

“FUN HOME”: NOVELA GRÁFICA Y POSMODERNIDAD

JAN BAETENS
UNIVERSITY OF LEUVEN

RESUMEN

Fun Home, de Alison Bechdel (2007), es un ejemplo típico del género que en Estados Unidos ha sido designado como “novela gráfica” en los últimos veinte años. Bechdel incorpora un diálogo con la literatura clásica y moderna, lo que permite poner en cuestión el carácter “posmoderno” de esta obra.

Palabras clave: historieta contemporánea - novela gráfica - *Fun Home* - posmodernismo - homosexualidad

ABSTRACT

Alison Bechdel's *Fun Home* (2007) is a typical example of the genre that in the USA has been designated by the term “graphic novel” for the past twenty years. Bechdel enters in a very interesting dialogue with classical and modernist literature, allowing to question the “postmodern” character of this work.

Keywords: Contemporary comics - graphic novel - *Fun Home* - postmodernism - homosexuality

SOBRE EL AUTOR

Dirige el Programa de Estudios Culturales en la Universidad de Lovaina. Ha realizado numerosas investigaciones y publicaciones sobre narrativa visual (fotonovela, cómic y novela gráfica), literatura y medios de comunicación. Entre sus libros sobre narrativas visuales se destacan *Pour le roman-photo* (2010), *Hergé écrivain* (2006), *Formes et politique de la bande dessinée* (1998) y *Pour une lecture moderne de la bande dessinée* (1993).

“FUN HOME”: NOVELA GRÁFICA Y POSMODERNIDAD

JAN BAETENS

Como ha propuesto, entre otros, Michael Sheringham, ha llegado el momento de abandonar una perspectiva binaria en la oposición entre modernidad y posmodernidad. Reducir la posmodernidad a un fenómeno que llega “después” de la modernidad para repetirla, parodiarla o radicalizarla no constituye la mejor manera de hacer justicia a las complejas ramificaciones a las que se someten los motivos, estructuras, formas, ideas y juicios de valor cada vez que ocurre un cambio en los contextos o las prácticas culturales.

Estimulado por lo que considero una “típica” reescritura de una concepción modernista del arte en un trabajo posmoderno, quisiera extender la concepción de Sheringham, su interés por cuestionar las concepciones estereotipadas acerca de las relaciones entre modernidad y posmodernidad, a una de sus propias posiciones: la hipótesis ampliamente aceptada de que “nosotros, los posmodernos” nos hemos distanciados de “la creencia, o por lo menos suspendimos la incredulidad, de los ‘grandes modernistas’ acerca de la capacidad salvadora de la forma estética, la religión del arte”. Sheringham (2006) muestra claramente cómo la atención puesta en el día a día ha crecido en importancia en la posmodernidad. La novela gráfica que intento leer en este ensayo contiene una crítica feroz a la actitud de aquellos que permiten a la (alta) cultura prevalecer sobre la vida (de todos los días).

I. RELATOS EN FORMA DE HISTORIETA: LA NOVELA GRÁFICA

Fun Home, de Alison Bechdel (2007),¹ es un ejemplo típico del género que en Estados Unidos ha sido designado como “novela gráfica” en los últimos veinte años. El con-

cepto de “novela gráfica” no es simplemente un sinónimo de “historieta adulta” ni de “historieta literaria”. En el caso de la novela gráfica en Estados Unidos, la continuidad con los tempranos *comix underground* desde los años sesenta es especialmente notable.

Una primera correlación se sitúa en el nivel de los productores: como en el *comix underground*, y a diferencia de las historietas industriales, las novelas gráficas son hechas por autores individuales que buscan enfatizar su individualidad; autores que combinan los roles de dibujante y guionista, y desarrollan un estilo distintivo, que está concebido en oposición al estilo elegante y sin violencias que requiere la industria: los novelistas gráficos no necesariamente quieren dibujar “bien”; su primer y principal deseo es dejar su marca personal en los dibujos y la historia.

