

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL

CAMPUS DO PANTANAL

EVELYN PATRICIA BAÇÃO SANTANA

Análise Literária da obra: Fun Home:
uma tragicomédia em família de Alison Bechdel

CORUMBÁ-MS

2023

EVELYN PATRICIA BAÇÃO SANTANA

Fun Home:
uma tragicomédia em família: Análise da obra

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Letras – Habilitação em Português e Inglês, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campus do Pantanal (UFMS/CPAN), como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciada em Letras.

Orientador: Professor Doutor Carlos Eduardo de Araujo Placido
Co-orientador: Mestre Wanderley Rennan Carmo dos Santos

CORUMBÁ-MS

2023

SUMÁRIO

1) INTRODUÇÃO.....	2
2) ANSIEDADE.....	4
3) MORTE.....	5
4) PERSONALIDADE.....	6
5) ANÁLISE DA OBRA.....	7
5.1 ESPAÇO.....	8
5.2 PERSONAGENS.....	8
5.3 RECURSOS ESTILÍSTICOS.....	9
5.4 ARTE SEQUENCIAL.....	10
6) CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	11
7) ANEXO.....	12
8) REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	

INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) vêm ganhando maior notoriedade com as adaptações Hollywoodianas de suas histórias de super heróis, apesar desse viés, as HQs possuem origens mais profundas, e em sua trajetória já foi considerada uma forma de leitura marginalizada, tendo toda sua expressividade anulada.

No Brasil, o universo das HQs podem ter como marco inicial, segundo Gomes (2020), com Agostini (1883) apresentando uma construção de traços refinados dos desenhos e uma rica conotação realista. Ainda, conforme o mesmo autor (2020), a inserção mais massiva de quadrinhos estrangeiros “pode ser simbolizada através da Publicação do Suplemento Juvenil por Adolfo Aizen entre 1933 e 1933” (GOMES, 2020, p. 3).

Conforme Scott McCloud (1995) e Neto (2014) podemos considerar a obra *Tapeçaria Conquista da Normandia* como a primeira forma de história em quadrinhos ou, conforme Scott McCloud (1995) salienta no estudo intitulado *Desvendando os Quadrinhos*, a partir do conceito de Will Eisner, como a primeira forma expressiva de Arte Sequencial.

A *Arte Sequencial*, termo formal dado para as histórias em quadrinhos, possui uma composição própria, influenciando diretamente na forma de se ler e de se interpretar a obra. O quadrinista e editor William Eisner (1989) considera que os componentes das HQ's são relevantes no momento da leitura, pois são os que guiam o leitor e encadeiam as ideias discutidas de forma, até certo ponto, lúdica, mas sem perder a essência das ideias a serem discutidas nos enredos. Para isso, os recursos semióticos como a disposição das imagens, das figuras de linguagens, expressões e cores são essenciais para criar a ambientação necessária para o desenvolvimento da história.

Para que uma narrativa atinja seu propósito, é necessária a utilização de uma série de elementos para que ela tome forma e, enfim, seja coerente e coesa para que, dessa forma, a mensagem seja transmitida de forma satisfatória, e com as histórias em quadrinhos, esses recursos estão presentes

com algumas peculiaridades e especificidades, o que as torna diferente das demais obras literárias.

Um artifício fundamental que compõe a HQ é o *Letreiramento*, ou a *caligrafia*, que consiste na escolha das formas da escrita que interferem na passagem e na intencionalidade do autor sobre a obra, fazendo parte da ambientação da história contada, guiando o leitor ao estilo da narrativa.

A imagem é o elemento da leitura que precisa ser observada minuciosamente. Por exemplo, um traço refinado simboliza a assinatura do seu autor conforme seu estilo, tornando-o único. Ela também precisa ter a propriedade da Universalidade, pois através dela o leitor poderá reconhecer algo do seu próprio universo, podendo contextualizar a história com o momento social ou cultural, por exemplo, vivido pelo leitor.

Conforme Palmieri (2019), para compreender a estrutura da Arte Sequencial, é preciso, em primeiro lugar, saber qual o público-alvo a que se dedica a obra, para então elaborar um roteiro; após isso ela a divide em duas categorias: os *Elementos Gráficos* e os *Elementos Cognitivos*. Usaremos essa categorização para melhor entendimento da composição da HQ. Para ela, os Elementos Gráficos consistem em: material e traço: que consistem no tipo de ferramentas utilizadas para elaborar o tipo de traçado usado e as cores escolhidas para a ambientação do enredo.

