

# Cruzando gêneros: para entender as graphic novels autobiográficas como *Bildungsromane*<sup>1</sup>



Ian Gordon<sup>2</sup>

1. Tradução de Érico Assis. Revisão de Dandara Palankof. N. E.: Bildungroman e seu plural Bildungsromane, em literatura, é expressão equivalente a romance de formação, em português.

2. Professor Associado de História Americana do Department of History da National University of Singapore, Singapore

**Resumo:** Discute as graphic novels sob o ponto de vista das *Bildungsromane*, defendendo que elas propõem uma modalidade de *Bildungsroman* na qual o processo é mais importante que o desfecho. Enfoca especialmente as narrativas autobiográficas em quadrinhos, analisando a obra *Fun Home*, de Alison Bechdel.

**Palavras-chave:** graphic novels; *Bildungsromane*; *Fun Home*; autobiografias.

**Abstract:** Discusses the graphic novels as *Bildungsromane*, arguing that they propose a kind of *Bildungsroman* in which the process is more important than the ending. Focuses specially the autobiographic narratives in comics, analyzing the graphic novel *Fun Home*, de Alison Bechdel.

**Keywords:** graphic novels; *Bildungsromane*; *Fun Home*; autobiographies.

As narrativas gráficas que tratamos como *Bildungsromane* muitas vezes não têm nada de *Bildungsromane*; são, isto sim, autobiografias. Isto, ao mesmo tempo significa um problema e, por motivos diversos, não significa um problema. Em primeiro lugar, a autobiografia é um campo aberto à crítica, dado que dispensa o rigor no processo de checagem das memórias a partir das quais se constroem suas narrativas. Em segundo, entende-se, correta ou erroneamente, que muitos *Bildungsromane* pertencem ao gênero do *roman à clef*. Em terceiro, o termo

comumente adotado quando se trata deste tipo de quadrinho é *graphic novel*, ou “romance gráfico” – o qual, embora seja primariamente um termo utilizado pelo marketing para distinguir uma obra supostamente mais séria de besteiras comerciais como os gibis de super-herói, tornou-se guarda-chuva para uma ampla gama de obras, muitas das quais tendem para o campo dos livros de memórias e as autobiografias, e não a ficção. Porém, dado que são divulgadas com o termo *novel* (romance) no título – também por serem quadrinhos, provavelmente – elas acabam

caindo no mundo da ficção pela porta do *Bildungsroman*. Tudo acima sugere uma fronteira quase transparente entre esses gêneros narrativos. Tanto Michael Chaney (2016, p. 9) quanto Hilary Chute (2010, p. 109) já ressaltaram como narrativas gráficas destacam “o processo material de sua produção”, o que é relevante tanto à ficção quanto à autobiografia. Ao desvelarem seu processo, narrativas gráficas modulam e desafiam os desfechos de *Bildungsromane* que seguem determinadas epifanias narrativas. Narrativas gráficas, assim, nos propõem uma modalidade de *Bildungsroman* na qual o processo é mais importante que o desfecho. Outro complicador na minha avaliação é o fato de que narrativas gráficas baseiam-se em técnicas e métodos narrativos que vêm das tiras e das revistas em quadrinhos, e estas duas modalidades de quadrinhos também têm suas tradições narrativas em séries de longo prazo – o que também se interpõe à ideia de desfecho.