Una segunda similitud se sitúa en el nivel del contenido: las novelas gráficas buscan liberarse de la industria del entretenimiento y por eso enfatizan el carácter realista de sus historias, que tienden por lo tanto a la autobiografía, la historia o el periodismo: modos que tienen al testimonio como un aspecto central. El realismo, sin embargo, no es una noción transhistórica. Su significado varía en función del espacio y el tiempo y por eso las novelas gráficas no tienen ambiciones fotográfico-naturalistas, en concordancia con nuestro *Zeitgeist* posmoderno: la autobiografía tiende de manera espontánea a la autoficción.

Finalmente, un tercer parecido tiene que ver con el formato o el objeto: la novela gráfica se resiste a los formatos usuales de publicación del *mainstream* y, dada la búsqueda del género por la revalorización de contenido, se orienta hacia lo que está considerado como el opuesto absoluto del *comic book* descerebrado: la novela.

Por lo expuesto, queda claro que la novela gráfica no puede ser confundida simplemente con el subgénero de la adaptación de obras literarias en historieta. Una novela gráfica puede, por supuesto, basarse en material literario pero no es lo habitual. Desde luego, esto no impide que los lectores se acerquen a una novela gráfica como lo harían a un texto literario (e incluso a un texto que puede a su vez ser convertido en otro medio de comunicación visual). “Literario”, en el caso de la novela gráfica, significa básicamente dos cosas: por un lado, la elaboración de personajes plenos y, por otro, la narración de una historia compleja, dos elementos que están inextricablemente ligados con la crítica posmoderna hacia el escepticismo modernista respecto de las dos piedras angulares de una historia clásica: el trazado psicológico de personajes “reales” y la intención de transportar al lector a un nuevo mundo a través del uso de una trama bien desarrollada.

2. CRECER Y (NO) SALIR DEL CLOSET EN BEECH CREEK, PENNSILVANIA

Para una buena comprensión de estas cuestiones es importante profundizar en la trama de *Fun Home*, una expresión que, es importante notar, significa “Casa Funeraria”, y no algo relacionado con una “casa llena de alegría” (en inglés, *fun*). *Fun Home* es

la historia de los Bechdel, padre e hija. Sin embargo, el título del libro no propone un personaje como el centro de la novela, sino un espacio, porque el espacio donde viven o sueñan puede expresar de manera genuina la identidad de los personajes que lo habitan. Bechdel padre –un profesor de inglés que también administra la funeraria local para completar los ingresos familiares– decora la casa como si fuera un museo, como un modo de compensar elementos de su psicología que se van revelando gradualmente. Alison vuelve a su casa con la esperanza de descubrir una verdadera “Ítaca”. La “tragicomedia familiar”, como se indica en el subtítulo del libro, es la historia de una “salida del closet”: la narradora descubre su lesbianismo y en la estela de este descubrimiento sale a la luz la homosexualidad de su padre. El aspecto central del libro es la relación padre-hija, que lentamente muestra a la hija ajustando su visión del padre: del tirano doméstico que, como un rabioso diseñador de interiores *amateur*, convierte el espacio familiar en un museo inhabitable, al homosexual reprimido que arruina profundamente la vida de su familia, en especial la de su esposa, al padre “espiritual” que siempre está allí para sostener a su hija y ofrecerle un brazo en que apoyarse.

Fun Home está muy bien narrada: ambas líneas narrativas –la de la hija y la del padre– están conectadas no sólo en el nivel de la anécdota, sino también de manera causal: este último elemento podría decirse que constituye el sello distintivo de una trama real. El detonante de la historia principal es la carta que Alison envía a su casa desde la universidad, en la que confiesa sus preferencias sexuales, lo que inicia una serie de eventos que resultan de un modo muy diferente a lo que había esperado. Su madre reacciona con extrema reserva, mientras que la respuesta de su padre es inesperadamente positiva. Ambas respuestas –cada uno de sus padres reacciona a su confesión por separado– contienen una serie de sobreentendidos y alusiones que Alison no logra entender; cuando presiona a sus padres para obtener explicaciones, la situación explota: su madre confiesa las aventuras sexuales con menores de su padre y es entonces que cobran sentido muchos eventos poco claros del pasado, como el tratamiento psiquiátrico de su padre y las peleas interminables entre su padre y su madre. La situación se agrava y, poco después de que la idea de un divorcio comienza a circular, el padre es atropellado por un camión. ¿Accidente o suicidio? *Fun Home* deja al lector con la duda, aunque la narradora se inclina hacia la segunda opción, por lo menos al principio de la historia. De hecho, la actitud de Alison hacia su padre se va haciendo más comprensiva a medida que el libro avanza, y las reflexiones finales del narrador apuntan claramente a una reconciliación final más allá de las fronteras de la muerte.

