

## CULTURA CONTADA ATRAVÉS DA ARTE DE ILUSTRAR: QUADRINHOS NOS ANOS DE 1980 E 1990

### Autores:

Eliane Meire Soares Raslan<sup>1</sup> - [elianest2002@yahoo.com.br](mailto:elianest2002@yahoo.com.br)

Mariane Cardoso<sup>2</sup> - [marianecardoso@gmail.com](mailto:marianecardoso@gmail.com)

Fábio Resende<sup>3</sup> - [resende@yahoo.com.br](mailto:resende@yahoo.com.br)

Rafael Goulart<sup>4</sup> - [rgoulart@hotmail.com](mailto:rgoulart@hotmail.com)

### Resumo

Diversos meios são usados para registrar a cultura de determinado grupo ou mesmo a história de determinada cidade e país. Foi pensando no registro artístico que buscamos os quadrinhos como meio de divulgação e entretenimento entre diferentes nacionalidades. O presente artigo tem como objetivo apresentar a história dos quadrinhos brasileiros dos anos 1980 e 1990 e suas principais características para, assim, entender a nova forma de produção de HQ que surgiu no Brasil durante esse período. Com base nos personagens *Rê Bordosa* e *Los Três Amigos* da Revista Chiclete com Banana, estudamos o contexto social, político e econômico que influenciou na nova linguagem dos quadrinhos brasileiro, em especial, a forte influência das gírias entre os jovens. Os ilustradores e roteiristas precisam entender a história que permeia e rodeia determinado assunto para em seguida criar. O artista necessita conhecimento.

**Palavras-chave:** Gírias. HQ e cultura. Nova expressão. Revista Chiclete com Banana.

### Abstract

Various means are used to record the culture of a particular group or the history of a particular city and country. Thinking about the artistic register pursue comics as a means of dissemination and entertainment among different nationalities. This article aims to present the history of Brazilian comics of the 80s and 90s and its main features to thus understand the new way of producing comics that emerged in Brazil during this period. Based on characters and *Rê Bordosa* *Los Three Amigos* of *Gum with Banana Magazine*, we study the economic social and political context that influenced the new language of the Brazilian comics, in particular the strong influence of slang among young people. Illustrators and writers need to understand the history that permeates and surrounds certain subject then to create. The artist needs knowledge.

**Keywords:** Slang. HQ and culture. New expression. Chiclete com Banana magazine.

### Introdução

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação Social da PUCRS. Pesquisadora, orientadora e professora na UEMG.

<sup>2</sup> Graduanda do 1º semestre de 2014 no 8º período do curso de Comunicação Social Integrada da PUC Minas.

<sup>3</sup> Graduando do 1º semestre de 2014 no 8º período do curso de Comunicação Social Integrada da PUC Minas.

<sup>4</sup> Graduando do 1º semestre de 2014 no 8º período do curso de Comunicação Social Integrada da PUC Minas.

Os estadunidenses iniciam sua represália aos quadrinhos logo após a crise de 1929. Nesta época existia controle sobre qualquer meio de divulgação, como a não aceitação de desenhos com mulheres seminuas ou "falar mal" das autoridades. De acordo com Mattos e Sampaio (2004, p.11) as HQ *"são fruto de uma sociedade arrasada pelo crack da bolsa de Nova York de 1929, que busca se reconstituir a duras passos. Os quadrinhos estabelecem ícones e símbolos, que ao se recontarem, estabelecem arquétipos facilmente reconhecíveis"*. Os Quadrinhos vêm de narrativas repletas de significados. Entendemos que os quadrinhos eram ilustrados somente com histórias de super-heróis americanos, ou seja, o país era campeão no mercado de Histórias em Quadrinhos (HQ) bem comportadas. De modo geral, esse controle alcançava pelo menos as publicações registradas.

O Brasil viveu um contexto similar. Em meados dos anos 1970, o país sobrevivia a um caos dramático. Conhecido como *"anos de chumbo"*, afirma Paixão (2011), o regime ditatorial instalou o Ato Institucional número 5 (AI-5) e ganhou carta branca para a repressão. Qualquer manifestação artística contra o regime militar era censurada. Até então, o único autor que tinha seus quadrinhos vendidos em alta escala era Maurício de Souza<sup>5</sup>, com a Turma da Mônica, voltada para o público infantil.

Com o início da década de 80 e com o fim do AI-5, começa o renascimento de uma nova sociedade civil. A época era propícia para se expressar e a saída era romper regras, garante Francfort (2008). Com a abertura de mercado de consumo para o jovem, os quadrinhos ganharam uma visibilidade diferente, com um público até então não explorado. Devido à abordagem sem pudor, realista e libertária, as novas revistas da época fizeram grande sucesso entre o público adulto, segundo o programa Documento Especial: Televisão Verdade<sup>6</sup>, exibido na TV Manchete ao final dos anos 80.

Laerte Coutinho, Arnaldo Angeli Filho e Glauco Villas Boas<sup>7</sup> são os cartunistas que dão vida a esse movimento e os primeiros a terem seus trabalhos reconhecidos em âmbito nacional. Seus personagens entraram no gosto popular através de sua linguagem e gírias que satirizavam a política, a economia pós-ditadura e o cotidiano social. Sexo e drogas também eram temas peculiares nas revistas publicadas pela Circo Editorial, editora responsável pela popularização das principais revistas *underground* dos anos 1980 e 1990, cujo sucesso ocorreu graças aos cartunistas Laerte, Angeli e Glauco.