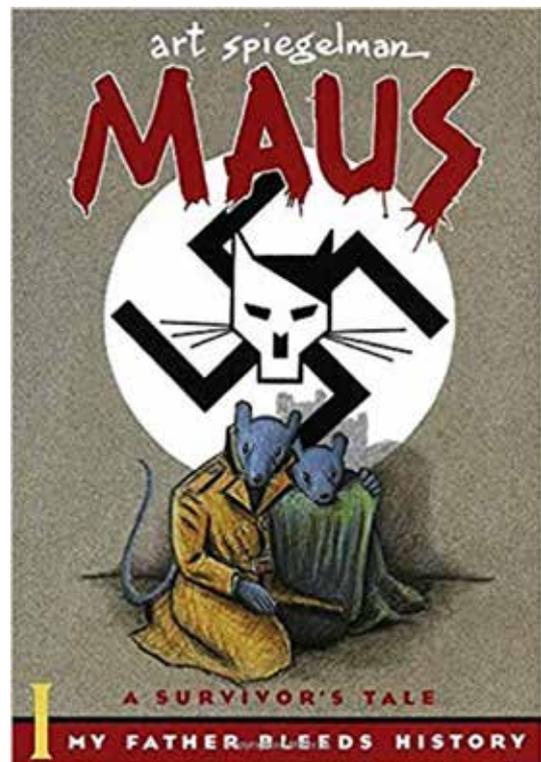
Embora o estouro das narrativas

gráficas autobiográficas possa ser atribuído a *Maus* (1986, figura 1), de Art Spiegelman, as raízes do desabrochar do *Bildungsroman* está na história das revistas em quadrinhos e, em particular, nos quadrinhos de super-herói (GORDON, 2010, p. 160-167). O pesquisador britânico Martin Flanagan, em 2007, trata dessa questão ao analisar as semelhanças entre o filme *Homem-Aranha*, um arrasa-quarteirão de 2002, e o gibi homônimo da Marvel; e do filme *Ghost World – Mundo Cão*, uma produção independente de 2001, e a graphic novel homônima (1997) de Daniel Clowes. Praticamente desde a sua origem, opina ele, as revistas em quadrinhos “tiveram o potencial de aproveitar-se de um grande repertório de imagens em torno da adolescência, do crescer e do assumir responsabilidades”<sup>3</sup>. Essas histórias despertavam interesse de leitores tanto juvenis quanto adultos, “que tivessem investimento no modo como se organizam representações culturais da juventude e do amadurecimento”<sup>4</sup> (FLANAGAN, 2007, p. 147-148).

3. had the capacity to harness a powerful repertoire of images around adolescence, growth and the assumption of responsibility.

4. with an investment in how cultural representations of youth and growing up are organized.

Figura 1 - Maus, de Art Spiegelman.  
Fonte: Acervo próprio



A revista *The Amazing Spider-Man* (O Espetacular *Homem-Aranha*), dos anos 1960, com certeza não foi a primeira

revista em quadrinhos a propor um tipo de *Bildungsroman*, mas foi uma das expressões mais evidentes dessa modalidade nos

quadrinhos. Embora designado “Homem-Aranha”, Peter Parker era um estudante de ensino médio quando obteve seus poderes, picado por uma aranha radioativa enquanto sua escola visitava um laboratório. Desde suas origens, em 1962, até seu casamento, em 1987, as aventuras super-heróicas do Homem-Aranha caminharam de mãos dadas com a clássica evolução de jovem imaturo ao homem feito, típica do *Bildungsroman*. Já órfão e morando com tio e tia idosos na primeira história, conforme a trama se desenrola vemos que é sua displicência em deter um ladrão que resulta na morte de seu Tio Ben nas mãos do mesmo larápio. Como se este fardo não fosse o bastante, a debilitada Tia May tinha saúde fraca e as contas da casa eram uma aflição constante. No colégio, como Peter Parker, ele sofria *bullying* constante e era ridicularizado pelos colegas valentões

ou descolados. No início do seu emprego de meio período no *Clarim Diário*, ele babava pela secretária Betty Brant, mas pouco depois, ao entrar na faculdade, seus interesses românticos voltaram-se à colega Gwen Stacy. Em fins de 1966, os roteiristas ainda incluíram Mary Jane Watson, filha de uma amiga da sua tia. Com isto, Peter Parker/Homem-Aranha alcançou outros níveis de firmeza emocional e psicológica. Em 1971, a estabilidade do personagem era tal que a Casa Branca do Presidente Richard Nixon solicitou à editora que produzisse uma história antidrogas, na qual o Homem-Aranha defrontava e condenava o uso de drogas pesadas (Figura 2). Embora o Código de Ética dos Quadrinhos proibisse a menção a entorpecentes, a Marvel lançou uma história em três capítulos com o tema entre maio e julho de 1971 (WRIGHT, 2001, p. 239).



Figura 2 - Capa de Spider-Man 98, em que o herói tem de lidar com uso de drogas por um de seus amigos.

Fonte: <http://www.coverbrowser.com/image/amazing-spider-man/98-1.jpg>

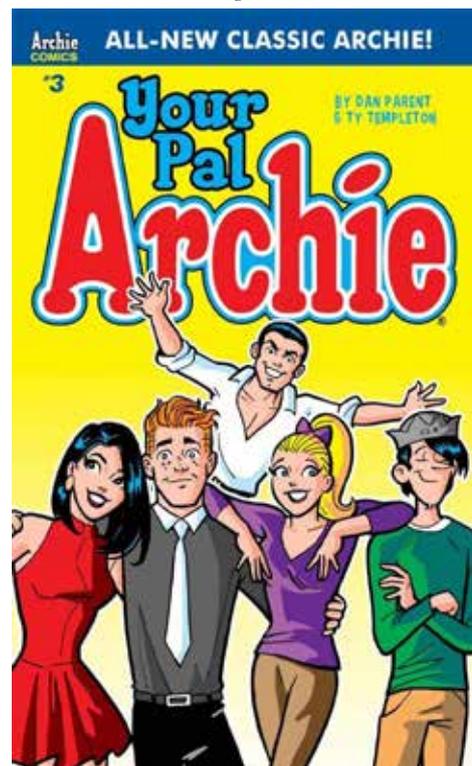
O Homem-Aranha, contudo, não estava sozinho em revelar traços distintos do *Bildungsroman*. Archie Andrews, personagem central da linha homônima Archie Comics, talvez pareça o menos apto, dentre todos os personagens de

