

Quadrinhos: história moderna de uma Arte Global



Juscelino Neco

Doutorando em
Comunicação (ECA-USP) /
Bolsista FAPESP



DANNER, Alexander; MAZUR, Dan.
Quadrinhos: História moderna
de uma arte global - De 1968
até os dias de hoje. São Paulo:
Martins Fontes, 2014.

Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global é um projeto que, pelo menos em teoria, difere das inúmeras "histórias das histórias em quadrinhos" publicadas ao longo dos anos. De início, os autores Dan Mazur e Alexandre Danner afastam-se do pantanoso terreno da origem dos quadrinhos, concentrando-se no período que compreende os anos 1968 até o presente (a publicação original também é de 2014). Essa seleção temporal visa dar conta de uma transformação do meio, que se afasta do público infantil em direção a produções mais sofisticadas, mirando o público mais maduro. Com efeito, o primeiro tema abordado é justamente o *Comix*, quadrinhos alternativos surgidos

na década de 1960 sob forte influência da contracultura, famosos justamente por abordarem temas inéditos, como a liberação sexual, uso recreativo de drogas e o universo das subculturas jovens.

Embora se proponha a fazer um apanhado dos quadrinhos em âmbito global, o livro enfatiza principalmente os quadrinhos norte-americanos e, numa perspectiva comparativa, o mercado europeu e japonês. Disso decorrem algumas distorções, já que mesmo no contexto dos quadrinhos europeus dá-se uma forte concentração nas produções francófilas. Os quadrinhos italianos, espanhóis e alemães são abordados de forma rápida e superficial, enquanto que a produção da Europa Oriental apa-

rece quase que como uma nota de rodapé, numa breve explanação acerca do quadrinho desenvolvido na Tchecoslováquia. No que se refere ao continente sul-americano, apenas a Argentina é citada, e mesmo assim a partir do mote da sua relação editorial com a Itália, via Hugo Pratt. O Brasil é citado apenas duas vezes, no contexto da produção dos gêmeos Fabio Bá e Gabriel Moon para o mercado americano (*Daytripper* e *Umbrella Academy*).

Essas distorções acabam por fazer sentido dentro do contexto do livro que, antes de uma abordagem enciclopédica, tenta construir uma narrativa da expansão do potencial criativo dos quadrinhos. Assim, sua preocupação não reside na amplitude, mas na exploração do cânone e na construção de uma história coerente de autores, gêneros e tendências editoriais. Nesse sentido, seu projeto investigativo realmente consegue dar conta dos movimentos antagônicos do quadrinho

comercial e do universo alternativo.

Um dos principais pontos positivos é que a análise efetuada por Mazur e Danner não se limita aos aspectos formais dos quadrinhos, tentando antes estabelecer as relações entre as transformações no mercado e processos sociais amplos, como o *Comic Code Authority* nos Estados Unidos e a abertura política pós-ditadura Franquista na Espanha. A obra se destaca em buscar nos quadrinhos ecos das transformações sociais, sem em nenhum momento negar o primado do autor na criação artística.

Apesar de não propor nada exatamente novo, o livro é particularmente útil para o iniciante no mundo dos quadrinhos, já que apresenta de forma eficiente uma vasta gama de autores e consegue explicar claramente as tendências e movimentos dos quadrinhos nos últimos 40 anos. Para o leitor mais experiente, resta uma sensação de mais do mesmo. 🗨