Fun Home es, más allá de la para nada obvia elección de la novela gráfica como modo de narrar una memoria familiar, un relato clásico. Los *flashbacks* y la focalización continua en torno a la visión del narrador no impiden en absoluto la legibilidad o la identificación con los personajes del libro. La estructura básica, en todos los niveles, es la de una investigación: la hija busca una identidad para sí misma y es en esta búsqueda que se inserta la investigación acerca de la identidad de su padre; el pasado,

el presente y el futuro son en cada caso cuestionados y reinterpretados y el final de la historia propone un doble final feliz caracterizado por la solución de todos los enigmas esenciales del libro y por la sensación final de pertenencia y de regreso a casa de la narradora (Beech Creek ya no es más el lugar del que se huye, sino que se ha convertido en un refugio, una nueva Ítaca a partir de la cual ella puede salir a explorar el mundo). El estilo de dibujo de Bechdel está enteramente al servicio de la historia: la puesta en página se construye de un modo muy calmo y regular, las viñetas sólo contienen información relevante, los estados de ánimo de los personajes se deducen fácilmente por sus expresiones faciales, la cantidad de texto es proporcional al dibujo: en suma, la autora opta por un estilo gráfico simple –lo que no significa aburrido– que le permite un balance perfecto entre la Escila de las novelas gráficas que tratan de seducir al lector con dibujos espectaculares y el Caribdis de las novelas gráficas que reducen los elementos visuales a meras ilustraciones que acompañan un texto sobrea-bundante y excesivamente explícito.

El libro puede caracterizarse también como un texto clásico debido al rol excepcionalmente importante que tiene la literatura en sus páginas, desde obras clásicas hasta textos gay lésbicos contemporáneos. Esta capa de alta cultura, que es especialmente fuerte aun según estándares europeos, ha jugado sin dudas un rol crucial en la recepción del libro.

3. A LA LUZ DEL TEXTO

La escena de apertura del libro parece inocente y poco notable, pero contiene *in nuce* la entera historia de *Fun Home*. El padre está acostado boca arriba en la alfombra del living y sostiene a su hija en el aire sobre sus pies. El punto de vista es “sobre sus hombros”, el espacio visual es equivalente a la distancia temporal que la narradora, la adulta Alison Bechdel, asume con respecto a esta escena infantil. A primera vista, están “jugando al avión”, pero en el mundo de Bechdel la literatura siempre tiene la primera y la última palabra. No es sorprendente entonces que junto al padre encontremos un libro abierto: *Ana Karenina* (dado el semiminimalismo del estilo de *Fun Home*, cada detalle que se hace visible cobra automáticamente un sentido). Además, la narradora hace alusión al mito de Dédalo e Ícaro: “En el circo, los números acrobáticos en los que una persona se mantiene en equilibrio sobre otra tumbada en el suelo se llaman ‘Juegos de Ícaro’” (pág. 3). Estas imágenes de apertura ofrecen ya al lector la oportunidad de deducir un buen número de datos, que serán verificados en el propio texto. Para empezar, se observa el énfasis en el estrecho vínculo entre padre e hija: la anécdota del juego manifiesta, desde la primera página, el reflejo literario de ambos personajes que ven sus vidas a la luz de los textos. Además, y esto es una exploración en profundidad del primer punto, estas alusiones literarias no son sólo un juego para el padre y la hija (en efecto, el hecho de que sea un juego lo que introduce por primera vez el tema de la literatura