revistas em quadrinhos, a ter qualquer laço com a modalidade de *Bildungsroman*. Ancorado à adolescência perpétua, Archie aparentemente nunca evolui e não aprende nada que se possa considerar como conquista da profundidade emocional ou

da maturidade. Porém, como Bart Beaty demonstra de modo muito perspicaz, um dos temas que se costuma ter como dogmáticos nas tramas de Archie – Veronica e Betty sempre concorrendo pelos afetos do personagem – é capcioso, ou pelo menos era capcioso durante os anos 1960. Beaty mostra que Archie estava, isto sim, em um relacionamento, mesmo que tenso, com Veronica, e que Betty na verdade era uma intrometida que maliciosamente buscava acabar com o casal devido a sua obsessão por Archie. Como Beaty (2015, p. 38-41, p. 49-52) ressalta, às vezes o comportamento

de Betty chegava a níveis patológicos. Nos anos 1960, a preferência de Archie por Veronica pode ser entendida como uma decisão sensata na rota da estabilidade e da maturidade, sendo a única falha nesta opção o fato de Veronica ainda não ter atingido esse nível de amadurecimento. Ou seja, nos anos 1960, Archie evoluiu até o ponto alto da adolescência e obteve um aspecto de maturidade, mas, por motivos que eram claramente comerciais, nunca conseguiu dar desfecho àquele momento. Archie (Figura 3) continua ancorado a um amadurecimento que não tem fim.

Figura 3 - Capa de revista do personagem Archie, que continua adolescente depois de várias décadas de publicação  
 Fonte: [http://cdn.shopify.com/s/files/1/2026/1033/products/Your-PalArch3-768x1181\\_37cc914b-2ce7-4980-9649-2480d7200726\\_1024x1024.jpg?v=1506613334](http://cdn.shopify.com/s/files/1/2026/1033/products/Your-PalArch3-768x1181_37cc914b-2ce7-4980-9649-2480d7200726_1024x1024.jpg?v=1506613334)



5. a successful work of history because it fails to provide the reader with a catharsis, with the release of tension gained through the complacent construct of knowing all.

Não obstante esses exemplos, o interesse pelos quadrinhos como modalidade de *Bildungsroman* deriva da onda de *graphic novels*, publicadas em escala crescente na esteira do sucesso do *Maus* de Art Spiegelman. Temos que admitir que comumente se reflete sobre *Maus* a partir das estratégias representativas de Spiegelman: utilizar animais antropomorfizados para identificar judeus, alemães e poloneses. Porém, como observa Joshua Brown, *Maus* é um obra de História que demonstra como se pode usar relatos orais para dar forma a narrativas

historiográficas. Ele defende que *Maus* é “uma obra que trata de modo exitoso de História porque não consegue provocar catarse no leitor, o escape da tensão que se obtém através do construto complacente de já saber tudo que se passou” (BROWN, 1988, p. 98). A visão que Brown tem de historiografia é ampla e ele entende obras de História, pelo menos as de mérito, como as que não fornecem a catarse tão presente nos *Bildungsromane*. Como historiografia, *Maus* cai no reino do *Bildungsroman* por ser, em parte, a narrativa da passagem do próprio Spiegelman à conscientização da

maturidade, algo que ele só conseguiu, como se percebe na leitura, através da criação de *Maus*. O segundo volume de *Maus* gerou breve celeuma no *New York Times* quanto a sua categorização como ficção ou história/livro de memórias. Embora tenham decidido por história/livros de memórias, a questão em pauta aparentemente teve mais a ver com a forma de representação e as tradições dos quadrinhos, e não com o conteúdo em si (FRANKLIN, 2011).