O quadro é outro elemento gráfico essencial, pois através dele é feito o recorte de tempo, no qual o autor precisa ter a exata noção da fluidez que deseja transmitir ao leitor. O requadro refere-se ao contorno do quadro, nele está contida a ação, ambientando o leitor em cada cena, fornecendo, também, informações sobre a passagem de tempo.

Ademais, outro elemento indispensável na elaboração da HQ é a sarjeta, ou calha, que é o espaço entre um quadro e outro. Assim, “a sarjeta pode também modificar a história ao alternar a linearidade da narrativa ou fornecer informação sobre o ambiente”. (PALMIERI, 2019, p. 29)

A carga subjetiva é representada pelo Grafismo. As emoções e sensações ganham espaço com essa ferramenta, deixando ao leitor a interpretação da mensagem transmitida. McCloud (2005) a escolha do traço e da sombra podem ser marcadores representativos da subjetividade.

O *Timing*, ou temporização, é expresso através do ordenamento, sendo os quadrinhos o seu maior componente. Ele é uma das características mais importantes das histórias em quadrinhos, pois é através dele que o autor pode controlar a velocidade dos fatos e o leitor experimenta a leitura.

O balão exerce função fundamental, pois ele pode expressar a intenção do falante na história, o tipo de comunicação usada no momento pode ser definido de acordo com a sua borda e estilo: fala, grito, pensamento etc.

Através de sua formatação as Hqs podem ser grandes aliada para a propagação dos mais diversos assuntos, ela atinge todas faixas etárias, sua linguagem é simples, porém carregada de signos e significados. Na criação das personagens os aspectos intrinsecamente humanos tornam-se mais vívidos, as emoções, sentimentos, comportamentos, experiências tornam-se tornam visíveis e podem ser melhor explorados e explicados, criando assim uma conexão entre a HQ e o leitor.

Face ao exposto, este trabalho visa analisar a obra *Fun Home: uma tragicomédia em família*, da autora norte-americana Alison Bechdel, que nasceu em 1960, na cidade de Lock Haven, Pensilvânia, Estados Unidos. Trata-se de uma obra com aspectos autobiográficos, pois conta a história da sua família desencadeada pela vontade de assumir sua sexualidade para família e a morte de seu pai. As características subjetivas que iremos dar mais ênfase são os aspectos psicológicos da própria autora, que na obra é narradora e personagem. O elemento de destaque que será explorado, nesse viés, é a ansiedade.

Para a composição deste trabalho está reservada para explanação dos temas que possuem destaque na obra, que são: a ansiedade, morte e personalidade, arrolados a seguir.

ANSIEDADE

Dentro desse escopo de particularidades humanas, iremos ressaltar aquela que vem sendo considerada o mal do século: a ansiedade.

A ansiedade é uma reação emocional natural, funciona como um estado de alerta emitido pelo corpo para sinalizar possíveis riscos à nossa integridade, ela passa a ser preocupante quando traz prejuízos à vida cotidiana do indivíduo. Essa preocupação exacerbada com o que pode vir acontecer impede a execução de atividades diárias, como fazer atividades que antes eram prazerosas ou trabalhar, esse exagero aos estímulos ansiosos podem causar sintomas somáticos. Na Biblioteca Virtual em Saúde do Ministério da Saúde encontramos o seguinte guia a respeito da ansiedade:

Levando-se em conta o aspecto técnico, devemos entender a ansiedade como um fenômeno que ora nos beneficia ora nos prejudica, dependendo das circunstâncias ou intensidade, podendo tornar-se patológica, isto é, prejudicial ao nosso funcionamento psíquico (mental) e somático (corporal). A ansiedade estimula o indivíduo a entrar em ação, porém, em excesso, faz exatamente o contrário, impedindo reações. (BRASIL,2011)

De acordo com Castilho (2000) uma forma prática de diferenciarmos a ansiedade normal da ansiedade patológica é avaliarmos a duração das reações, se são curtas, autolimitadas, e se estão relacionadas ao estímulo do momento ou não, ou seja, se o estímulo está de acordo com a situação presente. Ainda de acordo com a mesma autora (2000), os indivíduos com ansiedade apresentam medo em excesso, dificuldade em relaxar e geralmente se preocupam com o julgamento de terceiros quando se refere ao seu desempenho pessoal, com isso precisam de estímulos para avivar sua autoconfiança.

MORTE

A morte é um importante elemento narrativo e possui um certo destaque na obra, visto que é o ponto de partida de toda história.

