

Revista mantida por grupos de pesquisa em História sediados na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), na Universidade Federal de Sergipe (UFS) e na Universidade Regional do Cariri (URCA), especializada na publicação de artigos de revisão e resenhas de livros de História e Memória.



Um exemplo de layout de página em grade regular "convencional". Páginas 220–221 de Alison Bechdel, *Fun Home* (Nova York: Houghton Miffl in Harcourt, 2006), uma divisão da Random House LLC. | Imagem (Baetens; Frey, 2015, p. 124).

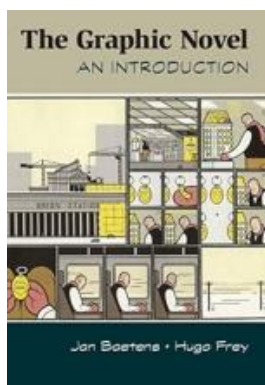
Entre imagens e textos – Resenha de *The Graphic Novel: An Introduction*, de Jan Baetens e Hugo Frey

Jéssica da Silva Lima Menezes (UFS)

Resumo: *The Graphic Novel: An Introduction*, de Jan Baetens e Hugo Frey, apresenta uma análise crítica e histórica que consolida a categoria “graphic novel” como objeto de estudo. Assim, o livro busca investigar as formas narrativas e suas possibilidades temáticas. Apesar da restrição geográfica e da limitada presença de produções criadas por autoras, a obra se destaca pela abordagem didática e teórica que o torna uma leitura essencial para a pesquisa.

Palavras-chave: graphic novel; narrativa visual; literatura; interdisciplinaridade; crítica cultural.

The Graphic Novel: An Introduction, é uma obra voltada a investigação e ao estudo da novela gráfica explorando suas especificidades narrativas, estéticas e históricas. O objetivo central é apresentar uma visão ampla da categoria, articulando conceitos teóricos com exemplos de vários especialistas em quadrinhos incluindo Eisner, Spiegelman, Clowes entre outros. Nesse sentido, ao reconhecer as graphic novels no meio acadêmico, os autores valorizam essas produções como objeto de estudo e não apenas como leitura de entretenimento expondo percepções significativas para o ensino e a pesquisa sobre graphic novel.



Publicada em 2015 pela editora Cambridge University Press, *Graphic novel: Uma introdução* possui 296 páginas. Trata-se de um ensaio acadêmico fruto da união das abordagens interdisciplinares de Jan Baetens e Hugo Frey. A obra se insere no gênero de cunho teórico analítico que aborda o tema dos romances gráfico, investigando suas estruturas visuais bem como seu impacto cultural. Baetens é professor da Universidade de Leuven, na Bélgica, reconhecido por seus estudos sobre a relação entre texto e imagem, com interesse por gêneros como quadrinhos e fotonovelas, já Frey, historiador e docente na Universidade de Chichester, no Reino Unido, possui ampla experiência nas interseções entre cinema, história e cultura visual.

A obra, além da introdução, do prefácio, das considerações finais e do guia bibliográfico, está dividida em três seções que orientam o leitor por diferentes aspectos do estudo das graphic novels. A primeira seção, que corresponde o primeiro ao capítulo quatro, os autores mostram uma perspectiva geral da expansão dos quadrinhos, tendo uma abordando suas origens e o desenvolvimento a partir do contexto sócio-político. Desse modo, Baetens e Frey analisam o período histórico entre 1945 e 1967, momento em que os quadrinhos nos Estados Unidos enfrentaram forte repressão e censura. Com destaque a década de 1950 marcada por um “pânico moral” relacionado à influência dos quadrinhos sobre a “juventude”, intensificado pelo livro *Sedução dos inocentes* (*Seduction of the innocent*), do psiquiatra Fredric Wertham que acusava os quadrinhos de promover “delinquência juvenil, homossexualidade e violência”. Esse momento de coerção teve efeitos expressivos para indústria dos quadrinhos marginalizando muitas produções e artistas. Entretanto, foi nessa conjuntura que começaram a desenvolver conteúdos, que viriam a inspirar e pavimentar o caminho para a graphic novel.

Embora as produções de obras com características de graphic novel, foi somente a partir da década de 1970 que o termo “graphic novel” começou a “pegar” e se popularizou. Isso ocorreu quando artistas passaram a usar os quadrinhos para abordar temas adultos, reflexivos e complexos, distanciando-se do formato tradicional voltado ao entretenimento infantil centrado em heróis e vilões. Para Baetens e Frey, a obra *Contrato com Deus*, de Will Eisner, é considerada um marco inicial dessa nova fase, pois ao tratar de questões do cotidiano e estabelecer a proximidade com os leitores. Os autores ressaltam ainda a institucionalização da graphic novel, com sua entrada nas livrarias e no âmbito acadêmico consolidando-a como uma forma autêntica de arte e narrativa.

A segunda seção, “Formas”, corresponde os capítulos cinco, seis e sete, se concentra nos elementos estruturais e visuais da graphic novel. Essa parte aborda temas como layout das páginas, disposição dos quadros, estilo de desenho e a interação entre texto e imagem.

Embasados nas teorias de Thierry Grensteen e Benoît, os autores demonstram de que maneira a organização dos quadros, a fragmentação da página e a escolha do ritmo visual

são estratégias importantes na construção do sentido na graphic novel. O principal argumento é que a compreensão integral das graphic novels e suas especificidades formais, uma vez que são esses aspectos que influenciam diretamente a construção do significado e a experiência da leitura. Para Baetens e Frey, o estilo gráfico não é neutro, ele carrega consigo significados culturais e emocionais que carregam o “traço simplificado ou grotesco”. Sendo uma ferramenta ativa na comunicação da história. O uso de elementos da linguagem cinematográfica como enquadramentos, corte de cena e montagem sequencial reforçam o papel central dos elementos visuais na narrativa.