### 1 - O *Bildungsroman* e a Narrativa Gráfica Autobiográfica

Faz-se necessário apresentar algumas justificativas para a decisão de ler *graphic novels* autobiográficas como *Bildungsromane*. Na introdução a sua coletânea de ensaios sobre autobiografia e *graphic novels*, Michael A. Chaney apoia-se nas obras de Sidonie Smith e Julia Watson para lembrar ao leitor que “o contrato de leitura entre as pistas de gênero textual e o leitor, que já foi instruído pelas convenções a identificar estas pistas, determina se um texto será lido como ficção... ou como autobiografia”<sup>6</sup>. Assim, diz Chaney, “a questão de uma narrativa pertencer a ficção ou a autobiografia, por fim, está sujeita à negociação que os leitores farão com ela.”<sup>7</sup> (CHANNEY, 2011, p. 3-4) Em *Autobiographical Comics*, Elisabeth El Refaie aborda esta questão. A autora defende que hoje os gêneros narrativos são mais porosos e que mudaram tanto as convenções quanto as expectativas dos leitores. Ela vincula a obra autobiográfica à construção de identidade através de histórias, sejam reais ou imaginadas. Em relação aos quadrinhos autobiográficos, a decisão de ler a obra como *Bildungsroman* mais uma vez retoma como os leitores situam o autor; como eles são flexíveis ou firmes na forma como conectam a vida que está escrita à pessoa que a escreveu. El Refaie sugere o trabalho de David Herman sobre narrativas para explicar a multiplicidade do autor na obra autobiográfica: há a pessoa real, a pessoa

que narra e a pessoa de quem se fala. Tal como acontece em *Maus*, o processo de entendimento da maturidade que se ganha em um *Bildungsroman* vem não só da experiência, mas da reflexão sobre esta experiência, seja através da escrita ou da leitura, atos nos quais sempre existe envolvimento. Além do mais, em exemplos de quadrinhos autobiográficos como os de Harvey Pekar, o escritor e o artista são entidades à parte, o que complica a noção de autobiografia se a construção do gênero for entendida como ato de escrita ou criação do texto por parte de um indivíduo só.

Grande parte do que separa autobiografia de *Bildungsroman* é a ideia de que a primeira tem relação com a verdade ou a verossimilhança que falta ao segundo. Mas isto deveria determinar como uma obra é analisada? A verdade – ou a aproximação aceitável do que aconteceu no passado – é uma questão para historiadores. Na escala de exatidão quanto ao passado, livros de memórias e autobiografias ficam em outro patamar. A insistência de Art Spiegelman em dizer que *Maus* deve ser classificada como História deriva da preocupação real quanto aos negacionistas do Holocausto, algo que o levou à pesquisa meticulosa que contextualiza o relato sobre seu pai. Mas, tomando um exemplo aleatório, o mesmo não se pode dizer do *Fun Home* (2007) de Alison Bechdel (Figura 4), que possui similaridades na narrativa dupla, mas é extremamente dissimilar no fato de que não há negacionistas quanto à vida e experiência do pai da autora. Ao invés de focar na questão da “verdade” – que, de qualquer modo, como aponta Bart Beaty, “anestesia em caráter fundamental a instrumentalidade do estudo autobiográfico”<sup>8</sup> – talvez seja melhor desviar totalmente desta questão, exceto no tocante ao fato de que a estratégia retórica de escrever autobiografia ou memórias matiza a narrativa. (BEATY, 2007, p. 143) Em outras palavras, observar a narrativa em si em vez de

6. the pact negotiated between the generic clues of a text and a reader trained by convention to recognize them determines whether a text will be read as fiction ... or as autobiography.

7. the question of whether any given narrative belongs to fiction or autobiography is ultimately one that readers must negotiate.

8. fundamentally deadens the instrumentality of autobiographical study.

preocupar-se com questões de gênero narrativo sugere um ponto de partida para tratar do que as *graphic novels* trazem ao conceito de *Bildungsroman*. O que define a contribuição específica dos textos gráficos ao gênero do *Bildungsroman* está na singularidade com que estes textos

podem retratar a memória e o depoimento pessoal. A seguir, trato de uma variedade de textos que se envolvem no que significa avançar no tempo ou ficar preso em determinado tempo, e as implicações destas duas experiências para a sensação de alcançar a maturidade.

Figura 4 - Capa da graphic novel de Alison Bechdel.  
Fonte: Acervo próprio.