A partir do século XVII a personificação da morte torna-se algo recorrente dentro da cultura do ocidente, voltada para a concepção de um esqueleto envolvido em uma capa negra longa, carregando a foice para “ceifar” a vida, trazendo medo, terror, angústia e sentimentos de aflição que davam a ideia da morte como uma perseguição fatal da qual não se teria escapatória, passando a ideia da morte como uma múmia ou cadáver significando o horror

da morte física, doença, velhice e a decomposição após a morte, comum nas poesias daquele período também (GUERREIRO, 2008).

Com o passar dos anos, os rituais em torno da *morte* e do *morrer* sofreram transformações. Durante a Idade Média, a morte da pessoa moribunda era assistida pelos parentes, amigos e pelas crianças. Morrer era um ato público (uma forma de ter certeza que o ente querido realmente havia falecido) e o quarto do moribundo se enchia de parentes, amigos e visitantes. Esse período tinha outros aspectos como a convivência entre os vivos e mortos, nos quais os cemitérios muitas vezes eram usados como moradias para os vivos, namorar, dançar, comer, incluindo também atividades comerciais (SILVA *et al.*, 2017).

Ao longo dos séculos o morrer deixa de ser ato público, sendo reservado ainda à intimidade do lar, o que foi transformado com o avanço da medicina, passando a morte a ocorrer longe do lar, em hospitais e sob equipamentos que tentam prolongar a vida.

A humanidade demanda muita energia na negação da morte, como se a negação fosse evitá-la. Tamanho é o temor que não se pode nem seu nome ou realizar qualquer referência a mesma, pois a família não suporta a ideia de ser golpeada pela perda do ser amado, se recusando a separação definitiva e o sofrimento que é provocado pela visão ou a ideia de morte (GUERREIRO, 2008).

PERSONALIDADE

A psicanálise, remete aos primórdios da vida, mas não significa que se trata somente do passado, porque quando relatos infantis acontecem vemos a criança no adulto, e as dores no presente, são atuais, de forma que a teoria não é contida nesta época cronológica apenas, mas nos traços e marcas que estão ali, reinvestidos a cada momento, no atual.

Winnicott nos diz que:

No caso de qualquer indivíduo no início do processo de desenvolvimento emocional, há três coisas: em um extremo há a hereditariedade; no outro extremo há o ambiente que apoia ou falha e traumatiza; e no meio está o indivíduo vivendo, se defendendo e crescendo. Em psicanálise nos ocupamos do indivíduo vivendo, se defendendo e crescendo Winnicott (1963, p. 125).

Dito isso podemos considerar que os responsáveis pela nossa criação são modelos de interação com mundo, são mediadores de conhecimento e por ser humanos também são falhos e conseqüentemente podem trazer cargas de si para os membros da família. O ambiente pode ser interpretado tanto como espaço físico, como seu próprio quarto, como o espaço de expressar seus pensamentos e sentimentos.

Sendo assim Winnicott ainda salienta que:

“É verdade que uma criação pode ser um quadro, uma casa, um jardim, um vestido, um penteado, uma sinfonia ou uma escultura; tudo desde uma refeição preparada em casa. Dizendo melhor talvez, essas coisas poderiam ser criações. A criatividade que me interessa aqui é uma proposição universal. Relaciona-se ao estar vivo” (WINNICOTT 1971-1975 p.112)

Conforme o mesmo teórico, a capacidade criativa do indivíduo está relacionada a sua realidade externa, desta forma qualquer impacto psicológico pode causar danos a essa forma de interação com o mundo externo. Apesar dessa prerrogativa, é equivocada a crença de que o impacto psicológico pode destruir essa capacidade criativa, ao entrar em contato com quem vivenciaram sofrimento intenso, seja como prisioneiros ou privados de ser autônomos em seu próprio lar, é possível ver criatividade no sofrimento, quem sofre e não apenas existe está dentro da condição humana, a qual se vivencia reações, seja sofrimento, seja alegria. Por outro lado existe a insatisfação por aquilo que está oculto, carente, que pode ser enriquecido com uma nova possibilidade pela experiência do viver.

Winnicott (1965, p. 130) argumenta que “todo mundo tem um self que, como uma planta, depende, para seu reconhecimento, de um ambiente que o nutra”.

Na Figura 3 podemos evidenciar como a relação familiar pode interferir no desenvolvimento psicossocial do indivíduo, neste exemplo para aliviar as tensões constantes em casa a personagem representa sua incompreensão do ambiente através do Transtorno Obsessivo Compulsivo.

