nação parece impor uma (grande) tensão à imaginação moderna. Um homem deve ter uma nacionalidade, assim como deve ter um nariz e duas orelhas. Tudo isso parece óbvio, embora, sinto, não seja verdade. Mas que isso

viesse a parecer tão obviamente verdadeiro é, de fato, um aspecto, talvez o mais central, do problema do nacionalismo. Ter uma nação não é um atributo inerente da humanidade, mas aparece, agora, como tal (GELLNER apud HALL, 2011, p. 48).

Vimos que a formação da nação iraniana se deu a partir de uma série de invasões que, de alguma forma, contribuiu para a composição da identidade nacional do Irã, aquela com a qual se identifica o cidadão e a cidadã nascidos naquele território. Um dos traços mais marcantes da identidade nacional iraniana encontra-se em sua religião, o islamismo, herdado dos persas a partir da invasão árabe. Contudo, David Beauchard, no texto redigido por ele para a introdução de *Persépolis*, olha criticamente para o islã adotado pelos persas e herdado posteriormente pelos iranianos, ao classificá-lo como “um islã de vencidos, um islã subterrâneo, esotérico e revolucionário: o xiismo” (BEAUCHARD, 2013, p. 05). Este xiismo torna-se responsável pela transformação que o Irã sofre a partir da revolução que leva à constituição de uma república islâmica. Dentre as imposições exigidas pelo governo xiita, está, por exemplo, a obrigatoriedade do uso do véu para as mulheres, objeto este que é uma das mais reconhecidas marcas identitárias da religião islâmica e sobre o qual debateremos mais adiante, tanto para comentar sua relevância como traço de identidade quanto para analisar sua importância no que se refere à representação gráfica para a narrativa visual da *graphic novel*.

Um outro aspecto sobre a identidade nacional que vale ressaltar é o fato de a identidade nacional não ser inata, mas sim formada a partir da experiência de pertencimento ao grupo. Não se trata também de mera entidade política, mas vai além, tornando-se o que Hall chama de *sistema de representação cultural*. Neste sistema, “as pessoas não são apenas cidadãos/ãs legais de uma nação; elas participam da *ideia* da nação tal como representada em sua cultura nacional” (2011, p. 49). Por isso, essa comunidade simbólica, que é a nação, promove naquele que se nela insere, um forte sentimento de identificação e lealdade.

A composição de uma cultura nacional não está limitada às instituições, mas estende-se aos símbolos e representações dessa cultura. Segundo Hall, “as culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre ‘a nação’, sentidos com os quais podemos nos *identificar*, constroem identidades” (2011, p. 51, grifo do autor). As histórias, as memórias e as imagens construídas a partir delas são responsáveis por conectar o

presente ao passado e, desse modo, atribuir os sentidos que levam à formação da identidade nacional.

Por tratar-se de uma narrativa de memórias, da perspectiva de alguém que viveu as transformações de seu país de origem e, de certa forma, sofreu as consequências delas, *Persépolis* problematiza, enfaticamente e de maneira crítica, a questão da identidade nacional. No primeiro capítulo, “Véu”, Marji reflete sobre a imposição do uso do objeto, que dá nome ao capítulo, pelo novo regime que assume o governo do Irã a partir dos anos 1980. Também conhecido como *hijab*, a peça é uma das principais características da mulher muçulmana e sempre esteve relacionada ao campo religioso, visto o uso do véu ser uma das recomendações do Alcorão, livro sagrado do Islã. Nele se observa:

[...] Dize às crentes que recatem seus olhares, conservem seus pudores e não mostrem seus ornamentos, além dos que aparecem; que cubram o peito com seus véus e não mostrem seus ornamentos a não ser a seus esposos, seus pais, seus sogros, seus filhos, seus enteados, seus irmãos, seus sobrinhos, às suas mulheres, suas servas, seus criados livres das necessidades físicas ou crianças que não atingiram a puberdade; que não agitem seus pés para que chamem a atenção sobre seus ornamentos ocultos. Ó crentes, voltai-vos todos, arrependidos, a Deus, a fim de que vos salveis! (Alcorão: surata 24, versículo 31).

Uma vez transformada numa república islâmica após a revolução de 1979, o Irã passa a ser regido não apenas pelas leis constitucionais como também pelas leis religiosas previstas nos livros sagrados. Desta forma, objetos e rituais anteriormente restritos ao islamismo passam a ser elementos que caracterizam a identidade nacional do país. O véu é um desses objetos que passam a qualificar não apenas a mulher muçulmana como também a mulher iraniana. Como observado acima, a partir da reflexão de Hall sobre a identidade nacional, o véu apresentado no capítulo inicial da *graphic novel* torna-se símbolo e representação da cultura iraniana, produzindo, assim, um sentido de nação capaz de construir uma identidade.

A ideia do véu como elemento constitutivo de uma identidade nacional é reforçada na segunda metade da *graphic novel*, num capítulo que também recebe o nome de “O Véu”. Neste capítulo homônimo ao primeiro, deparamo-nos com Marji num contexto diaspórico – a diáspora, uma das mais significativas marcas identitárias presentes na narrativa, será aprofundada mais adiante. Tendo sido enviada à Viena pelos pais, para que concluísse os estudos fora do Irã (onde a sua postura cada vez



mais contestatória colocaria sua vida em risco sob o regime islâmico), Marji passa por dificuldades que impõem à garota o retorno ao seu país de origem. Após quatro anos sem utilizar o véu, Marji veste-o e o gesto marca, em definitivo, seu retorno tanto ao território quanto à cultura iraniana. Ao fim do capítulo, a protagonista conclui que acima das liberdades individuais e sociais estava a necessidade de voltar à sua nação de origem.

Voltando ao primeiro capítulo de *Persépolis*, Marji, objetivando enfatizar a diferença entre os dois momentos de seu país, isto é, antes e depois da revolução, rememora como era a escola e como a educação passou por transformações (a protagonista tinha 10 anos de idade quando a revolução aconteceu).

Chama-nos a atenção na passagem acima uma das imposições do novo regime iraniano: o fim das escolas bilingues. Ao longo da leitura de *Persépolis*, deparamo-nos com a formação intelectual de Marji e percebemos que se trata de uma formação ocidentalizada, composta tanto por valores e conhecimentos locais quanto estrangeiros. A escola onde a protagonista estudava era francesa e laica. Logo, o fechamento da instituição pelo governo leva ao entendimento de que o Irã, a partir daquela época, buscava um afastamento da ocidentalização e visava, com tal atitude, valorizar uma nacionalidade isenta de interferências externas. O ocorrido pode ser entendido como proveniente de um fenômeno identificado por Stuart Hall, o discurso da cultura nacional, cuja finalidade é explicada pelo estudioso:

Ele (o discurso da cultura nacional) constrói identidades que são colocadas, de modo ambíguo, entre o passado e o futuro. Ele se equilibra entre a tentação por retornar a glórias passadas e o impulso por avançar ainda mais em direção à modernidade. As culturas nacionais são tentadas, algumas vezes, a se voltar para o passado, a recuar defensivamente para aquele “tempo perdido”, quando a nação era “grande”; são tentadas a restaurar as identidades passadas. Este constitui o elemento regressivo, anacrônico, da história da cultura nacional. Mas frequentemente esse mesmo retorno ao passado oculta uma luta para mobilizar as “pessoas” para que purifiquem suas fileiras, para que expulsem os “outros” que ameaçam sua identidade e para que se preparem para uma nova marcha para frente (2011, p. 56-57).

O fechamento ao pensamento ocidentalizado e o apego às tradições religiosas expressam esse desejo de “retorno ao passado”, com o objetivo de “restaurar as identidades passadas”. Temos, no primeiro capítulo de *Persépolis*, o princípio do fortalecimento de uma identidade nacional que afetarà toda a sociedade iraniana e

levará aos conflitos ideológicos entre essa sociedade e Marji, visto a menina ter crescido num lar que prezava por ideias avançadas e modernas.

O desconforto de Marji com a situação de seu país após a revolução pode ser compreendido com uma observação de Hall referente à tentativa de unificar cultura nacional e identidade nacional. O estudioso coloca tal tentativa em xeque e sugere que, “em vez de pensar as culturas nacionais como unificadas, deveríamos pensá-las como constituindo um dispositivo discursivo que representa a diferença como unidade ou identidade” (2011, p. 62). Fechar-se ao que vem de fora, num contexto de acelerada globalização, como se viu ao longo do século XX, em especial em sua segunda metade, é, portanto, um equívoco. Impor uma única forma de agir e pensar exclui a diferença, esta vista como elemento capaz de fortalecer a unidade nacional. Sobre a manifestação dessa diferença, Hall explica:

[...] elas [sociedades] são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes ‘posições de sujeito’ – isto é, identidades – para os indivíduos. Se tais sociedades não se desintegram totalmente não é porque elas são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identidades podem, sob certas circunstâncias, ser conjuntamente articulados. Mas essa articulação é sempre parcial: a estrutura da identidade permanece aberta. Sem isso, argumenta Laclau, não haveria nenhuma história (2011, p. 17).