Por sua vez, a terceira e última seção, intitulada “Temas”, abrange do capítulo oito ao capítulo nove, descreve o potencial da graphic novel para explorar diversos temas. Nesta parte, os autores enfatizam a capacidade dessas obras de abordar questões complexas como memória, trauma, política e identidade. A seção também se destaca ao realizar uma conexão entre a imagem e o texto destacando o diálogo e a “fusão” de maneiras de modelos narrativos. Para exemplificar, são apresentadas leituras críticas de obras clássicas como *Maus: A história de um sobrevivente* de Art Spiegelman e *The Arrival* de Shaun Tan apresentando como a memória pode ser reescrita através da narrativa gráfica, tornando-se uma ferramenta importante para reflexão histórica e social. Ao final da seção os autores focam na relação da nostalgia e o ressurgimento da história na cultura contemporânea nos romances gráficos debatendo como essa nostalgia não é apenas uma busca por um retorno idealizado, mas sobretudo também uma forma crítica de engajamento com a história.

Vale ressaltar que, Baetens e Frey optam por não fazer uma definição fechada do que é graphic novel. Os autores sugerem que o estudo das graphic novels se baseie em abordagens abertas, que permitam uma reflexão contínua sobre o que essas obras são e como se relacionam com outros meios de expressão propondo uma abordagem aberta e flexível para o estudo. Todavia essa escolha não compromete e nem dificulta a leitura, pois ao longo da obra, os autores apresentam características e distinções em relação a outras formas das linguagens em quadrinhos, permitindo que o leitor consiga classificar e compreender a categoria analisada.

Entre os pontos positivos da obra, destaca-se a construção de um modelo interpretativo, que contempla tanto os aspectos estéticos quanto os contextos históricos de produção sobre as novelas gráficas. A clareza metodológica e a linguagem acessível tornam o livro uma leitura fundamental para iniciantes e pesquisadores no campo da linguagem em quadrinhos. Porém, apesar de seus méritos, a obra apresenta algumas limitações que merecem ser detalhadas aqui. Um dos pontos de crítica diz respeito à restrição geográfica abordados nos capítulos. O livro favorece a um recorte eurocêntrico e estadunidense. Essa escolha reduz a abrangência da obra, que se apresenta como uma introdução ao campo, limitando tanto a diversidade de estilos quanto a variedade de temas sociais, históricos e políticos que poderiam enriquecer a problematização proposta.

Outro fator, é o tratamento dispensado a presença feminina nas graphic novels. Embora os autores mencionem rapidamente o crescente interesse de autoras pela categoria nas últimas décadas, citando nomes como Marjane Satrapi e sua obra *Persepolis*, Baetens e Frey, não se aprofundam na análise dessas produções, restringindo-se a uma simples referência superficial. Dessa forma, os autores deixam de decompor e reconhecer a contribuição dessas criadoras.

Em síntese, *Graphic Novel: Uma Introdução* cumpre o seu objetivo de apresentar as múltiplas faces desse meio narrativo. Mesmo sendo frequentemente subestimadas e associadas ao entretenimento infanto-juvenil é nesse quesito que a obra se intensifica por sua organização e pelo prisma interdisciplinar são aspectos importantes para os leitores

interessados em compreender como utilizar a graphic novel como fonte para pesquisa. Assim, a obra constitui para legitimação da categoria, demonstrando que as graphic novels se firmam como “brechas” narrativas, possibilitando emergir memórias esquecidas e vozes silenciadas pela historiografia tradicional.

Referências

BAETENS, Jan; FREY, Hugo. *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

Sumário de *The Graphic Novel: An Introduction*

List of Illustrations

Acknowledgments

1. Introduction: The Graphic Novel, a Special Type of Comics

Part one. Historical Context

2. Adult Comics before the Graphic Novel: From Moral Panic to Pop Art Sensationalism, 1945–c.1967

3. Underground Comix and Mainstream Evolutions, 1968–c.1980

4. “Not Just for Kids”: Clever Comics and the New

Graphic Novels

Part two. Forms

5. Understanding Panel and Page Layouts

6. Drawing and Style, Word and Image

7. The Graphic Novel as a Specific Form of Storytelling

Part three. Themes

8. The Graphic Novel and Literary Fiction: Exchanges, Interplays, and Fusions

9. Nostalgia and the Return of History

10. A Short Bibliographical Guide

Notes

Index

Resenhista



Jéssica da Silva Lima Menezes é mestranda em História pela Universidade Federal de Sergipe (PROHIS/UFS) e licenciada em História pela Universidade do Estado da Bahia (Uneb). ID Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8870857923589665>; ID ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-0044-3716>; E-mail: jessicasilvalima22@yahoo.com.br.

Para citar esta resenha

BAETENS, Jan; FREY, Hugo. *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015. 286 p. Resenha de: MENEZES, Jéssica da Silva Lima. Entre textos e imagens. *Crítica Historiográfica*. Natal, v. 5, n. 24, p. 30-34, set./out., 2025.

© – Os autores que publicam em *Crítica Historiográfica* concordam com a distribuição, remixagem, adaptação e criação a partir de seus textos, mesmo para fins comerciais, desde que lhes sejam garantidos os devidos créditos pelas criações originais. (CC BY-SA).