Análise da obra

A obra *Fun Home: uma tragicomédia em família* desenvolvida pela autora norte-americana Alison Bechdel, nascida em 1960, na cidade de Lock Haven, Pensilvânia, Estados Unidos. Trata-se de uma obra com aspectos autobiográficos, decidida a assumir sua sexualidade para seus familiares, Alison acaba por descobrir segredos da sua família e isso a faz questionar sobre sua criação, desejos e relação com o pai. Os aspectos subjetivos que iremos dar mais ênfase é a *psique* da própria autora, que na obra é narradora e personagem, sobretudo, a temática da ansiedade.

Iniciaremos a análise apresentando os elementos narrativos que compõem a obra: espaço, personagens, seguido dos recursos linguísticos, e, por fim, apresentaremos trechos da obra em que as temáticas supracitadas podem ser evidenciadas.

1.1 Espaço

Antes de iniciarmos a análise dos aspectos psicológicos, é necessário nos atermos aos ambientes em que se passa a história, por serem elementos que possuem grande ênfase para construção da personalidade da autora. Sua relação orgânica com os espaços físicos são norteadores também da personalidade do patriarca.

A casa em que cresceu é descrita como uma extensão das vontades do pai. Era uma mansão velha e acaba que foi reformada por ele nos mínimos detalhes, desde a escolha do papel de parede até a construção do jardim, nada ficava fora do aval do senhor Bechdel.

A funerária, que também era casa da avó paterna, era o lugar de brincadeiras entre os irmãos, mas também de muito trabalho, como podemos observar na Figura 1.

Universidade, foi o palco da sua exploração sexual, sendo a biblioteca fonte primária de informação sobre sua sexualidade e posteriormente as festa e clubes seu campo de ação.

As viagens em família representam o relacionamento dos pais, seja na viagem à Suíça ou os acampamentos com o amigo do patriarca, os pais são representados como seres opostos.

1.2 Personagens

Os personagens principais da narrativa são:

- Alisson é a personagem e narradora da história.
- Pai, que é professor de inglês no colegial, é descrito como um ser humano, agressivo, ausente, promíscuo e homossexual, que escondia sua orientação sexual da família
- Mãe, passiva aos desejos do pai, que por afeto aos filhos mantém um casamento de fachada, todavia não deixa de buscar progressos na sua carreira.
- Cristian seu irmão mais novo não aparece com frequência, porém era alvo das agressões do pai assim como Alison.
- Os amantes do pai são personagens ímpares e sempre narrados como mais novos e há relato de pelo menos um ser menor de idade, o que trouxe um grave problema para a família.

Existem outras personagens que também auxiliam na compreensão da dinâmica social da personagem principal como a namorada da faculdade, avó, os professores da faculdade, dentre outros.

1.3 Recursos estilísticos

Alison Bechdel utiliza de forma brilhante a intertextualidade, desde a primeira página ela faz citação de obras e autores clássicos com forma de caracterizar o espaço, personagens e sua relação com o meio.

Cita a Família Addams obra de Charles Samuel Addams por sua similaridade com sua família e mais especificamente se vê na Wednesday, devido a escolha dos móveis, que seu pai havia feito, e na charge que virá antes mesmo de saber ler, Wednesday usava um mesmo vestido preto que seu obrigou a usar dando um aspecto de morte (p. 35).

No que concerne ao campo da Arte Sequencial essa escolha remete ao conceito da Universalidade que consiste na representação do tema para o público, ao citar a Família Addams como figura representativa da sua família, ela faz com que o público compreenda melhor seu ponto de vista. Portanto, sai do campo da imaginação pessoal e passa para o conhecimento coletivo.

Outros exemplos que podemos citar são Ícaro, Dédalo, para representar seu pai.

1.4 Arte Sequencial

Face exposto iremos observar os elementos referente a Arte Sequencial, no exemplo da Figura 1 abaixo podemos observar a que o Timing da história é demarcado pela ordem e tamanho dos quadros e as Calhas demarca a fluidez da narrativa. Os Grafismos demarcam a intencionalidade da autora nas partes que merecem mais nossa atenção, como no primeiro quadro em que o caixão está sendo erguido, no terceiro onde o pano evidencia o caixão. É notório que mesmo com a ausência do balão de fala conseguimos compreender a carga subjetiva dessa passagem, demonstrando que o Letreiramento possui grande relevância na fluidez da narrativa.

Figura 1: Os trabalhos que realizava na Funerária da família.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi aqui exposto, podemos observar que as HQs são uma ferramenta para propagação dos mais variados temas sociais. Na obra em questão ainda ficaram de fora do escopo deste trabalho as temáticas da orientação sexual, pedofilia dentre outros que são retratados na obra.