Segundo Hall, o que mantém a união da cultura, composta por divisões e diferenças em seu interior, são as diferentes formas de poder cultural. Mesmo assim, há a insistência da observação das identidades culturais como sendo únicas, o que é, repetimos, um equívoco, em especial quando se analisa uma das formas de unificação, ligada à etnia e à raça de um povo. Levando-se em consideração que nenhuma nação moderna é composta por uma única etnia e que “a raça é uma categoria discursiva e não uma categoria biológica” (2011, p. 63), tais formas não são suficientemente capazes de sustentar a ideia de unificação das identidades nacionais. Tal observação é confirmada pela análise de Ernest Renan, citada por Hall:

[...] as nações líderes da Europa são nações de sangue essencialmente misto: a França é [ao mesmo tempo] céltica ibérica e germânica. A Alemanha é germânica, céltica e eslava. A Itália é o país onde... gauleses, etruscos, pelagianos e gregos, para não mencionar outros, se intersectam numa mistura indecifrável. As ilhas britânicas, consideradas como um todo, apresentam uma mistura de sangue celta

e germânico, cujas proporções são particularmente difíceis de definir (RENAN apud HALL, 2011, p. 65).

O que depreendemos da leitura do relato da autora Marjane Satrapi, sobre as transformações sofridas pelo Irã no início dos anos 1980, é que o país caminhava na contramão do natural processo de globalização. Este fenômeno foi facilmente acolhido pelas sociedades modernas, sociedades que estão em constante e veloz transformação. Este caráter progressista é que diferencia tais sociedades das sociedades chamadas “tradicionais”. Acrescenta-se que a modernidade não se define apenas por essa experiência de permanente mudança, mas também pelo exame e reformulação das próprias experiências, que levam à criação de novos comportamentos e experiências e assim sucessivamente. O contato com diferentes áreas do planeta torna esse movimento ainda mais acelerado e é uma das consequências da globalização.

Um dos conceitos que explica a mudança na pós-modernidade, contra a qual o Irã parecia se voltar, é o “deslocamento”, utilizado por Ernest Laclau e mencionado por Hall:

Uma estrutura deslocada é aquela cujo centro é deslocado, não sendo substituído por outro, mas por uma ‘pluralidade de centros de poder’. As sociedades modernas, argumenta Laclau, não têm nenhum centro, nenhum princípio articulador ou organizador único e não se desenvolvem de acordo com o desdobramento de uma única ‘causa’ ou ‘lei’. A sociedade [...] está constantemente sendo ‘descentrada’ ou deslocada por forças fora de si mesma (2011, p. 17).

A leitura que Satrapi faz da identidade nacional do Irã é, como já mencionado, crítica. Após o primeiro capítulo, a autora revive nos capítulos seguintes o que aconteceu pouco antes dos religiosos xiitas assumirem o governo do país. No segundo capítulo, “A Bicicleta”, Satrapi retoma o pensamento de seu pai, Ebi, diante da crise que viria a tirar o Rezah Xá do poder. Para ele, o Irã dormia um sono de 2500 anos, submissa a seus líderes e invasores, e a revolução era a chance para a nação despertar.

Engajados, Ebi e Taji, pais de Marji, participavam dos protestos contra o Xá, opondo-se às imposições que, na visão deles, comprometiam a liberdade de expressão. Ao longo da história em quadrinhos, a protagonista Marji apresenta momentos em que seus familiares saem às ruas para protestar e também ocasiões

em que, em seu lar, debatiam política entre eles ou com amigos. Com visão política influenciada por autores e intelectuais de esquerda, davam grande valor à leitura e à racionalidade, o que levou Marji a adotar a visão de mundo de seus pais.

O cenário de mudanças força o indivíduo a adaptar-se às transformações sociais. Quando tais transformações não agradam, a adaptação não costuma se dar de maneira passiva e reações são esperadas. Em *As consequências da modernidade*, Anthony Giddens apresenta quatro reações de adaptação comumente manifestadas em contextos de transformação, tão frequentes na modernidade tardia.

A primeira delas é denominada aceitação pragmática. Segundo o estudioso, a aceitação pragmática “envolve uma concentração [...] em ‘sobreviver’ [...] – a crença de que muito do que se passa no mundo moderno está fora do controle de qualquer um, de modo que tudo o que pode ser planejado ou esperado constitui ganho temporário” (1991, p. 136-137). Ainda sobre a aceitação pragmática, Giddens comenta que ela “é compatível ou com um sentimento subjacente de pessimismo ou com a nutrição de esperança – que pode coexistir ambivalentemente com ela” (1991, p. 137).

A segunda reação de adaptação é chamada de otimismo sustentado, e “é essencialmente a persistência das atitudes do Iluminismo, uma fé contínua na razão providencial a despeito de quaisquer ameaças de perigo atuais” e, de maneira geral:

[...] é uma perspectiva que continua a ter grande ressonância e apelo emocional, baseada como ela é, numa convicção de que o pensamento racional livre de grillhões e particularmente a ciência oferecem fontes de segurança a longo prazo que nenhuma outra orientação pode igualar (GIDDENS, 1991, p. 137).

Esta segunda reação está relacionada a uma das concepções de identidade levantadas por Stuart Hall, ao analisar as transformações identitárias ocorridas desde o século XVI. A concepção em questão é a do sujeito do iluminismo, aquela que estabelece o indivíduo como “totalmente centrado, unificado, dotado das qualidades de razão, de consciência e de ação” (2011, p. 10-11). O “centro” encontra-se em seu interior, permanecendo o mesmo ao longo de toda a existência do indivíduo. Trata-se de uma concepção “individualista”.

A terceira, conhecida por pessimismo cínico, é completamente oposta à reação anterior. De acordo com o Giddens:

[...] pressupõe um envolvimento direto com as ansiedades provocadas pelos perigos de altas-consequências. Cinismo não é indiferença. [...] é um modo de amortecer o impacto emocional das ansiedades através de uma resposta ou humorística ou enfastiada com o mundo. Ele se contradiz à paródia [...], mas também a uma celebração anacrônica das delícias do aqui-e-agora, torcendo o nariz para as perspectivas da modernidade orientadas para o futuro. Em alguns destes disfarces, o cinismo é destacável do pessimismo e pode coexistir com uma espécie de esperança temerária. O pessimismo é também em princípio separável do cinismo, se definindo como a convicção de que, faça-se o que se fizer, tudo vai dar errado. O pessimismo não é uma fórmula para ação, e numa forma extrema leva apenas à depressão paralisante. Combinado ao cinismo, contudo, ele proporciona uma perspectiva com implicações práticas. O cinismo tira a aspereza do pessimismo, por causa de sua natureza emocionalmente neutralizante e de seu potencial para o humor” (1991, p. 138).

Por fim, Giddens aponta aquela que melhor representa a postura dos pais de Marji (e, posteriormente, a postura da própria menina) diante das mudanças ocorridas no Irã. Trata-se do engajamento radical, que é definido pelo sociólogo como “uma atitude de contestação prática para com as fontes percebidas de perigo” (1991, p. 138). Para o pensador:

Aqueles que assumem uma postura de engajamento radical alegam que, embora estejamos cercados por graves problemas, podemos e devemos nos mobilizar para reduzir seu impacto ou transcendê-los. Esta é uma perspectiva otimista, mas vinculada à ação contestatória ao invés de a uma fé na análise e discussão racional. Seu veículo principal é o movimento social” (1991, p. 138).

Observamos que a identidade nacional exerce profunda influência para a formação da identidade individual. Como constatamos no início deste capítulo, a nacionalidade é uma das maneiras pelas quais nos definimos e as questões nacionais estão vinculadas àqueles que pertencem a uma determinada sociedade, mesmo que haja, por partes dos cidadãos, algum posicionamento contrário aos valores por ela impostos. No caso de Marji e de seus pais, havia por parte deles uma oposição em relação à liderança de Rezah Xá. O Irã no qual estavam inseridos não era do agrado dos manifestantes, a família de Marji entre eles; porém essa circunstância não os tornava menos iranianos, pelo contrário: o engajamento radical apontado por Giddens é uma reação de adaptação possível apenas se vier acompanhada de um forte sentimento de nacionalidade capaz de gerar otimismo diante das possibilidades de mudanças.