Muitas *graphic novels* que lemos como *Bildungsromane* são livros de memórias. Ou seja, o processo de desenvolvimento é mostrado do ponto de vista do presente. A maior contribuição destas *graphic novels* aos *Bildungsromane* é o que os quadrinhos conseguem alcançar na própria página. A primeira página de *Maus* é um exemplo proveitoso. Tanto a página quanto *Maus* iniciam-se definindo local e tempo: “Rego Park, N.Y., c. 1958”. O indicador de tempo e lugar paira sobre um quadro que toma toda a largura da página. Neste quadro, duas caixas narrativas descrevem a cena: “Era verão, eu me lembro. Eu tinha dez ou onze anos...” e “... eu estava patinando com o Howie e o Steve...”. A imagem do quadro é de três camundongos antropomorfizados andando de patins em uma calçada suburbana. No quadro seguinte, o narrador nos diz: “...meus patins se soltaram até que”

e, dentro do quadro, uma inserção mostra os patins soltando-se; o resto do quadro é um close do camundongo de camiseta listrada do primeiro quadro exclamando “Ai!” e quase caindo. No primeiro quadro, o autor está presente tanto no presente-1986, ano da publicação do livro, na forma de narrador, quanto como patinador no “c.1958” de suas memórias. Já no princípio, com o “c.” e o “eu tinha dez ou onze anos” aparentemente inócuos, Spiegelman conduz o leitor aos problemas da memória. No segundo quadro, Spiegelman também está presente como narrador e está também duplamente presente em 1958, ou *por volta de* (“c.”), através de um quadro dentro de um quadro que mostra dois momentos que retratam a causa e o efeito de sua queda. Ao longo de *Maus*, Spiegelman narra e aparece em diferentes estágios de sua vida. A narrativa como um todo, portanto, vira um ato de

memória. E, tal como é complementada pela pesquisa, a grande força motriz do livro está em Art recuperar as memórias de seu pai, Vladek. Spiegelman mostrou como, nos quadrinhos, o presente pode tratar do passado com um imediatismo que não se encontra em outros formatos impressos. A *graphic novel* como *Bildungsroman* não é apenas uma história que se conta, mas uma história que se revela, através de uma mídia que permite a representação autorreflexiva em espaço liminar, geralmente com o foco bem determinado que se captura em um quadro de história em quadrinhos. Ou seja, o processo de maturação e compreensão não é só contado ou mostrado, mas acontece ao longo das páginas da história em quadrinhos. Outros meios, incluindo romances em prosa, também conseguem este efeito – mas o que diferencia as *graphic novels* é o imediatismo dos quadrinhos. Pode-se entender as

realizações das *graphic novels* neste aspecto ao analisar como se alcança esses efeitos em outras mídias. Nas *graphic novels*, porém, isto se dá através de um processo complexo que inclui a história da própria mídia.

*Blue* (2012, figura 5), *graphic novel* de Pat Grant, consiste na reflexão sobre uma infância australiana em uma cidade praiana. Tudo na obra, como diz o autor, é “bullshit”. O papo furado, do modo como Grant o articula, significa essencialmente causos (histórias) que australianos contam uns aos outros nos pubs. Há um cerne de verdade, mas o contador do causo não deixa que a verdade atrapalhe um bom causo. Os acontecimentos de uma vida são contados tal como o contador acha que eles deviam ter acontecido. Para os norte-americanos, é similar ao que Elwood diz a Jake no filme *Os Irmãos Cara de Pau* (1980): “Não foi mentira, foi só bullshit.”

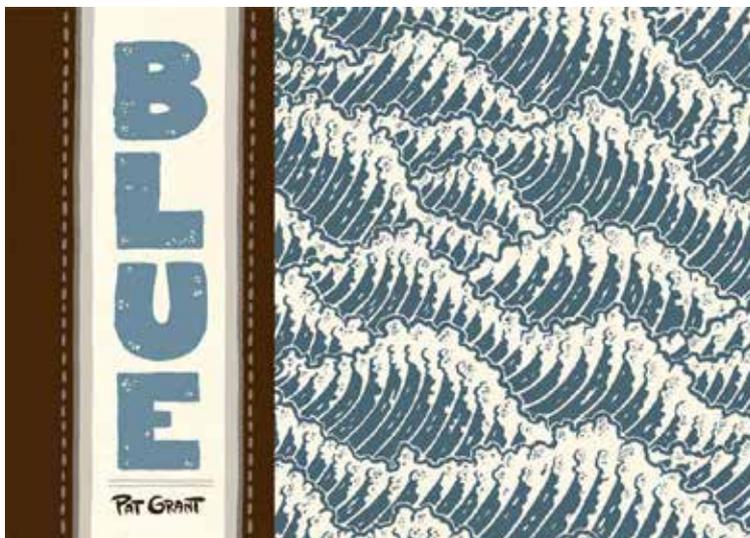


Figura 5 - Capa de *Blue*, *graphic novel* de Pat Grant.