As HQ da década de 1980 e 1990 são um retrato do cenário político que o Brasil vivia na época, e o uso das gírias nos gibis é um fator importante para entender esse contexto histórico. O movimento artístico, até então censurado, passa a ganhar proporções nacionais nesse período. Um estilo de quadrinho irônico, de humor apelativo, que satiriza a sociedade, desperta a curiosidade de um público que até então não consumia HQ, criando, assim, um novo comportamento de leitores, uma nova forma de ler e fazer

<sup>5</sup> Fonte: Site UOL. Turma da Mônica. Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/>>. Acesso em: 10 ago.2012.

<sup>6</sup> In: História Livre (2012).

<sup>7</sup> Fonte: 39º Salão Internacional de Humor de Piracicaba. Disponível em: <<http://salaodehumor.piracicaba.sp.gov.br/humor/index.php/artistas-internacionais-integram-juri-de-premiacao-do-salao-de-humor-de-piracicaba.html>>. Acesso em: 26 ago.2012.

quadrinhos. Para Santos (2007, p.1) o *comix underground* norte-americano foi inspiração para as HQ no Brasil, surgem vários artistas brasileiros com talento, inclusive com reconhecimento no exterior, muitos abordavam a realidade brasileira. "O mercado editorial de Histórias em Quadrinhos no Brasil sempre esteve sujeito às intempéries políticas e econômicas, mas, ao longo das décadas de 1980 e 1990, com o processo de redemocratização e apesar da crise inflacionária, a produção alternativa de" quadrinhos que logo conquista o público-leitor.

### Resgate das Histórias em Quadrinhos: Guerras, Conflitos e Repressão Social

A arte, desde a Idade Média, busca sua independência, sua autonomia. Segundo Pierre Bourdieu (1930), até a Idade Média, a Europa viveu um período de repressão, onde a vida intelectual e artística estava sempre sobre a tutela da Igreja ou da Aristocracia. Com a vida na Corte, durante o período clássico, as artes puderam ter mais liberdade e independência tanto econômica, quanto social, sucedendo uma série de transformações.

A constituição de um público de consumidores virtuais cada vez mais extenso, socialmente diversificado, e capaz de propiciar aos produtores de bens simbólicos não somente condições mínimas de independência econômica, mas concedendo-lhes também um princípio de legitimação paralelo [...]; a constituição de um corpo cada vez mais numeroso e diferenciado de produtores e empresários de bens simbólicos [...]; a multiplicação e a diversificação das instâncias de consagração competindo pela legitimidade cultural [...] (BOURDIEU, 1930, p.100).

As transformações mencionadas por Bourdieu (1930), cujo intuito era libertar a produção e os produtos de toda e qualquer dependência social, seja das censuras da Igreja ou do controle acadêmico, assemelham-se a vários movimentos que serviram de inspiração para a criação das HQ dos anos 1980 e 1990, a começar pela crise de 1929 nos Estados Unidos até a ditadura militar no fim da década de 1980.

A grande crise de 1929 foi a primeira oportunidade de se ter os quadrinhos como uma forma de fuga da realidade, o que foi reforçado com a criação dos super-heróis durante a Segunda Guerra Mundial, nos Estados Unidos. Os quadrinhos passam, então, a ter um papel ideológico, uma vez que os EUA tornam-se uma potência militar e, com a Guerra Fria, o clima moralista e anticomunista americano chega às HQ com a criação do *Comic Code Authority*, código de ética que restringia o espaço de criação dos artistas. Para Santos (2011, p.142) "entre outras coisas, ele proibia a aparição da nudez, a exaltação de qualquer atributo físico feminino e exigia o respeito às autoridades".

As editoras *DC Comics* e *Marvel Comics* ganharam grande destaque entre as HQ com os super-heróis conquistaram o gosto popular. Seus personagens chegaram a ser mais famosos que os próprios autores. Bill Gaines<sup>8</sup>, de acordo com Carmelino (2011), foi o

<sup>8</sup> Willim Gaines se tornou uma das figuras mais importantes da história dos quadrinhos e humor por acidente. Pai de Gaines, M. C (Max) Gaines, foi o editor da Educação Comics (CE). Quando o Gaines mais velho morreu em 1947, como resultado de um acidente de barco, o Gaines jovem

primeiro a fugir dos padrões da sociedade conservadora estadunidense, em sua revista *Mad* em que burlava o código ao apresentar não só quadrinhos, mas textos que satirizavam os sucessos de Hollywood e os costumes nos Estados Unidos, além de apresentar mudanças estéticas na estrutura narrativa.

Para Magalhães (2009, p.5) antes mesmo do surgimento dos quadrinhos *underground*, em alguns lugares da América do Norte já circulavam os famosos "*dirtyies comics*", também conhecidos como "*Tijuana-Bibles*".

Essas revistas eram pornográficas, parecidas com os "*catecismos*" produzidos no Brasil, posteriormente, e surgiram nos Estados Unidos na década de 1920, na tentativa de quebrar os paradigmas de que os quadrinhos eram feitos apenas de histórias heroicas, ingênuas e infantis. O conteúdo dos "*dirtyies comics*" era repleto de paródias, com astros do cinema e personagens dos quadrinhos praticando sexo explícito. Esse tipo de publicação, considerada "marginal", durou até os anos de 1950. Magalhães (2009) afirma que as revistas eram produzidas artesanalmente por artistas anônimos, cabiam no bolso e eram desenhadas em papel de péssima qualidade.

Mais tarde, o Jornalista brasileiro Gonçalo Júnior, apreciador e autor de alguns quadrinhos, organizou parte dessas revistas e deu a elas o título de Quadrinhos Sujos. A coleção trazia histórias famosas, mas inéditas no Brasil, sendo assim uma clara influência aos quadrinhos *underground*.