Embora o engajamento político dos pais tenha sido motivo de orgulho para a pequena protagonista, as manifestações passaram a rivalizar com a menina pela atenção de seus responsáveis. No terceiro capítulo, “A Cela de Água”, Marji chateia-se pelo fato de os pais voltarem constantemente cansados das manifestações e não darem atenção a ela. Para contrariá-los, a menina adota o discurso da escola que, até então, se posicionava favorável ao Xá, afirmando ter sido ele escolhido por Deus para conduzir a nação iraniana. Não apenas inserida na sociedade como também responsável pela formação do olhar dos jovens para a nação, a escola possuía uma ideologia que se opunha a dos pais de Marji. O papel exercido pela escola é explicado por Benedict Anderson, a partir da leitura de Stuart Hall. Segundo Hall, Anderson entende que “as diferenças entre as nações residem nas formas diferentes pelas quais elas são imaginadas” (apud 2011, p. 51). Esse pensamento leva Hall a questionar como, então, são imaginadas as nações modernas, sendo permitido a nós inserir o Irã entre essas nações, levando em consideração o contexto global? Para responder à questão, o estudioso elenca cinco elementos:

- As narrativas nacionais contadas em histórias e narrativas nacionais, na mídia e na cultura. Elas representam experiências compartilhadas, dão sentido à nação e levam os membros da “comunidade imaginada” a compartilharem dessas narrativas;
- Ênfase nas origens, na continuidade, na tradição e intemporalidade, que permanecem imutáveis e que, por isso, ganham uma certa eternidade, estando lá desde sempre;
- A invenção da tradição que, segundo Hobsbawn e Ranger, “significa um conjunto de práticas..., de natureza ritual ou simbólica, que buscam incultar certos valores e normas de comportamentos através da repetição, a qual [...] implica continuidade com um passado histórico[...]” (HOBBSAWN; ROGER apud HALL, 2011, p. 54);
- O mito fundacional, “que localiza a origem da nação, do povo e de seu caráter nacional num passado tão distante que eles se perdem nas brumas do tempo” (HALL, 2011, p. 54-55). Segundo Hobsbawn e Roger, os mitos levam povos desfavorecidos a “conceberem e expressarem seu ressentimento e sua satisfação em termos inteligíveis” (HOBBSAWN; ROGER apud HALL, 2011, p. 55);

- A identidade nacional simbolicamente vinculada à ideia de um povo original, ainda que este povo não exerça nenhum tipo de poder, como ocorre nas realidades de desenvolvimento nacional.

Os mitos e os relatos históricos exercem papéis cruciais para a criação do ideal de nação que permeia o imaginário do jovem e que, muitas vezes, quando não há o senso crítico ou qualquer tipo de questionamento, permanece na idade adulta. Lemos no relato de Marji que o discurso da escola mudava de acordo com os valores estabelecidos pelo governo em voga. Sendo assim, a educação era uma ferramenta de divulgação dos ideais governistas, capaz de levar crianças e jovens a adotarem o pensamento coletivo vigente, reforçando assim o estabelecimento de uma identidade nacional condizente com os valores impostos.

Mesmo se isolando do ocidente e do contexto globalizante do mundo, as mudanças sofridas pelo Irã com a derrubada do Xá e o estabelecimento de uma república islâmica após a revolução trazem marcas das rápidas transformações identitárias que tão bem caracterizam a modernidade tardia. Stuart Hall atenta que, por ser móvel, a identidade é formada e logo transformada constantemente, a partir da maneira como somos representados ou interpelados pelo meio cultural onde estamos inseridos. Em sua análise, Hall expõe que a formação da identidade do sujeito pós-moderno,

É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um 'eu' coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (2011, p. 13).

Para melhor exemplificar essa mudança de postura da escola em relação aos diferentes momentos históricos do Irã, *Persépolis* apresenta uma passagem, no capítulo "A Festa", onde a protagonista Marji é repreendida pela professora ao não entender por que a tutora, após a queda do Xá, pedia aos alunos para que arrancassem a foto do Rezah Xá dos livros, quando ela mesma, há pouco tempo, havia dito que o ex-governante do Irã tinha sido eleito por Deus para a função.

Tendo na educação uma poderosa ferramenta de propaganda e convencimento, a república islâmica consegue induzir os jovens, em particular os

meninos, a defender os valores do Irã, inclusive com a própria vida. É quando o martírio ganha força como uma das marcas identitárias da nação iraniana, já a partir de 1979, durante a revolução. No quarto capítulo da *graphic novel*, denominado “Persépolis”, há uma curiosa passagem: ao voltar de uma manifestação, Ebi, pai de Marji, relata que, em frente a um hospital, manifestantes gritavam palavras de ordem enquanto o corpo de um jovem, morto em um dos inúmeros embates contra o exército do Xá, era retirado do hospital para ser sepultado. Em seguida, outro cadáver era retirado, levando os manifestantes a crerem que se tratava de outro mártir; porém, o corpo era de um idoso, que havia falecido por causas naturais. A viúva, a princípio indignada pela confusão, acaba unindo-se aos manifestantes no protesto contra o Xá.

Essa passagem marca o início de uma série de menções feitas por Marji que ilustram como o martírio se inseriu na cultura islâmica xiita vendendo uma ideia de nacionalismo e salvação, tendo como foco os jovens, que entregavam suas vidas pela causa nacional. Pouco tempo depois de ter se tornado uma república islâmica com a queda de Rezah Xá, o Irã entra em guerra contra o Iraque. Este conflito leva ao recrutamento de jovens soldados para o combate, o que motiva muitas famílias iranianas a deixarem o país ou, ao menos, enviar seus filhos para que concluíssem os estudos no exterior, a fim de evitar o alistamento militar. Esse movimento imigratório é apresentado no capítulo “As Ovelhas”, o nono capítulo da história em quadrinhos. Tem-se aqui mais uma marca do conflito identitário presente na trama de *Persépolis: a diáspora*.

Diáspora é a disseminação dos povos que saem de sua terra de origem para concretizar a vida em outros países ou em outros continentes. Normalmente, a diáspora ocorre de maneira forçosa, a partir de implicações (guerras, perseguições, fome, entre outras) que tornam a saída da pátria natal o último (e, às vezes, o único) recurso para a sobrevivência. No entanto, o sujeito diaspórico, ao tentar adaptar-se à nova realidade em nova terra, não abre mão da sua cultura, mantendo a língua, a religião e os costumes que, com o passar do tempo, passam por transformações, influenciadas pelo ambiente estrangeiro, que refletem tanto na identidade individual quanto na identidade coletiva daqueles que passam pela diáspora. Tal reflexo define a identidade cultural do grupo diaspórico, a partir da qual o sujeito da diáspora e seu coletivo serão reconhecidos pelos nativos da nova terra.

Manter a cultura é uma maneira de apegar-se à terra de origem. O apego é entendido como a chama da esperança de um possível retorno em tempo futuro,



mesmo para aqueles que conseguem estabelecer vínculos em território estrangeiro. Stuart Hall (2003), em *Da diáspora: identidade e mediações culturais* – coletânea de artigos escritos pelo pensador jamaicano –, aborda o fenômeno migratório a partir da experiência caribenha. A região da América Central possui uma predominante população negra formada a partir da chegada de escravos que, sob o domínio dos britânicos, foram retirados da África e levados ao Caribe para auxiliar na colonização da nova terra, num primeiro processo diaspórico (a saída forçada da terra de origem para servir de mão de obra escrava). O que inspira a reflexão de Hall é a saída, tempos depois, dos barbadianos à Grã-Bretanha, visando construir na Europa uma vida melhor.

O texto *Pensando a diáspora: reflexões sobre a terra no exterior* foca especificamente na migração caribenha e é fruto de uma palestra conduzida por Hall em ocasião dos 50 anos de fundação da Universidade das Índias Ocidentais (UWI), ocorrida em 1948. Coincidentemente, o ano mencionado marca a chegada dos cidadãos caribenhos, entre voluntários e migrantes civis, ao Reino Unido. Segundo Hall, “esse evento significou o começo da migração caribenha para a Grã-Bretanha no pós-guerra e simboliza o nascimento da diáspora negra afro-caribenha no pós-guerra” (HALL, 2003, p. 25).

Embora a referência seja o Caribe, a perspectiva voltada pelo estudioso para a questão diaspórica aplica-se a qualquer fenômeno que tenha ocorrido com qualquer estrangeiro, independentemente do país de origem. Isso é possível “por causa da luz que ela é capaz de lançar sobre as complexidades, não simplesmente de se construir, mas de se imaginar a nação [*nationhood*] e a identidade caribenhas, numa era de globalização crescente” (2003, p. 26. Grifo do autor). Logo, tendo na globalização um ponto em comum, não é um equívoco aproximar as consequências da diáspora caribenha daquelas provenientes das diásporas sofridas pelos inúmeros cidadãos das mais díspares nações do mundo.

Um ponto de partida óbvio, porém, relevante para pensar a diáspora está intrínseco à noção de nação e da relação desta com o cidadão que a ela pertence. Para tanto, Hall menciona Benedict Anderson ao afirmar que as nações “não são apenas entidades políticas soberanas, mas ‘comunidades imaginadas’” (2003, p. 26). Desta forma, o especialista se questiona:

Onde começam e onde terminam suas fronteiras, quando regionalmente cada uma é cultural e historicamente tão próxima de seus vizinhos e tantos vivem a milhares de quilômetros de “casa”? Como imaginar sua relação com a terra de origem, a natureza de seu “pertencimento”? E de que forma devemos pensar sobre a identidade nacional e o “pertencimento” [...] à luz dessa experiência de diáspora? (2003, p. 26).