Fonte: [http://cdn.topshelfcomix.com/catalog/covers/blue\\_cover\\_lg.jpg](http://cdn.topshelfcomix.com/catalog/covers/blue_cover_lg.jpg)

O papo furado de Grant aproxima-se muito da sua experiência de vida. Tal como seu protagonista, Grant morou numa cidade praiana, cabulava aula para surfar e em certa ocasião foi conferir os restos de um cadáver que haviam ficado nos trilhos do trem – mas desistiu na última hora, tal como seus personagens. Muitos australianos podem reconhecer aspectos da infância e da mocidade na história e é certo que quem cresceu perto

de praias – mesmo nas praias suburbanas de Melbourne, onde não se surfa – vai se identificar com aspectos da história. Grant faz uma apreciação do papel da memória em vários quadrinhos para sua narrativa e seu entendimento da mídia. Em um ensaio em *Blue*, ele explica que Shaun Tan (*A Chegada*) lhe disse que “quadrinhos quase sempre tratam de memória e de olhar para trás, de encontrar sentido no passado”<sup>9</sup>. Grant complementa:

9. comics are almost always about memory about looking back, about making sense of the past.

Quem sabe, em certa medida, contar histórias sempre tenha a ver com memória, mas me parece que o cartunismo tem um vínculo mais forte com os vocabulários juvenis de ser e saber do que com outros tipos de escrita. Mergulhar no espaço da história que os quadrinhos nos fornecem – como cartunista, mas também como leitor – é dar um passo para trás, voltar ao estado adolescente ou pré-adolescente, contornando os filtros analíticos e históricos com os quais nós, como adultos, processamos os dados sensoriais. Isto nos expõe às leituras cruas e sentimentais do tempo, do espaço e da forma. Os quadrinhos parecem ser a chave que muita gente precisa para acessar uma sala da sua psique que, se não fosse assim, ficaria trancada e distanciada da consciência adulta.<sup>10</sup>

10. It may be that all storytelling is about memory to some extent, but cartooning seems more powerfully linked to juvenile vocabularies of being and knowing than other kinds of writing. Sinking into the story space that comic art affords us – as cartoonists, but also as readers – is to step back into an adolescent or pre-adolescent state, bypassing the analytical and historical filters with which we, as adults, process sensory data. This leaves us exposed to raw, emotive readings of time, space and form. Comic art seems to be the key that many people need to access a chamber of their psyche that is otherwise locked away from the adult consciousness.

Para Grant, a história dos quadrinhos “consiste em mil narrativas de formação emaranhadas em um nó rebelde.” (GRANT, 2012)

A pesquisa sobre quadrinhos tenta destrinchar este nó rebelde e pegar filamentos a partir de abordagens analíticas. Consideremos *Maus*, que fez explodir a pesquisa acadêmica sobre quadrinhos. Joseph (Rusty) Witek, o primeiro acadêmico a escrever minuciosamente sobre *Maus*, tratou-o como História em sua obra *Comic Books as History*. Em *Alternative Comics: an emerging literature*, Charles Hatfield explorou *Maus* e outras obras de artistas e escritores como Gilbert Hernandez e Harvey Pekar a partir de aspectos autobiográficos. Outros acadêmicos realizaram estudos sobre trauma e memória em torno de *Maus*, incluindo o conceito de pós-memória, de Marianne Hirsch, explicação eficaz do

modo como o trauma e as memórias dos sobreviventes do Holocausto subsistem como memória entre seus filhos, mas são adquiridos a partir de armações discursivas e experiências vividas a um grau de distância do ocorrido. (CHUTE, 2014, p. 112-113) Estas *graphic novels* ou narrativas gráficas, portanto, estão abertas a diversas modalidades de interpretação; abordá-las como meio de refletir sobre a natureza do *Bildungsroman* é apenas um. No mais, a gama e os estilos de *graphic novels* são amplos, e caso elas sejam consideradas apenas um formato da mídia quadrinhos, sem levar em consideração gibis de super-heróis, de Archie ou mesmo da Disney, a gama de gêneros narrativos permanece sendo ampla. Discutir a *graphic novel*, ou mesmo determinados tipos de *graphic novels*, e os *Bildungsromane* torna-se contraproducente. Em vez de fazer esta discussão, trato de várias narrativas gráficas distintas e sua relação com o *Bildungsroman* como sugestões do tipo de trabalho que se realiza nesta mídia.