Os famosos "*catecismos*" de Carlos Zéfiro, semelhantes as "*Tijuana-Bibles*", começaram a ser produzidos no Brasil na década de 1960. Nas palavras de Magalhães (2009):

Os chamados "*catecismos*" eram pequenas publicações impressas em papel de baixa qualidade e em formato de bolso semelhante à literatura de cordel. Eram vendidos de forma camuflada, pois o conteúdo abertamente pornográfico não permitia livre comercialização. Cada revistinha trazia uma história contada em imagens grandes, uma parte da sequência por página, começava bem comportada em situações corriqueiras do cotidiano, como num consultório médico ou escritório e descambava para o mais explícito erotismo, sem meios tons (MAGALHÃES, 2009, p.5).

O aspecto "feio" dos personagens reproduzidos nas pequenas revistas demonstrava a inabilidade do autor. As imagens eram, na verdade, imitações das HQ comerciais e adaptadas em situações eróticas, inclusive, os personagens eram repetidos em várias histórias.

Carlos Zéfiro assumia a autoria dos "*catecismos*", mas não passava mesmo de um pseudônimo do funcionário público Alcides Caminha. Esconder a real identidade era uma saída para evitar a perda de seu emprego.

---

encontrou-se editor. Fonte: IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0301362/>>. Acesso em: 22 mai.2012.

As pequenas produções de Carlos Zéfiro mexeram com o imaginário de muitos adolescentes sedentos por sexo num período em que até a revista *Playboy* era proibida. Os "catecismos" se espalharam por todo o país com reproduções não autorizadas ou em novas histórias baseadas nos trabalhos de Zéfiro. Magalhães (2009, p.6) assegura que esses trabalhos tornaram-se símbolos dos quadrinhos "marginais".

Nos anos 60, dá-se a explosão da contracultura e do movimento *hippie* e surgem, assim, os quadrinhos *underground* nos Estados Unidos que iam contra a visão imperialista do país. Esses novos quadrinhos procuravam fazer uma abordagem crítica do cotidiano, das ideologias norte americanas, a celebração do sexo, das drogas, a fim de propor um novo olhar para a realidade. Nomes como *Robert Crumb*, *Gilbert Shelton*, *Bill Griffith*, *Victor Moscoso* e *Richard Corben* desafiaram o código de ética e a censura imposta pelo mercado, sendo a *Zap Comix* a mais famosa de suas revistas, lançada em 1967, por *Crumb*.

As formas de contestação da juventude mundial chegam ao Brasil por volta dos anos 1960 e 1970. Nas Histórias em Quadrinhos da época, os jovens contestavam as formas de produção e distribuição das revistas, mas principalmente a censura. No Brasil, a situação era um pouco mais severa, o país vivia um completo caos democrático que, com o Ato Institucional número 5, o regime militar teve autoridade para a repressão, dificultando, ainda mais, a manifestação cultural.

Em 1969, nascia o Pasquim, jornal que revolucionou a forma de apresentação de entrevistas, artigos e desenhos de humor. O jornal fazia oposição ao regime militar através do seu conteúdo e ousadia. Autores como Henfil, Ziraldo, Fortuna, Millôr Fernandes, Jaguar, tiveram que driblar a censura com sua linguagem polêmica e humor antiditatorial. Foi também neste período que nasceu a "tira", afirma Santos (2011, p.142), "única vertente dos quadrinhos que desenvolveu um conjunto de características profundamente nacional, ganhando uma personalidade mais ácida e menos comportada do que a americana".

Praticamente na mesma época, em São Paulo, começa a circular a revista americana de *HQ Grilo*, feita por desenhistas americanos como Robert Grumb e alguns outros europeus. A revista *Grilo* abordava temas como sexualidade, drogas, violência, questões sociais, ecológicas e culturais.

Esse tipo de quadrinhos, repleto de sexo, iconoclastia e crítica ao modelo de civilização ocidental, passou a ser conhecido por *comix*, num contraponto aos enquadrados *comics*. Eram revistas independentes impressas em preto e branco, em papel barato, vendidas de mão em mão pelo próprio autor em contato direto com seu público. Os quadrinhos *underground* apresentavam estilos e propostas visuais variados, utilizando uma estética caricatural e realista, mas com aspecto sujo, carregado de traços e hachuras, expressando a sensibilidade do autor. Este detinha o domínio sobre sua obra, mesmo quando seu trabalho era publicado por editoras comerciais (MAGALHÃES, 2009, p.6).

A HQ *Grilo*, juntamente com o jornal *Pasquim*, foi fundamental para formação da nova geração de desenhistas brasileiros. Foi a partir destes referenciais que jovens estudantes da Faculdade de Comunicação da Universidade de São Paulo se reuniram e criaram a *Revista Balão*. Para Luyten (1985, p.87) Essa publicação refletia bem o cenário político e social em que se encontrava o Brasil durante aqueles anos. Para os organizadores da revista foi como um "*experimento para novas formas de desenho, de transmissão de mensagens*".

A criação da "*Revista Balão*"<sup>9</sup> foi uma atitude corajosa de Laerte, Paulo e Chico Caruso, Marcatti, Luís Gê, Miadaira, Xalberto, entre outros, pois nenhuma revista brasileira até então, havia sido tão audaciosa. Para muitos, seu conteúdo era livre, apresentava uma temática renovada e o grafismo também era diferenciado. A distribuição acontecia de mão em mão, com tiragem limitada, sem nenhuma preocupação lucrativa. Essa forma de produção e distribuição artística exemplifica bem o início da autonomização da produção intelectual e artística que, segundo Bourdieu (2011), é a união de um grupo de profissionais com o intuito de criar um objeto simbólico sem o controle e domínio da censura, de um governo ou igreja.

O processo de autonomização da produção intelectual e artística é correlato à constituição de uma categoria socialmente distinta de artista ou de intelectuais profissionais, cada vez mais inclinados a levar em conta exclusivamente as regras firmadas pela tradição propriamente intelectual ou artística herdada de seus predecessores, e que lhes fornece um ponto de partida ou um ponto de ruptura, e cada vez mais propensos a liberar sua produção e seus produtos de toda ou qualquer dependência social [...] (BOURDIEU, 2011, p.101).