As questões apresentadas por Hall vão ao encontro do que é apresentado em *Persépolis*, particularmente quando observamos as passagens narradas durante a diáspora sofrida pela protagonista da *graphic novel*. As fronteiras que separam o Irã da Europa não foram barreiras para que a jovem Marji tivesse uma eficiente educação ocidentalizada. Por outro lado, o sentimento de pertencimento à terra natal inexistente na personagem principal, o que dá a entender que nascer inserido num território e numa cultura não determina necessariamente qualquer apego ou identificação local. Contudo, engana-se quem imagina que a saída da nação original para uma outra com a qual há maior identificação, especialmente no que se refere à cultura e costumes, resulta na solução para os conflitos identitários. Muito pelo contrário: o conflito pode, na verdade, intensificar-se e ganhar novas dimensões resultando o interstício, isto é, o não-pertencimento nem a um, nem a outro lugar. Tal consequência não poderia ser outra, visto que, “na situação da diáspora, as identidades se tornam múltiplas” (2003, p. 27). Essa indefinição é o que Marji experimenta em *Persépolis*, conforme verificaremos no capítulo seguinte, buscando observar como o fenômeno cultural aqui levantado é discutido pela história em quadrinhos.

A volta para casa, possível expediente para o estado de interstício, pode resultar numa experiência traumática e de difícil resolução. Stuart Hall lembra Mary Chamberlain, autora da obra *Narratives of exile and return*, ao comentar as consequências de um retorno às origens, após a vivência diaspórica, em especial quando a volta parte de um lugar mais desenvolvido para outro em situação de subdesenvolvimento:

Muitos sentem falta dos ritmos da vida cosmopolita com os quais tinham se aclimatado. Muitos sentem que a “terra” tornou-se irreconhecível. Em contrapartida, são vistos como se os elos naturais e espontâneos que antes possuíam tivessem sido rompidos por suas experiências diaspóricas. Sentem-se felizes por estar em casa. Mas a história, de alguma forma, interveio irrevogavelmente (2003, p. 27).

A experiência de viver no exterior, inserido numa cultura diferente da de seu país de origem, provoca no sujeito diaspórico marcas irreversíveis que levam ao conflito inevitável com a terra natal que, por mais que seja a mesma, já não parece reconhecível aos olhos daquele que volta. Assim, sentindo-se deslocado tanto fora quanto dentro das fronteiras do lar, o sujeito aprofunda-se no interstício, o que resulta numa profunda crise de identidade. Sobre o interstício, Hall comenta:

Esta é a sensação familiar e profundamente moderna de deslocamento, a qual – parece cada vez mais – não precisamos viajar muito longe para experimentar. Talvez todos nós sejamos, nos tempos modernos [...] o que o filósofo Heidegger chamou de *unheimlichkeit* – literalmente, “não estamos em casa” (2003, p. 27).

A saída e o retorno, ambos provenientes de situações extremas, são o cerne do debate sobre identidade e diáspora presente em *Persépolis*, conforme veremos na análise que segue.

### 3. A diáspora em *Persépolis*

Os anos que marcam a experiência diaspórica da personagem Marji compõem o período sobre o qual recairá o foco da nossa análise. No presente capítulo, investigaremos como as questões identitárias são problematizadas pela *graphic novel Persépolis* e a relevância de tal problematização para a composição narrativa da história em quadrinhos analisada. Tal estudo cobrirá os vinte últimos capítulos do volume único de *Persépolis*, publicado pela editora Companhia das Letras e *corpus* desta dissertação.

No capítulo 19, “Dote”, Ebi e Taji, pais de Marji, tomam a decisão de mandar a filha para a Áustria, a fim de que a menina complete os estudos na Europa, para a segurança da adolescente. O capítulo abre com uma breve análise da protagonista em relação aos seus sentimentos após um evento traumático: a morte de uma vizinha após um ataque militar. Em guerra com o Iraque durante os anos 1980, o Irã passa a ser alvo de bombardeios frequentes promovidos pelo país inimigo. Numa dessas ocasiões, o bairro onde Marji vive termina por sofrer um dos ataques. Quando é informada do ocorrido, a personagem corre para casa, temendo que o pior tivesse acontecido à sua família, contudo, chegando ao local, a garota descobre que seu lar não foi atingido, mas isso não impede de ser dominada pelo terror ao deparar-se com a tragédia que se abateu sobre a família da vizinha, também adolescente.

Na primeira fala do capítulo “Dote”, Marji diz que “depois que a Neda Baba-Levy morreu, minha vida mudou de rumo. Em 1984, aos 14 anos, eu estava revoltada e não tinha mais medo de nada” (SATRAPI, 2007, p. 151). Temos aqui uma mudança de postura da protagonista, que refletirá em sua identidade como aluna e cidadã iraniana. Sempre contestadora, Marji destoa das demais adolescentes do seu país, contudo, o evento traumático, proveniente de uma situação de guerra, realça a postura destoante da personagem principal, que passa a ser menos cuidadosa ao expor seus pensamentos em relação aos valores defendidos pelo regime político em seu país e transmitido pela escola onde estuda, na figura de suas professoras.

A postura de Marji está de acordo com a leitura que Anthony Giddens faz do comportamento do indivíduo pós-moderno diante das circunstâncias flexíveis do contexto recente. Os questionamentos inerentes à vida na modernidade tardia (“O que fazer? Como agir? Quem ser?”), citados no capítulo anterior, guiam o sujeito da modernidade na formação de sua identidade e, diante de eventos intrínsecos aos

tempos atuais – as guerras, entre eles –, tais questionamentos tornam-se referenciais para quem se vê descentralizado diante dos eventos. Dessa forma, Marji, descentralizada frente ao ocorrido com a vizinha Neda, reage com uma postura crítica ainda mais radical contra o sistema (“Como agir?”), questiona suas professoras (“O que fazer?”) e torna-se uma feroz opositora às ideias do regime fundamentalista, pondo, inclusive, sua vida em perigo (“O que ser?”).

Após uma discussão com a diretora da escola, que acaba com uma acidental agressão física contra a superiora por parte de Marji, Ebi e Taji são obrigados a matricular a filha em uma outra escola. No novo ambiente, a adolescente mantém a postura de rebeldia e interpela a professora sobre a fictícia diminuição de presos políticos sob o regime islâmico, recordando, inclusive, o tio Anuch, condenado à morte e executado pelo governo vigente na época. Nas palavras de Marji:

Meu tio foi preso pelo regime do Xá, mas foi o regime islâmico que mandou executá-lo. A senhora afirma que não temos mais presos políticos. Só que de 3 mil presos na época do Xá passamos a 300 mil com o seu regime. Como ousa mentir pra nós desse jeito? (2007, p. 152).

Este novo enfrentamento ocasiona uma outra advertência, desta vez vinda da nova escola, recebida, com certo orgulho, por Ebi, já que Marji “mostrou à professora de religião qual é o lugar dela” e que a menina “puxou ao tio” (2007, p. 153). No entanto, Taji não compartilha do mesmo entusiasmo de seu cônjuge e questiona o esposo, querendo saber se ele “quer que ela acabe como ele [o tio]? Executada?” (2007, p. 153). Em seguida, como maneira de justificar sua apreensão, a mãe de Marji descreve como uma garota conhecida da família foi executada pelo regime: “Como você sabe, não se pode matar uma virgem. Então casam a garota com um guardião da Revolução que a estupra antes de executá-la” (2007, p. 153). A descrição de Taji é ratificada por Ebi, que explica, por meio da tradição, como ficaram sabendo de como a menina, Nilufar, foi executada:

[...] sua mãe tem razão! Quando uma mulher se casa, pela tradição ela tem direito a um dote que é oferecido pelo marido. Se a mulher morre, o marido deve entregar o dinheiro para a família. Foi o que aconteceu com a Nilufar. Depois de ser executada, para deixar bem claro o que fizeram, mandaram 500 tumans de dote para os pais dela (2007, p. 154).

A descrição da morte de Nilufar e o iminente risco de Marji ter o mesmo fim que essa jovem, levam os pais da protagonista a decidirem por mandar a filha ao exterior, mais especificamente para a Áustria, numa expectativa de que, apesar da distância da família, concluir os estudos na Europa é possível, visto a criação ocidentalizada proporcionada por Ebi e Taji à filha. Mais do que a facilidade de adaptação ao novo país, a maior preocupação dos responsáveis por Marji é a segurança da menina. Assim, tem início a diáspora da protagonista de *Persépolis* que, por conta de um conflito ideológico, é levada a deixar seu país para salvar a própria vida, tendo apenas 14 anos de idade.

A saída da nação de origem por motivo de sobrevivência em qualquer instância é o estopim da diáspora, como apresentado por Stuart Hall. No entanto, independente dos motivos que levam à retirada, algum resquício de apego ao lar permanece. No caso de Marji, o apego à terra natal revela-se no momento em que a personagem se prepara para partir. Tão logo fica sabendo da decisão dos pais de mandá-la para a Europa, Marji, narra: “no dia seguinte, enchi um pote com a terra do nosso jardim. A terra do Irã” (2007, p. 157). O apego à nação é concretizado e a despedida tem início.

No capítulo 20, “A Sopa”, Marji está em Viena e, passados 11 dias, já se encontra decepcionada com o que se deparou. A expectativa por ver uma Europa mais aberta que o restrito Irã foi frustrada quando a garota passou a viver numa pensão de freiras, ambiente com regras bem rígidas impostas por religiosas, aspecto que viria a gerar um sentimento de opressão muito semelhante ao vivido pela protagonista no seu país de origem. Originalmente, Marji ficaria hospedada na casa de uma amiga da sua mãe, Zozo, mas a anfitriã mostrou-se irritadiça e dona de uma personalidade oposta ao que Taji trazia em suas lembranças.