sólo sirve para poner de relieve la seriedad abrumadora con la que los textos son vividos por los personajes). La tendencia de los personajes hacia la identificación con las figuras intertextuales inmediatamente llama la atención, y la analogía entre el padre y la hija provoca, en forma instantánea, preguntas acerca de la lectura de la novela de Tolstoi. En tercer lugar, surge a la vista un cruce de géneros: la hija se compara a sí misma con un muchacho, el padre se asocia con una mujer. Como una nube negra, el final trágico de Ícaro flota sobre la historia de la hija. La historia del padre, por su parte, podría haber terminado del mismo modo que la de Ana Karenina. Los dados parecen haber sido lanzados antes incluso de que la historia comience.

El resto de *Fun Home* muestra que estas predicciones se hacen realidad, aunque no completamente. Como Ana Karenina, el padre se arroja contra un vehículo asesino (no un tren, en este caso, sino un camión). A diferencia de Ícaro, sin embargo, la hija sobrevive, y gracias a la ayuda de su padre. Las referencias literarias que reaparecen a lo largo del libro constituyen, por lo tanto, una ambivalente y muy paradójica ilustración de una puesta en abismo, el proceso por el cual una historia se refleja en uno de sus componentes. Por una parte, hay un reflejo en el conjunto: aquellos que conocen *Ana Karenina* y el mito clásico –lo que no resulta una tarea insuperable, en la medida en que Bechdel no pone el listón demasiado alto para sus lectores– saben que la figura del padre constituirá una amenaza para su hija-Ícaro y encontrará su final en un suicidio. Por otra parte, este reflejo nunca es un límite demasiado grande. Siempre queda abierta una alternativa, y *Fun Home* muestra que la realidad siempre es distinta de la ficción: quizás la muerte del padre fue un accidente después de todo, y la hija ciertamente escapa relativamente ilesa.

Es justamente la posibilidad de evitar la repetición lo que hace tan interesante la estructura general del libro. El mecanismo es visible en la última página, que retoma la escena de apertura con otro enfoque y con un final muy diferente. La historia, nuevamente subrayada con referencias literarias, ocurre en una pileta de natación en la que el padre está listo para atrapar a su hija luego de que ella saltó desde un trampolín. Como en la página inicial, esta nueva “escena de vuelo” es vista desde arriba de los hombros de la niña: la narradora toma “distancia de sí misma”. En paralelo con la secuencia de inicio, el texto del narrador no se presenta como una leyenda situada sobre la imagen, sino como un globo de diálogo rectangular, en el interior de la viñeta. La imagen final es precedida por repetidas alusiones a Dédalo e Ícaro y por un primer plano del camión que atropelló al señor Bechdel. El libro termina con las palabras: “Pero, en el juego narrativo inverso que impulsó nuestras historias entrelazadas, él estaba allí para tomarme cuando saltaba” (Bechdel 2010: 232). *Fun Home* termina así con la evocación de un Dédalo que justo antes de encontrar su final se asegura de poner a su hija a salvo en la tierra. La presencia de un sentido de circularidad tan fuerte en el texto propone un claro sentido de cierre, como si los personajes fueran incapaces de desprenderse del subtexto literario que dirige sus vidas. Al mismo

tiempo, la historia también muestra la relatividad de este cierre, en la medida en que la narradora destaca que las historias entrelazadas de su padre con ella fueron “un juego narrativo inverso”: no sólo difieren entre sí (la historia de su padre termina mal, la de Alison termina bien), sino que también difieren en cuanto a la fuente que les permite escapar de la banalidad de la vida y que da a sus historias más bien banales un carácter mítico. El resto del libro confirma y luego explora esta estructura básica, que puede considerarse clásica por varias razones. Dos mecanismos en particular merecen mayor atención aquí.

En primer lugar tenemos, por supuesto, la saturación temática de *Fun Home*. Los personajes del libro están poseídos por la literatura desde el principio hasta el final y ven sus vidas reflejadas en textos y libros.