Além da *Revista Balão*, surgiram também outras revistas com perfil alternativo. Entre elas: *Boca*, *Quadrix*, *Ovelha Negra*. A maioria delas foram produzidas na capital paulista e tiveram duração muito curta de publicação irregular, porém, na mesma linha da revista *Balão*, apresentava um conteúdo ousado e contestatório.

Os quadrinhos perderam a ingenuidade e amadureceram com o choque provocado pelos autores underground, ou "marginais". Nos Estados Unidos, na França, no Brasil, novas linguagens foram adicionadas ao universo fantástico dos quadrinhos. As questões sociais, políticas, sexuais, racistas, as drogas, a religião, a hipocrisia, nada seria mais tabu ou sujeito a qualquer impositivo legal ou código de ética (MAGALHÃES, 2009).

Com a abertura política no Brasil, observou-se uma atenção, até então não vista, aos produtos destinados à juventude urbana. Dayrell (2001, p.25) assegura que o *rock*, as tribos urbanas, grupos como *skinheads*, *heavy-metal*, *punk*, surgiram como movimentos

<sup>9</sup> Fonte: Jornal do Bibliófilo. Literatura & Bibliofilia. *Revista Balão: vanguarda e pioneirismo na HQ nacional*. Disponível em: <<http://jornalivros.com.br/2009/05/revista-balao-vanguarda-e-pioneirismo-no-hq-nacional/>> Acesso em: 15 mai.2012.

sociais de atitude que contestavam os valores dominantes, mas que também formavam uma grande massa de consumidores de produtos culturais.

No fim da década de 1970, o contexto social brasileiro não era mais tão repressor. A revogação do AI-5 virara realidade, e o país que durante a ditadura estava entre as dez nações mais ricas do mundo, agora tinha que conviver com a dura desigualdade social, e o início das *Diretas Já!* Os conflitos de uma sociedade urbana, a luta pela liberdade e melhores condições de vida, o consumismo foi o cenário que serviu de retrato para os sensíveis quadrinistas da década de 80.

São Paulo passa a ser o centro de contestação dos jovens desenhistas no grafismo e o lugar de mais atuação na luta política. Os jovens cartunistas ingressam na vida pública e as revistas, antes distribuídas de mão em mão, ganham proporções nacionais. Os quadrinhos *underground* são finalmente reconhecidos e na década de 80 as editoras passam a olhar com outros olhos para as HQ que são criadas e voltadas para o público adultos.

### Quadrinhos dos Anos 1980 e 1990: Fantasia, Cotidiano e Mercado

As histórias em quadrinhos conseguiram maior visibilidade, em revistas de grande circulação, somente no período dos anos 1980, já direcionadas para o público jovem e adulto. Nessa totalidade, o mesmo desenhista que fizera publicações experimentais na década de 70 agora atua em um mercado editorial com regras de produção e distribuição. O mercado de quadrinhos passa a competir pelo público jovem, fortemente almejado pela indústria cultural.

São Paulo passa a ser novamente o centro das atenções, mas, agora, sendo referência em produção de revistas de grande escala e da cena independente. Nesse contexto, Silva (1999) afirma que também nasce a revista *Circo*, da Editora *Circo* de Toninho Mendes, que já trabalhava na área como artista gráfico e editor, antes mesmo da *Revista Balão* ser produzida. O momento era propício para o mercado editorial de HQ destinado aos jovens, pois estes se encontravam envolvidos com as causas culturais e sociais. A partir dos anos 80, as tribos de *punks*, *heavys*, *skatistas*, *hip-hops*, *funks* etc., começam ganhar mais adeptos, e esses tipos de expressões culturais passam a ocupar vários espaços públicos nas grandes cidades. Entre as características marcantes destes grupos está a atitude de contestação dos valores que eles julgavam ser dominantes na sociedade.

Três revistas tiveram destaque: *Chiclete com Banana*, de Angeli; *Geraldão*, de Glauco; e *Piratas do Tietê*, de Laerte. Os três juntos também produziam as histórias de *Los Três Amigos*. Todas foram obras de grande sucesso editorial da revista *Circo*, que, por sua vez, tinha uma proposta editorial diferente das revistas de alta escala da época. Direcionada aos jovens de 15 a 25 anos, urbanos e de classe média, os personagens eram bem semelhantes aos do *udigrudi*<sup>10</sup>, mas ainda sim apresentavam características

<sup>10</sup> Artistas do "Udigrudi" não estavam preocupados em formular um movimento propriamente dito, com ideias fundamentais e um discurso deflagrador elaborado em forma de manifesto [...] baseou-se num movimento – o "movimento udigrudi" –, chegando mesmo a equipará-lo, em

próprias. A crítica antes da vida política foi passada à vida cotidiana, aos comportamentos e costumes, aos modismos da classe média. Sexo, drogas, perversões, cotidiano urbano e uso de palavrões eram os principais temas abordados. Adami (2004, p.229) afirma que "a temática remetia a uma crítica do cotidiano urbano utilizando o humor como arma para atingir a sociedade e os personagens das histórias podiam facilmente ser encontrados nos grandes centros". Tratando-se de uma editora de médio porte, a *Circo* conseguia a marca dos 100.000 (cem mil) exemplares. Uma tiragem consideravelmente grande que representava o avanço das publicações em quadrinhos no Brasil.

Também nos anos 80, alguns desenhistas se reuniram para publicar quadrinhos em cooperativa na tentativa de furar o bloqueio das grandes editoras. Algumas editoras alternativas reuniam desenhistas de todo o país abordando vários temas, saindo de forma alternativa e eficiente do círculo de edição e distribuição tradicional.