## 2 - Fun Home

*Fun Home*, de Alison Bechdel, é uma obra particularmente útil para mostrar as potências da *graphic novel* como *Bildungsromane*. Ao comparar as estratégias narrativas de Bechdel em seu livro com outra versão de sua história, o musical da Broadway *Fun Home* (2007) – vencedor de um prêmio Tony – percebe-se a capacidade dos quadrinhos de representar negociações do passado de modo contemporâneo. Bechdel está presente na *graphic novel Fun Home* de três maneiras: como a criança e adolescente que ainda morava na casa dos pais, como estudante universitária e, através da voz narrativa nas caixas de texto, como a autora adulta da história. Na versão para o palco, três atrizes interpretam Bechdel em idades distintas. Encenado no teatro, o musical faz um entrelaçar ininterrupto dos diferentes momentos da narrativa de Bechdel. A complexidade de *Fun Home*

no formato livro fica aparente na presença da Bechdel adulta como narradora; ou seja, o único modo de a história funcionar no palco seria fazer com que as caixas narrativas do livro fossem representadas por um ator como autor. O musical então amplia-se e ressalta a importância da voz do narrador. Colocando de outro modo: se um leitor pouco familiarizado com as convenções dos quadrinhos visse o musical primeiro e depois lesse a *graphic novel*, poderia buscar em vão a Bechdel adulta sem perceber sua presença nas caixas de texto narrativas. A presença da narradora faz *Fun Home* tornar-se uma interação com o passado. A história não só está sendo contada, mas representada como algo criado, e a estrutura do livro atrai o leitor para esta ideia.

Bechdel utiliza totalmente a seu favor as potencialidades dos quadrinhos para mostrar, não contar, a história. Conforme ela descarrega o passado e mostra-nos sua transição à idade adulta, ela a recria em simulações de diários, trechos de livros, mapas, fotografias, cartuns e todos os detritos que são *souvenirs* da vida. A trama tem três recursos narrativos chave: Bechdel cresce e se reconhece lésbica; a sexualidade oculta de Bruce, seu pai; e o suicídio deste. No livro, apenas um destes recursos é sólido e firme: Bechdel é lésbica. Seu pai Bruce provavelmente era um gay enrustido, mas Bechdel abre a possibilidade de ele ter sido bissexual ou, quem sabe, melhor descrito como *queer*; ele decerto passa a impressão de uma figura excêntrica. Da mesma forma, o relato da filha abre a possibilidade de que a morte dele, atropelado por um caminhão, tenha sido um acidente. Como a narrativa é episódica e não-linear, atinge-se a verossimilhança em *Fun Home* em parte através de um espelhamento de como as pessoas lembram das suas próprias vidas. Pouca gente senta para explorar sua vida de modo linear. Separar fotografias ou descobrir diários esquecidos pode resgatar algumas memórias e provavelmente elas

não exigirão contextualização imediata além do imediatismo do momento em que foram captadas. Do mesmo modo, ouvir uma música que ativa memórias não levará a um longo devaneio onde se enfileiram músicas que ativam memórias de modo linear, mas sim partir a momentos ou episódios específicos de uma vida. Bechdel apresenta-se como testemunha suspeita, pois a autora adulta, por exemplo, nos diz que a Bechdel jovem parou de registrar fatos em seu diário ou, se continuou, virou um pouco obscura nos registros. No nível meta, *Fun Home* é a reflexão de Bechdel sobre alcançar a maturidade e, tal como *Maus*, o ato de criar a obra, pelo menos nos modos como o ato de criação é representado no livro, é o momento de perceber a maturação, a transição que o livro traça.

Daniel Clowes criou o personagem Harry Naybors, um crítico de quadrinhos, para sua história em quadrinhos *Ice Haven* (2005, figura 6). Concebido parcialmente de modo sarcástico, em reação ao que Clowes percebia como o ridículo da atividade, parte do que o personagem diz foi tratado por Hilary Chute, pesquisadora especializada em narrativas gráficas, como “uma descrição muito eloquente e apropriada dos quadrinhos”<sup>11</sup>. O que Chute diz faz sentido: Clowes, através de Naybors, propõe que os quadrinhos perduram

como formato essencial [porque] embora a prosa tenda ao “interiorismo” puro, que ganha vida na mente do leitor, e o cinema tenda ao “exteriorismo” do espetáculo, da experiência, é possível que os “quadrinhos”, ao adotarem tanto o interiorismo da palavra escrita quanto a materialidade da imagem, reproduzam a natureza da consciência humana e o embate entre a autodefinição privada e a “realidade” corpórea.<sup>12</sup>(CHUTE, 2014, p. 112-113)

11. a really articulate, apt description of comics.