En segundo lugar, y este aspecto convierte a *Fun Home* en un libro mucho más interesante de lo que podría haber sido sólo por la mera enumeración exhaustiva de su intertexto, Bechdel se asegura de mantener suficiente distancia entre la literatura con L mayúscula y la vida diaria en Beech Creek, Pensilvania.

La madre no sólo actúa en un rol protagónico en una representación de *La importancia de llamarse Ernesto* de Oscar Wilde en una compañía de teatro local, lo que nos provee una serie de diálogos acerca del matrimonio y la homosexualidad a lo largo de una página completa, y permite presentar la investigación policial acerca de los actos del padre –relacionados supuestamente con la venta de alcohol a menores– como la historia de la traición de unos jóvenes amantes; ella también lee *Vogue* y rechaza un antiguo candelabro que el padre quiere incorporar a la decoración de la casa por considerarlo propio de un burdel. La propia Alison, joven, compara a su familia con *Los Locos Adams*. Más adelante, una Alison más madura y más culta describe su casa paterna como el pobre derivado de una comuna de artistas (una comuna en la que nada real se produce: el padre lee y se dedica a su empresa particular de diseño de interiores, la madre toca el piano y termina con sufrimiento una tesis de maestría). Finalmente, podemos repetir aquí lo que ya ha quedado claro a partir de la comparación entre las escenas inicial y final del libro: *Fun Home* también es un éxito en el procesamiento creativo del intertexto clásico. Los personajes no sólo se identifican con el mundo de los libros, también manipulan ese mundo, y en eso consiste exactamente el trabajo de Bechdel.

La reescritura en cuestión se logra principalmente por dos mecanismos, además de la ya mencionada relación sistemática entre la Gran Ficción y las pequeñas historias de vida de Beech Creek, por supuesto. En primer lugar, las referencias literarias forman una red: la historia de Dédalo e Ícaro se enlaza con la de Odiseo y su hijo Telémaco, pero también con la de Leopold Bloom y Stephen Dedalus. A medida que el libro avanza, la importancia central de Joyce se hace más clara, pero será recién en el capítulo siete, el último, titulado “El viaje del antihéroe”, cuando todas las piezas del rompecabezas queden unidas. Para escapar de las vacuas clases de literatura en la universidad, Alison se vuelve hacia su padre, cuya educación a distancia, por teléfono o

por correo, le ofrece una perspectiva diferente acerca de los libros de su lista de lecturas. Aquí la ironía también está presente: así como el profesor de literatura de Alison convierte todo en símbolos, hasta el límite del absurdo, su padre interpreta de manera compulsiva lo que lee como “un reflejo de la vida del autor”.

Esta proliferación rizomática del tema “padre/hijo” no sólo resulta en incontables efectos secundarios, como las referencias a Ítaca (incluso cuando la historia de Dédalo e Ícaro ocurre en otra isla), sino también en un ajuste fundamental del tema transgeneracional que por definición tiene una posición central en toda historia familiar. No sólo la relación padre/hijo queda conceptualizada por una perspectiva de género enteramente diferente (el hijo se convierte en una hija); la relación biológica entre el componente padre y el componente hija/hijo también se desplaza en una dirección más espiritual, una relación maestro/discípulo (en *Ulises*, Bloom no es el padre biológico de Stephen).

4. ¿UNA NOVELA GRÁFICA POSMODERNA?

El hecho de que *Fun Home* reescriba nuestra herencia literaria por supuesto que no alcanza como un análisis o una interpretación de la obra. Lo que hace al libro único no es tanto la utilización de un intertexto literario, sino el modo en que se apropia de la literatura clásica, en paralelo al *Ulises* y a tantos otros ejemplos de literatura modernista y posmodernista que trabajan sobre los temas de la mitología. Como conclusión, podría proponer aquí que el trabajo de Bechdel es más que una reutilización contemporánea —y por lo tanto, inevitablemente posmoderna— de una técnica tan antigua como la novela occidental en sí misma y que puede ser rastreada ya en Don Quijote, ese personaje pionero que en el momento de la fundación de la novela moderna se encuentra en problemas para separarse de la ficción.