O único impedimento para a popularização dos quadrinhos adultos resta ainda nas políticas editoriais tacanhas do mercado, mais preocupado com o lucro fácil que no investimento e conquista de novos públicos. A isto os quadrinistas também oferecem uma resposta plausível, como o fizeram Angeli e outros autores da editora *Circo*, criando suas próprias editoras, associações, cooperativas e editando sua obra sem qualquer restrição conceitual ou ideológica (MAGALHÃES, 2009, p.7).

O quadro da produção e circulação de HQ no Brasil começa a mudar de fato quando as obras de Francisco Marcatti chegam às bancas de revista. Seguindo os preceitos da autoprodução empregados pelos autores dos HQ *underground*, Marcatti ia muito além da criação dos quadrinhos, pois também tinha perícias com os meios de produção. Ele mesmo imprimia suas revistas em uma impressora offset. Sendo um artista criativo e inquieto, chegou a publicar em algumas revistas do mercado. Sobre Marcatti e suas obras, Magalhães (2009, p.7) destaca:

Marcatti foi primeiro brasileiro realmente underground a ter seus quadrinhos distribuídos nas bancas de revistas, no mesmo espaço das publicações convencionais. Num empreendimento surpreendente, na década de 2000 a editora Escala produziu a revista *Frauzio* sem censura ou imposições atenuantes sobre o trabalho escatológico de Marcatti (MAGALHÃES, 2009, p.7).

Segundo Bourdieu (1999, p.8), essa liberdade de expressão da arte e da cultura não deveria morrer, quando editoras impõem uma maneira de produção ela está reduzindo sua obra a um produto comercial, perdendo, assim, a essência da arte. Afirma

---

termos de importância, com "a tropicália e outros movimentos artísticos". OLIVEIRA, G.M.C.O. *Pelo Vale de Cristal: Udigrudi e contracultura em Recife 1972-1976*, p.34, 2011.

"Gombrich<sup>11</sup>, quando as 'condições ecológicas da arte' são destruídas, a arte e a cultura não demoram a morrer. Como... ocorreu ao cinema italiano [...]". Bourdieu (1999, p.8) acrescenta que "todas as obras expostas nos museus, todos os trabalhos de literatura que se tornaram clássicos [...] são produtos de universos sociais que se constituíram aos poucos, superando leis do mundo comum e particularmente a lógica do lucro".

Reflexo de uma sociedade caótica e com certos valores morais irregulares, a linguagem dos HQ *underground* começou a ser vista de outra forma pela indústria cultural. A corrente do *underground* tornou-se, de certa forma, uma tendência mercadológica da cultura pós-massiva. Muitos outros autores independentes seguiram os passos de Marcatti, porém o mercado de HQ carecia de investimento.

Segundo o programa Documento Especial, da TV Manchete, que realizou um levantamento dos quadrinhos durante a década de 80, grande parte da produção brasileira de quadrinhos não eram conhecidos pelo público no Brasil, pois não chegavam às bancas ou livrarias. Silva (2003) assegura que as grandes editoras preferiam não arriscar em determinados mercados, seja por sua linguagem que mostrava a violência das cidades brasileiras, ou porque seu quadrinho necessitava de um investimento maior para manter a qualidade. Como o caso de Luiz Gê, quadrinista que se rendeu ao mercado no exterior ganhando fama internacional, mas que tinha muitos problemas quando se tratava do mercado brasileiro.

Outro movimento que surgiu nas décadas de 1980 e 1990 foram os *fanzines* obras que se espalhavam por todo o Brasil através de um circuito alternativo pelos correios e que abordavam todos os temas, mas sempre mantendo o aspecto artesanal e marginal.

## **Chiclete com Banana e suas Gírias: A arte de Ilustrar com Los Três Amigos e Rê Bordosa**

Inicialmente vamos entender as gírias para posteriormente tratarmos a revista Chiclete com Banana. As gírias são manifestações de determinado conjunto, consciente da interação, através da língua ou de marcas. Essa relação do grupo social e entre línguas são formas de comportamento que irá variar de acordo com a sociedade construindo laços entre os indivíduos de convívio. As gírias são expressas no modo de falar e que se distinguem entre os demais pessoas. De acordo com Preti (2002, p.1):

A gíria é a marca característica da linguagem de um grupo social. Torna-se difícil analisar esse fenômeno sob um enfoque geográfico, embora possa afirmar-se que a gíria é predominantemente um vocabulário urbano. Mas, de qualquer ponto geográfico que possamos partir, a gíria estará sempre ligada a um grupo social diferente. Mas também é possível dizer que é na maior variedade das situações de interação da cidade que ela surge como um importante recurso de expressividade. Sendo um instrumento de

<sup>11</sup> Fonte: Leste ou não Leste. *Pergunta aos Senhores do Mundo Pierre Bourdieu*. 29.12.2004. Disponível em: <[http://lesteounaoleste.blogspot.com.br/2004\\_12\\_26\\_archive.html](http://lesteounaoleste.blogspot.com.br/2004_12_26_archive.html)> Acesso em: 10 ago.2012.

agressividade no léxico, como se verá, a gíria está mais ligada à linguagem dos grupos socialmente menos favorecidos ou de oposição a um contexto social (PRETI, 2002, p.1).

Preti (2002) afirma visão particular de quem fala pode ser expressa pela gíria, fazendo seu julgamento crítico e representação de seus sentimentos dentro de um processo de designação subjetiva. "*Daí podermos considerar a gíria como um dos instrumentos verbais na luta de*" (PRETI, 2002, p.4) determinadas grupos sociais. Para o autor as gírias são geradas pelos grupos e acabam por incorporar-se à linguagem popular.