A breve convivência sob o teto de Zozo não foi agradável para Marji, sensação agravada pela má impressão causada por Chirin, filha de Zozo. Alheia ao que acontecia no Irã, Chirin tem preocupações fúteis como a variedade de canetas com cheiros e moda. Irritada, Marji considera a outra garota uma “traidora”, já que “enquanto as pessoas morriam no nosso país, ela falava futilidades” (2007, p. 163). Ao receber a notícia de que sairia do seu provisório lar e passaria a viver na pensão das freiras, mesmo a contragosto, Marji afirma que “estava feliz [...]. Assim me livraria de Zozo, a malvada, e de Chirin, a Bocó” (2007, p. 165).

Desse contato inicial com pessoas vivendo na Europa, surge a primeira decepção de Marji: a alienação de quem se encontra fora do Irã em relação ao

sofrimento dos iranianos sob o regime islâmico. Esta percepção será confirmada mais à frente, no entanto vemos nesse capítulo a primeira dificuldade que a diáspora provoca naquele que se encontra nessa situação: a consciência de que as dificuldades enfrentadas pelo sujeito diaspórico, dificuldades estas causadoras da própria diáspora, são ignoradas por aqueles que vivem no país escolhido pelo sujeito para ser sua nova morada. No caso específico de Zozo e Chirin, estas são pessoas que viveram no Irã e conhecem a realidade do país em questão. Logo, a ignorância de ambas em relação à tormenta que assola o país oriental e o apego a futilidades intensificam o desgosto de Marji, o que leva a protagonista a classificar suas primeiras anfitriãs como “traidoras”.

Chegando à pensão, Marji recebe as orientações quanto às normas de convivência do ambiente, dentre elas a compra de seus próprios bens de consumo. No instante em que se vê dentro de um supermercado em Viena, a personagem sofre um outro choque. Segundo a personagem,

Fazia 4 anos que eu não via uma loja tão bem abastecida. A primeira prateleira que fui ver foi a de sabão para roupa perfumado. No Irã, não se encontrava de jeito nenhum. Enchi o carrinho com todo tipo de produto. Até hoje, depois desse tempão, ainda tem 10 caixas de detergente aromatizado na minha casa (2007, p. 167).

A diferença econômica entre dois diferentes países, em especial para alguém que deixa uma nação empobrecida para viver em outra mais desenvolvida, é um aspecto palpável. Para Marji, o supermercado vienense é um paraíso, tendo em vista a realidade iraniana deixada para trás. A escassez proveniente tanto da guerra contra o Iraque quanto da visão anticapitalista do governo xiita levou o Irã a fechar-se para o mundo não apenas culturalmente, como economicamente também (consequências inevitáveis para países envolvidos em guerras). Dessa forma, deparar-se com a grande variedade de produtos à venda no estabelecimento de um país ocidental (e capitalista) é causa de abalo até mesmo para uma garota que cresceu numa família de classe média, como é o caso da protagonista de *Persépolis*.

O próximo conflito enfrentado por Marji, em seus primeiros dias na Áustria, e que é comum para quem vive em situação diaspórica é o idiomático. Na pensão, Marji divide o quarto com Lúcia, uma garota austríaca. Ambas falam idiomas diferentes: Marji tenta se comunicar com a colega em francês, porém Lúcia fala apenas alemão (o idioma predominante na Áustria). Apesar da barreira linguística, as duas moças

estabelecem comunicação a partir da troca de refeições, cada uma oferecendo à outra comidas que refletem, de certa forma, suas respectivas culturas, como lembra a protagonista:

Dei a ela uns pistaches que eu tinha trazido, presente do meu tio. É uma especialidade do país; nós damos de presente quando alguém viaja para o exterior. Achamos os nossos pistaches os melhores do mundo... assim como muitas coisas, aliás. A Lúcia, por sua vez, fez uma sopa Knorr para mim. Creme de cogumelos. Não gostei muito (2007, p. 169).

Apesar do bem-sucedido primeiro contato com Lúcia, é quando vai à sala de TV do abrigo que Marji se sente, pela primeira vez, deslocada e desconfortável. No espaço destinado ao lazer, as demais hóspedes do abrigo “estavam assistindo a um filme. Todas pareciam se divertir. Menos eu. Eu ouvia uns ‘ach’ e uns ‘och’, uns ‘ich’, uns ‘mich’, mas nada que desse para entender. Resolvi sair discretamente” (2007, p. 170). Nessa cena, o deslocamento tão comum a quem vive o estado de diáspora apresenta-se concretizado e a diferença linguística que leva à incompreensão de uma atração televisiva, que deveria proporcionar prazer, termina por ser um elemento excludente, levando à retirada de Marji da sala. Essa marginalização será experimentada por Marji outras vezes, inclusive em seu retorno ao Irã, enfatizando o estado de interstício característico da diáspora.

Em “Tirol”, vigésimo primeiro capítulo de *Persépolis*, Marji dá início aos estudos, num Liceu francês localizado em Viena. No espaço educativo, o idioma não é uma barreira, visto o bom conhecimento que a jovem tem da língua francesa. A dificuldade diante da qual a personagem se encontra é mais universal: a adaptação à nova escola e a tentativa de pertencer a um grupo, já que “cheguei no meio do trimestre, e as turmas de amigos já estavam formadas” (2007, p. 171). Todavia, não demora muito até que Marji encontre o seu espaço e seja notada pelos colegas e professores, muito pelo seu bom desempenho em Matemática e a habilidade com desenho, como a própria protagonista descreve:

Depois tive a primeira prova de Matemática. Meu bom nível chamou a atenção. [...] Em seguida comecei a fazer caricaturas dos professores. Eu já fazia isso no Irã, com as minhas professoras. A diferença é que elas usavam véu, ou seja, eram bem mais fáceis de desenhar. Os retratos também atraíram simpatia. Além disso, meus erros de francês me tornaram uma verdadeira atração. (Fazia 3 anos que eu não



praticava, desde que o governo islâmico tinha mandado fechar as escolas bilíngues.) [...] Eu existia, enfim (2007, p. 172).

A inteligência e as habilidades de Marji fazem com que a protagonista seja notada. Não demora muito para que as amizades sejam formadas e a jovem iraniana se sinta acolhida por um grupo na escola. A ideia de pertencimento não depende da dimensão de um grupo, visto que a relação entre seus membros é pautada pelos elementos que todos têm em comum, em maior ou menor grau. Para pertencer a uma nação, por exemplo, são necessários traços comuns entre os compatriotas, sendo o território, o idioma e a cultura compartilhados por eles alguns dos mais evidentes. Território, idioma e cultura são elementos que contribuem para a formação identitária dos membros de uma sociedade, definindo-os como pertencentes ou não a um determinado país. Em menor escala, o mesmo ocorre com os grupos que, normalmente, atraem membros que possuem alguma característica evidente e suficientemente forte para o início de um círculo de amizade.

Na classe de Marji, há uma garota francesa chamada Julie que, com 18 anos, ainda estuda “numa classe de 8ª série cuja média de idade era 14 anos” (2007, p. 173). Marji e Julie ficam amigas e, a partir desta amizade, a personagem principal da *graphic novel* estabelece outros laços. Este grupo tem como elo o fato de todos os membros serem, de certa forma, deslocados em relação aos demais estudantes do Liceu. De acordo com Marji, seu grupo era formado por “uma garota da pá-virada, 1 punk, 2 órfãos e 1 terceiro-mundista: ali estava uma bela turma. Eles se interessavam pela minha história [...]” (2007, p. 174).

Sentindo-se incluída e aceita pela primeira vez desde a chegada em território europeu, Marji fica deslocada dentro de seu próprio grupo de deslocados por conta de um choque cultural. Com a chegada das festas de fim de ano, todos os amigos têm planos, com exceção da menina iraniana, que nunca comemorou o Natal e tem o costume, por força da cultura de origem, de celebrar o ano novo apenas em 21 de março, como tenta comunicar aos colegas de escola em um dos diálogos entre eles. Marji sente-se sozinha e este sentimento a aproxima de Lucia, sua colega de quarto. A garota austríaca sugere à iraniana que passe o Natal com ela e sua família no Tirol, região localizada no sudoeste da Áustria. Chegando ao local, Marji é bem recebida pelos pais de Lucia e participa das atividades propostas por eles, o que inclui participar da Missa do Galo, cerimônia católica que ocorre no início da madrugada do dia de

Natal. A família da colega de quarto de Marji “nunca tinha visto um iraniano. Então todo dia eu era convidada por um tio ou uma tia que queriam[sic] me ver” (2007, p. 179). A hospitalidade dos parentes de Lucia faz com que Marji veja neles uma nova família. Para a protagonista, “eu tinha novos pais... a Lucia era minha irmã” (2007, p. 179). Incluída num grupo de amigos na escola e tendo sido acolhida, mesmo que apenas por um feriado, por seus “novos pais”, Marji sente-se, nesse primeiro momento diaspórico, em casa.