En efecto, puede postularse que, aunque relacionada parcialmente, el modo en que *Fun Home* filtra la banal realidad de Beech Creek a través de los arquetipos literarios no imita completamente el enfoque del *Ulises* de Joyce. Contrariamente, *Fun Home* no contiene una obra narrativa previa que funcione como proyecto original del texto, sino una red de asociaciones enlazadas temáticamente (por supuesto, la novela de Joyce no puede ser reducida a relaciones punto a punto entre la historia clásica y la historia moderna, pero el título del libro parece indicar cierta jerarquía que está ausente en *Fun Home*). Además, los mitos y ejemplos tomados de nuestra herencia literaria están repensados radicalmente, tanto desde una perspectiva de género como desde la perspectiva de la cuestión generacional.

Sin embargo, es necesario subrayar que complejo e inverso no son sinónimos de “vago” y “abierto a una interpretación sin fin”. *Fun Home* se separa de manera fundamental de los modelos modernistas de Bechdel por la relativa claridad de la historia y de sus sentidos. Las piezas del rompecabezas narrativo se juntan al final del libro y la narradora provee al lector con una visión clara del rol que ha jugado el padre en su vida. La transparencia fi-

nal del texto no puede ser considerada exactamente modernista, pero subsiste la cuestión acerca de si es motivo suficiente como para calificarla como “posmoderna”. La respuesta a esta pregunta tampoco es afirmativa. *Fun Home* se aleja de la típica –y, a esta altura, este-reotipada– actitud posmoderna hacia la novela familiar. Autores como Marianne Hirsch (1997, 1999) han sostenido que bajo la influencia de la cultura visual, que transformó los archivos familiares de repositorios narrativos en repositorios gráficos (a menudo conteniendo memorias fotográficas), las memorias familiares posmodernas ya no presentan la historia tradicionalmente modernista y fuertemente influida por el psicoanálisis del hijo o la hija que se aleja de sus padres y sueña con ser parte de un linaje diferente. Estas novelas posmodernas, por el contrario, se enfrentan a la urgente necesidad de anclar el archivo visual familiar, que ha perdido sentido porque está demasiado abierto a significados, historias, ficcionales o no, para proteger del olvido a la vida real que subyace en las impresiones fotográficas. Esta reflexión acerca de la realidad y la ficción y la dimensión creadora de realidad de algunas historias, incluso deliberadamente ficcionales, es un sello distintivo de la literatura posmoderna que no juega un papel significativo en *Fun Home*. El marco de referencia de esta novela gráfica no es la imagen, sino la palabra, y el principal problema de esta palabra no es el inestable límite entre realidad y ficción (de hecho, la ficción funciona aquí como una clave para entender la realidad), sino el significado de las cosas en sí, que al principio parecen oscuras y desconocidas, percibidas bajo una luz correcta como efecto de los esfuerzos hermenéuticos de los personajes y la narradora.

El énfasis que Bechdel pone en la historia de su propia familia no excluye del libro la Gran Narrativa de la cultura. Nada de eso suena particularmente posmoderno, lo que constituye una de las razones por las que *Fun Home* es una adición tan interesante al género de la contemporánea novela gráfica.

Traducción de Federico Reggiani

NOTAS

¹ En lo sucesivo, las citas se realizarán a partir de la versión en castellano: *Fun Home: una familia trágica*. Barcelona, Mondadori, 2010. Traducción de Rocío de la Maya. [N. del T.]

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BECHDEL, A. (2010) *Fun Home: una familia trágica*. Barcelona: Mondadori.
 HIRSCH, M. (1997) *Family Frames: Photography, Narrative, and Postmemory*. Cambridge: Harvard University Press.
 _____ (1999) *The Familial Gaze*. Hannover: University of New England Press.
 SHERINGHAM, M. (2006) *Everyday Life. Theories and Practices from Surrealism to the Present*. Nueva York: Oxford University Press.