De acordo com Krakhecke (2008, p.9), a Revista *Chiclete com Banana* tem o seu primeiro exemplar publicado em 1985, pela Circo Editorial LTDA., sobre a autoria de Arnaldo Angeli Filho, que obteve bastante sucesso, chegando a venda de 90 mil exemplares nos números 13 e 14.

O próprio nome *Chiclete com Banana* faz uma analogia com as questões urbanas e com mistura que a HQ propõe. Para Santos (2011) o chiclete, possivelmente, faz referência àquilo industrializado, de gosto artificial, criação americana. Já a banana é atrasada, natural, um símbolo do país brasileiro.

Isso parece ficar evidente na fala de Angeli que afirma que seus personagens são universais, mas com um diferencial: "Eles são do *udigrudi*. Underground tupiniquim é a coisa brasileira". En revista que consta nos extras do filme/animação: *Wood e Stock – Sexo, orégano e Rock'n'Roll*, 2006 (SANTOS, 2011, p.148).

Santos (2011) afirma que dentre os diferentes personagens que compunham os HQ de Angeli, os que mais se destacaram foram Bob Cuspe, um punk indignado com o sistema, Wood & Stock, hippies velhos que pararam na década de 1960, o comunista Meiaoitão acompanhado de seu companheiro gay Nanico, o machista Bibelô, RalahRiKota, o guru espiritual, a típica garota dos anos 1980, Rê Bordosa, entre outros.

Os quadrinhos do primeiro exemplar de *Chiclete com Banana*, publicado em 1985, apresentam toda a vida do candidato a presidente Bob Cuspe, um dos personagens mais famosos de Angeli. Bob Cuspi é um punk desafortado, que se nega a seguir o modelo de homem urbano. Com uma vestimenta que representa bem sua tribo a personagem usa de um linguajar marginal urbano, semelhante a de um jovem que não teve educação, instrução, nem modos, com excesso de palavrões e expressões feias. O personagem, por morar no esgoto, está sempre se referindo ao mundo em que habita como sendo uma "merda", algo chato, tedioso. Em uma de suas falas Bob Cuspi afirma: "*esse mundo é engraçado! Evolui pra cacete lá em cima, enquanto aqui embaixo continua a mesma porcaria!*"<sup>12</sup>.

<sup>12</sup>Fonte: ANGELI, A. F. *Revista Chiclete com Banana: humor, quadrinhos e galhofa, mas tudo no bom sentido*. Editor Toninho Mendes. São Paulo: Editora Circo, Ano 1, 2ª edição pré-histórica n.º 5, 1985, p. 8.

A maioria dos personagens de Chiclete com Banana se utiliza de uma linguagem irônica, que causa duplo sentido. Até mesmo o Editor, o próprio Angeli, faz uso de uma linguagem sem formalidades e sem caprichos ao escrever seu Editorial. Uma linguagem crua, porém, inteligente, com palavras consideradas pejorativas e de baixo calão, mas que buscam transmitir ao leitor os questionamentos e a realidade da época. Algumas vezes, Angeli chega a ironizar a si próprio e seus quadrinhos.

O ser humano é meio panaca mesmo. Alguns engolem fogo, outros escalam o monte Everest; outros ainda, deitam em cama de prego e nós resolvemos, fazer um gibi – ou seria uma revista? – de galhofa para galhofeiros. Dois pontos, entre outros, são difíceis nesta façanha editorial: primeiro concorrer com o pato idiota, ai de cima e segundo fazer galhofa num país onde ultimamente todo mundo se leva terrivelmente a sério. Não! Não vamos encher seu saco narrando as desventuras do desenhista nacional contra um bando de patos afeminados e não assumidos, pois você não comprou esta revista – ou seria um gibi? – para ouvir lamúrias e nem vamos achar que humor é coisa tão importante a ponto de derrubar o governo da Cisjordânia, se é que lá tem governo. Queremos com esse gibi – ou seria revista? – apenas beliscar a bunda do ser humano para ver se a besta acorda (ANGELI, 1985, p.8).

Além de Bob Cuspi, Rê Bordosa é também uma das personagens que tem destaque na primeira edição da Chiclete com Banana. Em uma entrevista que descreve um pouco da vida da personagem, Rê Bordosa se mostra uma mulher alcoólatra, que vive submersa em uma banheira, que transa com qualquer parceiro, ou parceira, é desvirtuada de crenças, religiões, sonhos e de qualquer ideologia que não seja beber até se embriagar, usar entorpecentes e transar. Nas suas falas, Bordosa usa de uma linguagem pejorativa e que pode causar duplo sentido, com um excesso de gírias, de uso jovem, principalmente, pelo jovem da década de 1980, como: “ninguém pinta” ao falar sobre ninguém aparecer, “velho” quando se refere ao pai, “venha pegar no sabonete” como uma forma de induzir o personagem masculino ao sexo.

Outra característica marcante de Rê Bordosa é o descaso com sexo oposto. Para ela, um homem é simplesmente um homem e não tem relevância nenhuma a não ser para o sexo. Ela é livre de preconceitos e padrões e vê cada noite de sexo como um casamento. “*Já casei várias vezes. Tive maridos baixos, altos, magros, gordos, carecas, de todos os tipos, cores e religiões... Foram casamentos maravilhosos.*” Um deles durou apenas uma semana “*de intensa felicidade; outro, duas horas de volúpia e prazer; mais um que durou o tempo de consumir duas carreiras de pó... todos gratificantes*”<sup>13</sup>. A Figura 01 também é um exemplo de tirinha que exemplifica o descomprometimento da personagem Rê Bordosa com os padrões sociais.

<sup>13</sup> Revista Chiclete com Banana 5ª Edição – Ano1, nº1, 1985.