Mas do que um amontado de imagens e palavras as HQs trazem consigo uma linguagem comum as mais diversas idades, quando escolhido o enredo e público alvo ela pode ser uma mediadora eficaz das temáticas vigentes em cada época da história da humanidade se tornando um objeto diacrónico da sociedade, uma espécie de diário ilustrativo sócio cultural.

Anexo

Figura 2: Representação da relação familiar entres a autora com a avó.

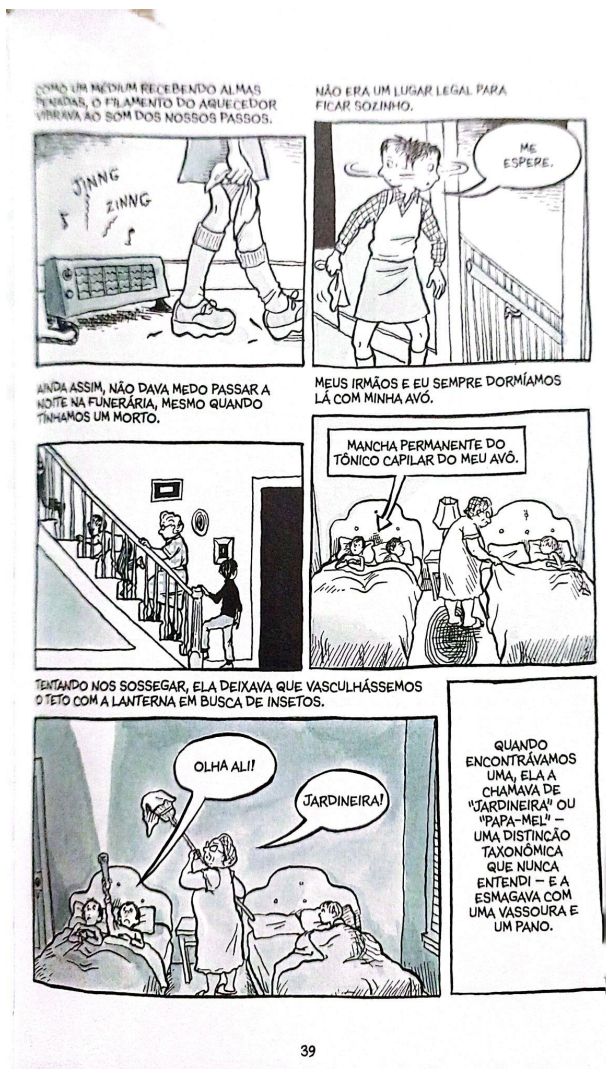


Figura 3: SÍNTOMAS DE ANSIEDADE



Referência Bibliográfica

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes. 1989

PALMIEIRI, Mariana da Silva, **ARTE SEQUENCIAL E QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO Razões, métodos e investigações**. Brasília: Distrito Federal, 2019

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 1995.

<https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/>

<https://hqsqueeduca.blogspot.com/2016/09/historias-em-quadrinhos.html>

https://bvsms.saude.gov.br/bvs/dicas/224_ansiedade.html

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2022/setembro/transtornos-de-ansiedade-podem-estar-relacionados-a-fatores-geneticos>

FERREIRA, Florência Cavalcante de Sousa. **O transtorno de ansiedade (TA) na perspectiva da psicanálise**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 12, Vol. 02, pp. 118-128. Dezembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/psicologia/transtorno-de-ansiedade>

CASTILLO, Ana Regina Geciauskas Lage. et al. Transtornos de ansiedade. Revista Brasileira de Psiquiatria, 22 (Supl. II), p. 20-3, 2000. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbp/v22s2/3791.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2023.

WINNICOTT, D. W. (1956). **Formas clínicas da transferência. Da Pediatria à Psicanálise: obras escolhidas**. Rio de Janeiro: Imago, 2000.

BECHDEL, Alison. **Fun home: uma tragicomédia** em família. São Paulo: Todavia, 2018. 240 p.

DA SILVA, Enock Douglas Roberto et al. **A MORTE NO OCIDENTE: CONSIDERAÇÕES SOBRE A HISTÓRIA DA MORTE NO OCIDENTE E SUAS REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS**. IV Conedu. 2017.

GUERREIRO, Emanuel. **A Ideia de morte: do medo à libertação**. Revista Diacrítica, v.28, n.2, p. 169-197, 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.mec.pt/pdf/dia/v28n2/v28n2a12.pdf>>