O acolhimento sentido durante a estadia com a família de Lucia desaparece no capítulo 22, “O Macarrão”. Aqui, Marji é vítima de xenofobia por parte de uma das freiras da pensão e, ainda por cima, sente-se intelectualmente inferiorizada entre seus novos amigos.

A provocação sofrida por não conhecer o teórico político russo Bakunin e a chegada de mais um feriado logo após as festas de fim de ano levam Marji a se sentir sozinha – abandonada até mesmo por Lucia, que opta por passar mais tempo com o namorado – e com isso a menina utiliza o tempo livre para ler. A iniciativa intelectual da personagem principal de *Persépolis* motiva Marji a desenvolver, além da bagagem cultural, sua identidade como mulher. Segundo a própria, “Para me instruir, eu precisava entender tudo. Começando por mim mesma: eu, Marji, a mulher. Então mergulhei na leitura do livro preferido da minha mãe [*Os mandarins*, de Simone de Beauvoir]” (2007, p. 182).

Não surpreende o fato de Simone de Beauvoir ser a autora favorita de Taji, mãe de Marji. Progressista, a autora de *O segundo sexo* é referência entre as feministas e Taji é uma defensora da liberdade feminina, sendo, por esse motivo, ferrenha opositora do governo islâmico. Logo, a matriarca termina por ser um exemplo para Marji, que imediatamente lembra da mãe quando decide conhecer a si mesma como mulher e criar sua identidade feminina a partir das referências de Taji. A busca por essa identidade é ilustrada por uma curiosa passagem, na qual Marji coloca em prática uma das recomendações da filósofa francesa:

Li *O segundo sexo*. A Simone dizia que, se as mulheres fizessem xixi de pé, sua concepção de vida mudaria. Então eu tentei. Escorreu um pouco pela perna esquerda. Foi meio nojento. Sentada, era bem mais simples. Ainda por cima, como iraniana, antes de aprender a urinar como um homem, eu tinha que aprender a me tornar uma mulher livre e emancipada (2007, p. 182).

Cabe ressaltar que a busca de Marji por uma identidade feminina parte da perspectiva de uma garota iraniana, isto é, de uma jovem que cresceu em um país onde as mulheres são inferiorizadas e limitadas à dependência da figura masculina. Assim, o desejo por liberdade e emancipação, presente na fala de Marji, ressalta a identidade cultural da adolescente, que traz em sua leitura das obras de Beauvoir as referências de seu país de origem e as ânsias das mulheres que lá vivem.

A evidente identidade nacional de Marji causa um conflito entre a personagem e uma das freiras da pensão. Entediada por estar praticamente sozinha no local, Marji decide cozinhar um espaguete e comer a massa diretamente na panela, enquanto assiste à TV no espaço destinado a esse passatempo. Vendo isso, a Madre Superiora repreende Marji por considerar a postura inadequada e, ao fazer isso, diz ser “verdade o que dizem sobre os iranianos. De fato, não têm a menor educação” (2007, p. 184). A protagonista retruca e comenta ser “verdade também o que dizem de vocês. Que todas vocês eram prostitutas antes de se tornarem freiras” (2007, p. 184). Por conta do ocorrido, Marji é expulsa da pensão e recorre à amiga Julie, com quem passa a morar. A expulsão marca a primeira de uma série de transições que levarão ao sentimento de deslocamento, à crise de identidade e ao estado de interstício, todos característicos da diáspora.

O período em que vive sob o mesmo teto de Julie proporciona a Marji um contato muito próximo com a sexualidade, um tabu em seu país de origem. Em “A Pílula”, capítulo 23 da *graphic novel*, a personagem principal conhece de perto a rotina de sua amiga de escola e nota profundas diferenças comportamentais entre a juventude europeia e a juventude iraniana, entre elas o (des)respeito à figura materna e o grau de intimidade dos relacionamentos entre homens e mulheres solteiros. Julie é desobediente à mãe, Armelle, o que deixa Marji intrigada já que, “na minha cultura, os pais são sagrados. A gente deve pelo menos uma resposta a eles” (2007, p. 187). Porém, o choque maior atinge a protagonista quando Julie comenta, com espantosa naturalidade, sua intensa vida sexual. Diante do relato da amiga, Marji fica “[...] horrorizada. No meu país, mesmo se fosse casar, depois de ter uma relação, a gente escondia” (2007, p. 189).

Um evento-chave, retratado no capítulo 23, aproxima Marji da cultura ocidental como nunca poderia ter acontecido se a personagem tivesse permanecido no Irã e proporciona à garota uma marca identitária que ela leva consigo para a vida adulta. O evento é uma festa que Julie promove em sua casa, aproveitando a longa ausência

de sua mãe, que precisa viajar a trabalho. Na preparação das meninas para a ocasião, Julie maquia Marji. Segundo esta, “Ela me penteou e desenhou um tração de lápis de olho preto que virou minha maquiagem para sempre. Eu me achei linda” (2007, p. 194).

Tendo em conta que a maquiagem é um elemento ligado à identidade feminina, o desenho feito por Julie no rosto de Marji e a adoção do traço por esta definiram o que passaria a ser a identidade pessoal da moça iraniana a partir daquele momento, sendo esse visual recém descoberto uma das marcas identitárias que perdurariam após a experiência diapórica vivida pela protagonista.

Quando a festa tem início, Marji é pega de surpresa. Segundo ela, “A festa [...] não era como eu pensava. Nas festas no Irã, todo mundo dançava e comia. Em Viena as pessoas preferiam se deitar e fumar. E eu fiquei contrariada com todos aqueles atos sexuais públicos” (2007, p. 192). Como a própria Marji afirma pouco depois, o fato de ela ter vindo de um país tradicionalista torna o que é presenciado por ela na festa algo escandaloso. No fim da madrugada, após os últimos convidados irem embora, Julie e o namorado ficam no quarto e Marji, no banheiro, tenta retirar a maquiagem. Sem conseguir, decide ir à Julie e pedir um removedor. Ao aproximar-se da porta do dormitório, percebe, pelos sons, que Julie e o namorado estão fazendo sexo, o que deixa Marji constrangida. Numa tentativa de distrair-se, a personagem principal pega um livro e tenta ler na sala, sem sucesso. Pouco depois, seminus, Julie e o namorado juntam-se a Marji, para desespero da menina iraniana. Nervosa, Marji ri de uma lembrança que envolve seu pai explicando a ela, quando a garota ainda tinha oito anos de idade, o que é um testículo. Achando graça da reação da amiga, Julie também ri e, ao comentar com o parceiro que Marji estava “viajando”, revela à Marji que o rapaz com quem acabara de transar não é o mesmo com quem ela estava saindo. Diante da revelação, Marji conclui que “Naquela noite, eu entendi o que realmente significava ‘a libertação sexual’. Foi meu primeiro passo na assimilação da cultura ocidental” (2007, p. 195).

Pouco depois do “primeiro passo na assimilação da cultura ocidental”, tem início a crise de identidade de Marji, mais especificamente no que se refere à sua nacionalidade. Com as transformações do corpo por conta da puberdade – eixo do capítulo 24, intitulado “O Legume” –, Marji sente maior necessidade por se sentir incluída. Uma das práticas sociais promovidas pelos amigos de Marji é o consumo de drogas, do qual a garota participava a contragosto. Segundo ela,

[...] participava por solidariedade. [...] eu fazia de conta que participava, mas não tragava a fumaça, e quando meus amigos viravam de costas, eu enfiava os dedos nos olhos para deixá-los bem vermelhos. Depois, simulava uns ataques de riso. Até que eu convencia (2007, p. 199).

No entanto, essa tentativa de aceitação entre os amigos europeus gerava um mal-estar em Marji, como revela a protagonista:

Quanto mais esforços de integração eu fazia, mais tinha a impressão de me distanciar da minha cultura, de trair meus pais e minhas origens, de jogar um jogo que não era o meu. Cada telefonema dos meus pais me lembrava a minha covardia e a minha traição. Eu estava ao mesmo tempo feliz em ouvi-los e incomodada em falar com eles. [...] Se eles soubessem... se apenas soubessem que enquanto eles eram bombardeados diariamente a filha deles se maquiava como uma punk, fumava baseado para causar boa impressão, tinha visto homens de cueca, não diriam mais que eu era a filha dos sonhos (2007, p. 200).

O distanciamento dos valores familiares termina por despertar em Marji um distanciamento de sua nação, gerando tanto uma crise na identidade individual como uma crise na identidade nacional, já que tudo aquilo que lembrava o Irã, em especial no que se referisse ao sofrimento do povo iraniano comentado nos noticiários, era ignorado pela jovem:

Eu me sentia tão culpada que mudava de canal assim que davam notícias sobre o Irã. Era insuportável demais. [...] Eu não sabia de nada e não queria saber. Queria esquecer tudo, fazer o meu passado sumir, mas o meu inconsciente sempre me alcançava (2007, p. 201).