**Figura.01: Tirinha da personagem Rê Bordosa.**

**Revista Chiclete com Banana, ano 1, 2ª edição pré-histórica n° 5, 1985, p 8.**

Além dos quadrinhos e dos personagens tradicionais, Angeli, juntamente com os cartoonistas Glauco e Laerte, também produziam as edições especiais da *Chiclete com Banana* com as histórias de "Los Três Amigos", em que colocavam os autores como os protagonistas das histórias (SILVA, 2003).

As histórias de "Los Três Amigos" geralmente são ambientadas no Velho México em lugares pertencentes a *Gran Marisales* ou *Gran El Piso*, dependendo da história, e Deserto de *Plegas Ardientes*. Os quadrinhos fazem piada de todo tema *underground*: violência, sexo, drogas e perversões. Mas também satirizam a política e a realidade social do país (SILVA, 1999).

A linguagem utilizada nos quadrinhos é recheada de estrangeirismos, principalmente da língua espanhola misturada com a língua portuguesa e, algumas vezes, termos e palavras em inglês. Alguns palavrões também são mencionados, entre outras palavras que dão a entender sexo, drogas. Como na figura abaixo podemos perceber os termos usados pelos próprios cartunistas, personagens das Histórias em Quadrinhos (HQ) vestidos de mexicanos.



**Figura.02: Ilustração da História de Los Três Amigos**  
**Revista Chiclete com Banana Especial Los Três Amigos, ano IV, nº 20, 1989, p 10.**

Na Figura 2, nota-se uma série de gírias, a começar pelo primeiro quadrinho, com a palavra "butcha" que se refere à genitália feminina, o que é reforçado também pelas imagens. Um exemplo de estrangeirismo seria o termo "cueca cueca" usado por um dos protagonistas da história ao referir-se à marca de refrigerantes *Coca-Cola*. Outro exemplo de gíria seria "dar um chapéu", um termo jovem, que pode ser substituído pelo verbo enganar. O uso de palavras pejorativas também está presente na ilustração. "Caray" é um exemplo que, no caso, também é uma interjeição exclamativa, significando um susto. O termo também está escrito com a letra "y", dando o tom de estrangeirismo à fala, uma vez que é uma grafia característica do idioma espanhol.

Referente à questão da ilustração, o artista busca informações sobre o tema que será tratado antes de ilustrar. De acordo com Mendelssohn (1992, p.61) "*as palavras ilustração, civilização e cultura são ainda recém-chegadas na nossa língua. Antes de tudo pertencem apenas à linguagem dos livros*". Entende que a cultura insiste em separar

civilização e ilustração. Algo levado para o domínio prático, que vai da beleza nos artefatos e artes a fineza e costumes sociais – ou seja: objetivos. Ainda temos este lado artístico ditado como impulsos e inclinações, como também hábitos, aptidão e aplicação – logo temo: os subjetivos. O autor considera que a ilustração relaciona “*com a civilização como a teria à prática, como o conhecimento aos costumes, como a crítica à virtuosidade. Vistas por si mesmas permanecem na mais exata conexão (objetivamente), apesar de poderem estar também, muitas vezes, subjetivamente separadas*” (MENDELSSOHN, 1992, p.62). O fato de ilustrar mais ou menos é algo cultural, alguns países temos um número maior de artistas e ilustradores, algo que se refere a extensão e ao vigor da cultura de determinada população.

Buscamos os personagens da Rê Bordosa e Los Três Amigos que ilustram determinada época e interesses sociais. Os artistas nos transmitem determinados comportamentos e interesses de distintas nações. O conflito ilustrado pode gerar conflitos e colisões entre a população, como também certas verdades podem retratar realidades não percebidas ou mesmo retraídas pelas mesmas. Para Mendelssohn (1992, p. 64) “*a ilustração que interessa ao homem como ser humano é geral, sem diferença de posição... modifica de acordo com a posição e profissão... mesmo aqui, a destinação do ser humano confere aos seus esforços, uma medida e um alvo*”. O sentimento moral pode ser afetado quando existe abuso da ilustração, como: egoísmo, relaxamento, anarquia e irreligião. Da mesma forma que pode levar a escravidão, produzir dissimulação, superstição e luxúria.

## Considerações finais

Os quadrinhos ganham visibilidade, em 1929, em um momento de crise, a fim de afastar a sociedade daquela realidade. Nas décadas seguintes, as HQ buscam fugir das histórias passadas, com o intuito de mostrar o mundo dos “sonhos”, talvez uma espécie de “salvação”, naquele momento de repressão, os quadrinhos de super-heróis de “finais felizes” tiveram grande aceitação. Consideramos, ainda, uma fórmula de escape para a população do país. Em seguida nasce o movimento *underground*, por sua vez, surge também em um momento turbulento, mas com vontade de expressar a verdade na sua essência, sem vergonha de mostrar os erros, os desafios e as sujeiras que permeiam o mundo cotidiano dentro de um contexto descontraído e com grandes doses de perversão. Desaprovação que era um meio de grito, fortemente expressado pelas HQ, como registrado na revista Chiclete com Banana.

Os jovens que tiveram sua voz calada durante a ditadura foram os principais consumidores da nova forma de linguagem e apropriada pelas revistas em quadrinhos dos anos 1980 e 1990. Jovens que criaram novos contextos gravados nas HQ e que percebermos o forte destaque para o uso de gírias daquele período. Uma comunicação até então tida como ingênua, pobre, submetida a uma censura, passa a ter como tema questões como sexo, drogas, racismo, religião, e uma nova forma de leitura, com ironia e desenhos que fugiam dos padrões sociais. Forma de expressão estilizada e adaptada aos momentos vividos pelos jovens.