12. as a vital form [because] while prose tends toward pure ‘interiority,’ coming to life in the reader’s mind, and cinema gravitates towards ‘exteriority’ of experiential spectacle, perhaps ‘comics,’ in its embrace of both the interiority of the written word and the physicality of image, more closely replicates the true nature of human consciousness and the struggle between private self-definition and corporeal ‘reality’.

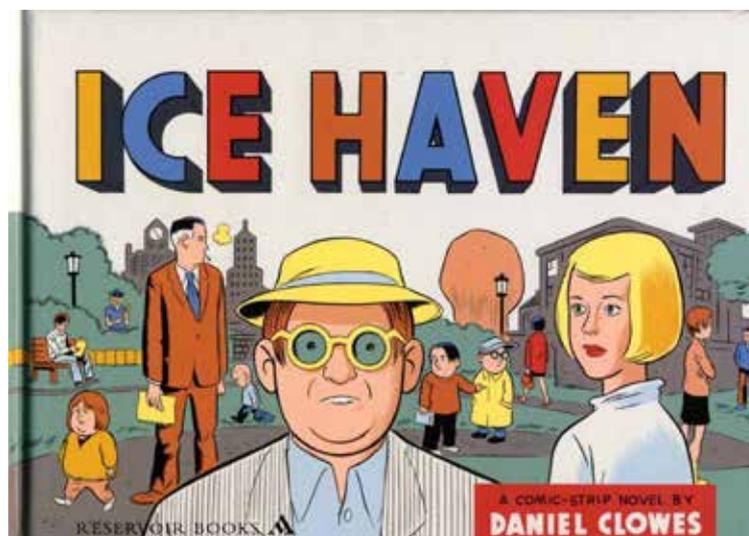


Figura 6 - Capa da graphic novel *Ice Haven*, de Daniel Clowes  
 Fonte: <https://imagess3.casadellibro.com/a/1/t0/93/9788439720393.jpg>

Esta perspectiva dos quadrinhos nos ajuda a entender como os lemos, tanto no sentido formal do processo cognitivo quanto no sentido de como nossa leitura produz identificação, apreço e prazer.

#### Referências

- BEATY, Bart. *12 Cent Archie*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2015.
- BEATY, Bart. *Unpopular culture: transforming the European comic book in the 1990s*. Toronto: University of Toronto Press, 2007, 143.
- BECHDEL, Alison. *Fun home: a family tragicomic*. Boston, MA: Mariner Books, 2007.
- BROWN, Joshua. Of mice and memory. *Oral History Review*, v. 16, p. 91-109, 1988.
- CHANEY, Michael. *Reading lessons in seeing: mirrors, masks and mazes in the autobiographical novel*. Jackson: University Press of Mississippi, 2016.
- \_\_\_\_\_. Introduction. CHANEY, Michael. *Graphic subjects: critical essays on autobiography and the graphic novel*. Madison: University of Wisconsin Press, 2011. p. 3-4.
- CHUTE, Hilary L. *Graphic women: life narrative and contemporary comics*. New York: Columbia University Press, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Outside the box: interviews with contemporary cartoonists*. Chicago: University of Chicago, 2014.
- CLOWES, Daniel. *Ice haven*. London: Jonathan Cape, 2005.
- FLANAGAN, Martin. Teen trajectories in Spider-Man and Ghost World. In: FRANKLIN, Ruth. *Art Spiegelman's genre-defying Holocaust work, revisited*. *New Republic*, October 5, 2011. Disponível em: <https://newrepublic.com/article/95758/art-spiegelman-metamaus-holocaust-memoir-graphic-novel>. Acesso em: 8 mar. 2016.
- GORDON, Ian. Making comics respectable: how Maus helped redefine a medium. In: WILLIAM, Paul; LYONS, James (ed.) *The rise of the American comics artist: creators and contexts*. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. p. 160-167.
- \_\_\_\_\_; McALLISTER, Matthew P.; JANCOVICH, Mark (ed.) *Film and comic books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 147-148.
- GRANT, Pat. *Genealogy of the Boofhead: image, memory and Australian surf comics*. Blue, Marietta, GA, Top Shelf, 2012.
- HATFIELD, Charles. *Alternative comics: an emerging literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005
- HIRSCH, Marianne. Family pictures: Maus, mourning, and post-Memory. *Discourse*, v. 15, n. 2, p. 3-29, Winter 1992-93.
- OS IRMÃOS CARA-DE-PAU. Direção: John Landis. Los Angeles: Universal Studios, 1980.
- SPIEGELMAN, Art. *Maus: a survivor's tale*.

London: Penguin Books, 2003.

WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

WITEK, Joseph. *Comic books as history: the narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*. Jackson: University Press of Mississippi, 1989.