O ápice da crise com a identidade nacional leva Marji a negar a própria nacionalidade por vergonha, já que “na época o Irã era o mal, e ser iraniana era um peso. Era mais fácil mentir do que assumir” (2007, p. 202). Todavia, a negação da nacionalidade e da identidade individual, no que concerne aos valores familiares, encontrava resistência graças ao conselho que Marji recebeu da avó, às vésperas da partida para a Áustria: “Mantenha sempre a sua dignidade e a sua integridade” (2007, p. 202). A dignidade e a integridade são colocadas à prova quando Marji, acidentalmente, escuta alguns conhecidos falando mal dela numa lanchonete, particularmente por conta do episódio no qual, numa festa, ela nega a nacionalidade iraniana ao mentir para um garoto, dizendo ser francesa. Marji chora, após retrucar o

grupo gritando ser iraniana e ter orgulho disso, mas logo em seguida, sente-se feliz e realizada como ainda não havia se sentido desde a chegada em Viena:

Eu queria morrer. Onde estavam os meus pais para me pegar nos braços, para me reconfortar? Mas afinal de contas eu não tinha por que chorar. Tinha acabado de me autoafirmar. Pela primeira vez em 1 ano, me senti orgulhosa. Entendi direitinho o que minha avó tinha dito: se eu não mantivesse a minha integridade, jamais poderia me integrar (2007, p. 204).

Passado um ano e meio, Marji compreende que ser fiel às suas origens e viver na Áustria como uma garota iraniana que não abre mão dos seus valores, ao invés de tentar se tornar europeia – assunção identitária impossível até mesmo para ela, que teve uma criação ocidentalizada –, era a maneira mais eficiente de se integrar ao seu novo lar. Com a saída de Julie e Armelle de Viena, Marji passa a morar provisoriamente num alojamento compartilhado o que, de certa maneira, contribui para a formação da identidade da protagonista durante sua experiência diaspórica.

No decorrer do período em que vive no alojamento, Marji recebe a visita de Taji, sua mãe. A presença de Taji é uma espécie de retorno à casa para a protagonista da *graphic novel*, uma vez que “conversar com ela me acalmava. Fazia um tempão que eu não falava com alguém sem ter que explicar a minha cultura” (2007, p. 213). Além da figura familiar, Taji traz em sua passagem por Viena a cultura que Marji deixou para trás desde a saída do Irã. As duas dialogam no idioma persa e as refeições de Marji, limitada a macarrão nos últimos 18 meses, ganham o tempero iraniano pelas mãos de sua mãe. Quando chega o momento do retorno de Taji ao oriente, após “27 dias ao lado dela” (2007, 213), o que fica desse contato é uma experiência muito valiosa: “uma bagagem afetiva que me sustentou por vários meses” (2007, p. 213). Essa “bagagem” é o que mantém o sujeito diaspórico ligado ao lar de origem. O idioma, a culinária, a moda e demais manifestações são preservadas, o que dá a entender que o indivíduo que se encontra distante da sua nação nutre, pelos costumes, a esperança de um dia retornar, retorno este que, assim como aconteceu na saída, pode ser a única solução para uma situação de risco vivida no exterior.

Ter recebido a visita da mãe fez com que Marji se sentisse emocionalmente plena por um determinado tempo. Aos poucos, os amigos foram deixando o Liceu para viverem em outros países ou estudarem em outras escolas e, sozinha, a personagem sentia que não precisava da companhia de ninguém. Essa independência emocional,

no entanto, não evita que Marji se apaixone e, desta forma, a garota passa a ter relacionamentos amorosos. Dentre eles, destaca-se o namoro com um rapaz chamado Marcus. Iniciada de maneira despreziosa, a relação é conturbada e deixa profundas marcas emocionais na protagonista de *Persépolis*. Num exemplo de relacionamento abusivo, o rapaz mantém o namoro com Marji apenas pela facilidade e coragem que ela demonstra para conseguir alucinógenos. Com o tempo, a personagem acaba ficando cada vez mais viciada nos entorpecentes e Markus perde o interesse, até que o relacionamento entre eles termina. O fim do namoro desencadeia um forte abalo em Marji e dá início ao período mais difícil que a personagem principal passa em Viena. Para a garota, o término com Markus:

[...] representava mais que uma simples separação: eu tinha acabado de perder o único apoio afetivo, a única pessoa que gostava de mim, à qual eu era muito ligada. Eu, que não tinha nem família nem amigos. Eu, que tinha apostado todas as fichas naquela relação. Meu mundo acabava de desmoronar (2007, p. 239).

A perda de laços afetivos e de referências, tanto na pessoa de Markus como nos amigos que foram desaparecendo aos poucos, torna a permanência de Marji na Europa vazia. Se a identificação com o ocidente foi abalada logo na chegada à Áustria, o preconceito sofrido por ser iraniana e as frustrações com os relacionamentos desencadeiam numa séria crise de identidade que leva Marji a morar nas ruas, após um desentendimento com Frau Doktor Heller, dona da pensão onde a moça iraniana passou a morar depois de ter saído do alojamento. A experiência como moradora de rua é descrita por Marji da seguinte forma:

Passei minha primeira noite na rua. A primeira de tantas outras... De manhã, peguei o bonde. Lá dentro, havia 2 lugares bem quentinhos, pois ficavam sobre o motor. Eu dormi num desses assentos. Era repousante. Durante quase 1 mês, vivi neste ritmo: prostrada à noite, e de dia me deixando levar através de Viena pelo sono e pelo bonde. Minhas economias logo se acabaram. Eu não tinha mais nem um tostão. É incrível como a gente pode perder a dignidade tão rápido. Me peguei fumando bitucas, procurando comida nas lixeiras, eu, que antes nem sequer provava do prato dos outros. Logo fui reconhecida e expulsa de todos os bondes. Então tive que encontrar um lugar bem escondido para dormir à noite. As madrugadas na rua podiam acabar muito mal para a menina que eu era. Eu não tinha ninguém. Toda a minha existência tinha sido planejada em torno de Markus. Foi certamente por isso que comecei a vagar assim (2007, p. 243-245).

Esse período de dificuldade pelo qual Marji passa enfatiza a situação de interstício, que é realçada com o retorno ao Irã. A protagonista não tem mais lugar na Europa e tão pouco pensa em voltar ao país de origem, mesmo diante dos percalços. Apenas depois de três meses, Marji se dá conta de que sua única chance de recomeçar é voltando para casa e, ao lembrar de uma dívida que Zozo, amiga de sua mãe, tem para com Taji, a protagonista recorre à sua primeira anfitriã em Viena e consegue um dinheiro para retornar ao Irã. No final de “O Véu”, Marji reassume a identidade iraniana ao vestir o objeto que dá nome ao vigésimo-nono capítulo de *Persépolis* e parte sabendo que acima de suas convicções está a necessidade de sobreviver em algum lugar, como bem enfatiza: “Peguei minhas coisas... pus meu véu na cabeça de novo... e quanto às minhas liberdades individuais e sociais, paciência... eu precisava muito voltar para casa” (2007, p. 251).

O retorno para casa pode ser uma experiência traumática para o sujeito diaspórico, visto ser a falta de condições para uma vida digna na terra natal o motivo para a ocorrência de uma diáspora. A situação se agrava quando o sujeito, ao voltar ao ponto de origem, não reconhece mais o país que deixara para trás, tornando-se deslocado, o que agrava ainda mais o estado de interstício. Esta é a sensação que Marji tem ao caminhar pelas ruas do Irã, quando retorna de sua degradante experiência ocidental, após quatro anos. Por mais frustrante que possa parecer, o retorno tem um caráter reconfortante e essa sensação toma conta de Marji quando a jovem chega à casa dos pais:

“Bem-vinda à sua casa!” foi a frase mais reconfortante que eu ouvi em muito tempo. Fui direto para a sala. Ainda estava lá aquele sofá onde os meus pais anunciaram que iam me mandar para a Áustria. Conversar sobre isso me deixava tão apavorada que fui para o quarto [...] sem dizer boa noite nem tchau. [...] Enfim eu tinha um lugar meu, e isso me tranquilizava. Não quis acender a luz. Não estava em condições de rever tudo tão rápido. Passei boa parte da noite no vazio, contente de estar lá, nada mais (2007, p. 253).

A sensação de não pertencimento vem à tona quando a garota decide dar uma volta e percebe que a cultura vigente ao redor era a do martírio, gerando na personagem um forte incômodo:

Não era só com o véu que eu precisava me reacostumar, havia também todo o ambiente: a apresentação de mártires pelos murais de 20 metros de altura, enfeitados com slogans em sua honra, como “o



mártir é o coração da história” ou “eu queria ser mártir” ou “o mártir está eternamente vivo”. Principalmente depois de 4 anos na Áustria, onde o que a gente via nos muros era “as melhores salsichas por 20 xelins”, caminho para a readaptação parecia bem longo. Havia também as ruas... muitas tinham mudado de nome. Passaram a se chamar avenida do mártir fulano ou rua do mártir sicrano. Era bem desestabilizante. Eu tinha a impressão de caminhar sobre um cemitério... rodeada por vítimas de uma guerra da qual eu havia fugido. Era insuportável. Voltei pra casa correndo (2007, p. 256-257).