Os movimentos *punks*, *rock'n'roll*, *heavy-metal* ganham vida por todos os cantos. Novas tribos que batem de frente com o mundo ditatorial, agora, lutam por sua liberdade de

expressão e direitos básicos que é ouvida e propagada através dos quadrinhos de Laerte, Glauco e Angeli, caindo no gosto popular.

Percebemos que na revista *Chiclete com Banana* os personagens, como *Rê Bordosa* e *Los Três Amigos*, têm termos estrangeiros e brasileiros, como as gírias que passam a ter um mesmo termo de linguagem usada entre os jovens. Gírias que fazem parte do dia-a-dia e expressadas nos quadrinhos. Termos estrangeiros que caem no gosto dos jovens e são tão compreendidas por eles quanto os termos brasileiros, independente da língua, estas gírias são o reflexo da influência estrangeira sobre quadrinistas e leitores, que fazem uso sem perceber.

Notamos na Revista *Chiclete com Banana* o grande destaque depreciativo quanto às condutas políticas e de repressão vividas pela população, o mesmo ocorre ao destaque do sexo como algo cômico e normal que era considerado algo desrespeitoso para aquela época e que são demonstradas no excesso de gírias.

Entendemos que o uso de gírias e do português coloquial foi a principal válvula de acesso do grande público a uma linguagem simples e ao mesmo tempo inteligente para o momento vivido. Se o objetivo era quebrar regras, sair do tradicional e buscar novas maneiras de se expressar, os quadrinhos conseguiram fazer isso da melhor forma, uma vez que retrataram a realidade urbana na qual a sociedade estava inserida.

Consideramos que o artista normalmente é influenciado pelo seu conhecimento. Do mesmo modo, que interesses particulares podem leva-lo a produções que venham a ser abusivas gerando reações negativas em determinada sociedade. A arte de ilustrar está presente na cultura do artista e a civilização da região.

## Referências Bibliográficas

- ADAMI, A.; MELO J. M. de. São Paulo na idade da Mídia. São Paulo: Arte & Ciência, 2004.
- ANGELI, A. F. Revista *Chiclete com Banana* Especial: a scrimigêmis apresenta *Los Três Amigos*. Editor Toninho Mendes. São Paulo: Editora Circo, ano IV, n.20, 1989.
- \_\_\_\_\_. Revista *Chiclete com Banana*: humor, quadrinhos e galhofa, mas tudo no bom sentido. Editor Toninho Mendes. Editor Toninho Mendes. São Paulo: Editora Circo, Ano 1, 2ª edição pré-histórica n° 5, 1985.
- BOURDIEU, P. A economia das trocas simbólicas. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- BOURDIEU, P. Bourdieu desafia a mídia internacional. Folha de São Paulo, São Paulo, 17 out. 1999, p.8.
- CARMELINO, A. C. Efeito de sentido humorístico e o acesso evenemencial. Coleção Mestrado em Linguística. Unifran, 2011.
- História Livre. Documento Especial 1 de 4: Histórias em Quadrinhos HQ. Manchete, década de 1980. Youtube, 24 jan de 2012. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=DUqAsFbgGbk>> Acesso em: 07 junh.2012.
- DAYRELL, J. A música entra em cena: o Rap e o Funk na socialização da juventude em Belo Horizonte. Tese Doutorado. Programa de Pós-graduação em Educação da USP, 2001.
- FRANCFORT, E. Aconteceu virou história. Coleção aplauso. São Paulo: Imprensa oficial, 2008.

- KRAKHECKE, C.A. A redemocratização brasileira sob a ótica da revista Chiclete com Banana (1985-1988). In: IX Encontro Estadual de História, 9, 2008, Rio Grande do Sul. Anais. Rio Grande do Sul: Associação Nacional de História, 2008.
- LUYTEN, S.M.B. O que é História em Quadrinhos. Coleção Primeiros Passos. n.144. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- MAGALHÃES, H. Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais. Revista Cultura Midiática. Programa de Pós-graduação em comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Pernambuco: UFPB, v.II, n.1, jan./jun. 2009.
- MATTOS, L.M.C.; SAMPAIO, R. C. A evolução do mito do herói dos quadrinhos. UFJF: FACOM, 2004.
- MENDELSSOHN, M. Sobre a pergunta: O que quer dizer ilustrar? Revista Discurso. São Paulo: USP, n.19, p.59-65, 1992.
- PAIXÃO, C. Direito, política, autoritarismo e democracia no Brasil: da Revolução de 30 à promulgação da Constituição da República de 1988. Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofia, Política y Humanidades, a.13, n.26, p.146-169. Segundo semestre de 2011.
- PRETI, D. O léxico na linguagem popular: a gíria. São Paulo: FFLCH, USP, 2002. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dlcv/lport/pdf/slp18/02.pdf>> Acesso em: 6 Jun.2012.
- SANTOS, A.M. São Paulo e o "cenário urbano" representado através das histórias em quadrinhos presentes na revista chiclete com banana de Angeli. Revista Contemporânea - Dossiê Contemporaneidade. Rio de Janeiro, a.1, n.1, jun./set. 2011. Disponível em: <<http://www.historia.uff.br/nec/sites/default/files/07.Aline Santos 0.pdf>>. Acesso em: 07 jun.2012.
- SANTOS, A.M. dos. O Gesto Profanador: Angeli e seus quadrinhos marginais "autobiográficos". Anais do XXVI Simpósio Nacional de História - ANPUH. São Paulo: UFF, jul.2011.
- SANTOS, R.E.S. O quadrinho alternativo brasileiro nas décadas de 1980 e 1990. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Santos - 29 de agosto a 2 de setembro de 2007.
- SILVA, N.M. Comercialização, cultura jovem e cotidiano nos quadrinhos brasileiros para adultos. ECA. Pernambuco, USP, 1999.
- \_\_\_\_\_. Fantasias e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Annablume, 2003.