Além da decepção com o ambiente encontrado em seu retorno ao Irã, Marji também se decepciona com a dificuldade de se vincular novamente aos velhos amigos. Diante do sofrimento vivido por alguns, sobreviventes da guerra contra o Iraque, e da hipocrisia de outros, mais especificamente das amigas que aparentam serem progressistas, mas que se assumem conservadoras ao julgarem as ações de Marji durante o período em que viveu na Europa, a protagonista passa a se sentir deprimida, em especial por guardar para si o sofrimento vivido nos últimos três meses de sua estadia ocidental. Como a própria personagem constata: “Eu pensava que, de volta ao Irã, tudo daria certo, que eu esqueceria os velhos tempos, mas meu passado me perseguia, meus segredos eram pesados demais” (2007, p. 274). A dificuldade de readaptação após o retorno é componente característico da diáspora e, no caso de Marji, leva a um desespero tamanho que o suicídio se apresenta como possível solução para o deslocamento sentido pela protagonista. Após duas tentativas frustradas, Marji se dá conta de que a única maneira de superar a depressão sentida é cuidando de si mesma, colocando em prática mais uma vez o ensinamento da avó, sobre a importância de preservar a integridade e a dignidade. Assim, a jovem recomeça, cuidando de si fisicamente para depois sofrer a cura interior, como ela descreve: “E, como só num corpo são se encontra uma mente sã, comecei a fazer exercícios, cada vez mais [...], forte e invencível assim, fui ao encontro do meu novo destino” (2007, p. 281).

Passado um tempo, com a autoestima recuperada, Marji dedica-se ao estudo de Arte, a partir do qual se torna ilustradora. Tendo encontrado sua vocação e reencontrado a identidade pessoal, decide que é hora de deixar o Irã definitivamente e seguir para a França. De fato, após a experiência diaspórica, o Irã mostra-se um país distinto demais para as convicções e os valores de Marji e partir termina por ser a solução definitiva para a construção identitária da protagonista. A despedida da jovem marca bem que, apesar das diferenças, o Irã sempre será sua terra natal e

parte da sua identidade, como fica evidente na descrição dos últimos momentos em território iraniano:

[...] sem ter podido construir nada no meu país, me preparei para deixá-lo de novo. [...] Entre junho e setembro de 1994, data de minha partida definitiva, caminhei todas as manhãs pelas montanhas de Teerã. Memorizei cada cantinho delas. Fiz uma viagem com a minha avó para a costa do Mar Cáspio. Enchi meus pulmões daquele ar tão particular. Daquele ar que não existe em nenhum outro lugar do mundo. Fui até o túmulo do meu avô. Prometi que ele se orgulharia de mim. Também fui atrás da prisão de Evin, onde o corpo do meu tio Anuch repousava num lugar indefinido, ao lado de milhares de outros cadáveres. Dei a ele minha palavra de que tentaria me manter o mais íntegra possível. Também passei momentos fantásticos com meus pais... até 9 de setembro de 1994, quando eles me acompanharam, com minha avó, ao aeroporto de Mehrabad (2007, p. 345-346).

A partir do relato de Marji, observamos que um dos motivadores para a diáspora, além das dificuldades enfrentadas no país de origem, é a busca por uma identidade, a busca por si mesmo. Mais do que a guerra ou outra razão, o que leva à partida definitiva de Marji é a necessidade por se encontrar e, desta forma, construir alguma coisa, seja uma obra, seja um legado, seja a si mesma. Assim, temos em *Persépolis* um exemplar de como a *graphic novel* é capaz de debater um tema tão contemporâneo e relevante, sendo um gênero dos quadrinhos repleto de possibilidades e responsável por fornecer aos leitores mais exigentes uma leitura rica em conteúdo e reflexão.

## Considerações finais

A leitura analítica de *Persépolis* levou a uma satisfatória observação de que temas relevantes para a contemporaneidade, como identidade e diáspora, são traços característicos do gênero *graphic novel*. Mais do que a linguagem, a temática é um atrativo para leitores que, normalmente, não são adeptos das histórias em quadrinhos. Por ser um hipergênero, a HQ possui diferentes gêneros que têm características e objetivos próprios. A *graphic novel* é um desses gêneros e por se assemelhar, em seu formato, mais aos livros do que aos quadrinhos convencionais, é encontrada em prateleiras de livrarias, apresenta narrativas completas, temáticas adultas e é consumida por um público mais maduro.

Por conta do diferencial apresentado pelo gênero acima mencionado, escolhemos estudá-lo nesta dissertação e, para isso, optamos pela obra *Persépolis*, de Marjane Satrapi, como *corpus*. Com interesse nos estudos culturais, mais especificamente no que tange os temas da identidade e da diáspora, levantamos que a *graphic novel* debate com profundidade assuntos altamente relevantes. Apesar da simplicidade na maneira como Satrapi utiliza os recursos estilísticos da história em quadrinhos, percebemos que a autora, com talento e vivência, é eficaz ao gerar questionamentos e reflexões diante do que a narrativa comunica.

Para chegarmos a essa percepção, os referenciais teóricos predominantemente obtidos em Will Eisner, Mikhail Bakhtin, Anthony Giddens e Stuart Hall foram essenciais. Eisner por proporcionar instrumentos para uma leitura minuciosa da linguagem dos quadrinhos; Bakhtin pela contribuição ao entendimento da relação espaço-tempo presente na HQ, a partir do conceito de cronotopo; Giddens por direcionar a compreensão sobre a complexa questão identitária na pós-modernidade; e Hall por fornecer bagagem para o estudo da diáspora, foco da análise apresentada no capítulo anterior.

Quando lemos a primeira metade de *Persépolis*, nos deparamos com a crise de identidade que se abate sobre a personagem Marji, menina que cresce numa nação com ideias divergentes às defendidas por seus pais. Diante da narrativa, percebemos que a formação identitária da protagonista tem por referência o relacionamento dela com seus familiares e amigos. A criação ocidentalizada, proveniente da ampla visão de mundo dos seus responsáveis, faz de Marji um exemplo de personagem pós-moderna, que traz em sua essência todos os conflitos

inerentes ao contexto da trama desenvolvida na *graphic novel*. Assim, as reflexões de Giddens e Hall proporcionaram um estudo minucioso sobre a construção da protagonista da obra analisada, de forma a perceber como se deu a trajetória de Marji até o momento da sua diáspora.

A experiência diaspórica da personagem principal é retratada amplamente pelo *corpus*, a começar pelos motivos que levaram à saída da terra natal até ao traumático retorno e às dificuldades de adaptação à nação de origem por conta da nova visão de mundo adquirida pela vivência no exterior. Dessa forma, encontramos em *Persépolis* um objeto artístico que debate, pertinentemente, temas tão complexos e relevantes para a contemporaneidade.

Ao nos debruçarmos sobre a segunda metade do volume completo de *Persépolis*, compreendemos a importância dessa *graphic novel* para os quadrinhos contemporâneos e as razões que levaram ao sucesso da obra entre a crítica e o público. Acreditamos que nosso trabalho forneceu uma singela contribuição para os estudos das histórias em quadrinhos e foi capaz de realçar um pouco mais a relevância do trabalho de Marjane Satrapi para a compreensão de temas tão debatidos no mundo contemporâneo, como a identidade e a diáspora.

## Referências bibliográficas

- ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. Tradução Silvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.
- ALCORÃO. Português. Alcorão. Tradução Mansour Challita. Rio de Janeiro, Associação Cultural Internacional Gibran, 1995.
- BAKHTIN, Mikhail. O romance biográfico. In: *Estética da criação verbal*. Tradução Paulo Bezerra. Prefácio de Tzvetan Todorov. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Questões de literatura e estética: a teoria do romance*. Tradução Aurora Fornoni Bernardini et al. 3. ed. São Paulo: Hucitec; UNESP, 1993.
- BEAUCHARD, David. Introdução. In: SATRAPI, Marjani. *Persépolis*. Tradução Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- BIBE-LUYTEN, Sonia. *O que é história em quadrinhos?* São Paulo: Brasiliense, 1985.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. Tradução Leandro Luigi Del Manto. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008.
- FEIJÓ, Mario. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.
- GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. Tradução Raul Fiker. São Paulo: Editora Unesp, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Modernidade e identidade*. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- HALL, Stuart.. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: D.P & A., 2011.
- \_\_\_\_\_; SOVIK, Liv (Org.). *Da diáspora: identidade e mediações culturais*. Tradução Adelaine La Guardia Resende et al. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.
- HANNA, Kátia. Watchmen: quem forma seu formato? *Anais eletrônicos das 2as. jornadas internacionais de histórias em quadrinhos*. São Paulo, 2013.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. Tradução Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.

MELO, Cimara Valim de. Romance, discurso e alteridade à luz de Mikhail Bakhtin. In: IX Seminário Internacional de História da Literatura, 2011, Porto Alegre. *Anais do IX Seminário Internacional de História da Literatura*. Porto Alegre: PUCRS, 2011.

PEREIRA, Carlos Alberto M. *O que é contracultura?* São Paulo: Brasiliense, 1986.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? *Revista Estudos Linguísticos*. São Paulo, 38 (3): 355-367, set-dez. 2009.

SATRAPI, Marjani. *Persépolis*. Tradução Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

TOLSTÓI, Leon. *O que é arte?* Tradução Bete Torii. São Paulo: Ediouro, 2002.

VERGUEIRO, Valdomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. *Anais do XXVI simpósio nacional de História*. São Paulo, jul. 2011.