

“NÃO ERA BEM O QUE A GENTE ESPERAVA”: AS REPRESENTAÇÕES DA REDEMOCRATIZAÇÃO BRASILEIRA NA REVISTA CHICLETE COM BANANA *

Keliene Christina da Silva **

De acordo com a afirmação de Martine Joly (2005, p.9), “vivemos hoje em uma 'civilização da imagem’”, todavia, ao mesmo tempo em que a imagem nos cerca ela também nos desafia, a interpretá-la, a possuí-la, a usá-la e a manipulá-la. Especialmente nos dias de hoje, onde a circulação da informação ocorre em uma velocidade impressionante, a imagem assume posição cada vez mais privilegiada.

Existem muitos estudos sobre os vários tipos de manifestações da imagem: pintura, fotografia, cinema etc. Entretanto, o tipo de imagem por nós escolhida para análise ainda necessita de uma abertura maior por parte dos estudos históricos. Se fizermos uma busca rápida na *internet* podemos encontrar um número relevante de estudos sobre as histórias em quadrinhos, mas um olhar mais atento logo percebe que a maioria pertence aos estudos de comunicação social ou de lingüística, poucos são os historiadores que se atrevem a voltar seu olhar para este tipo de linguagem. Porém, já é fato que os quadrinhos nos dias de hoje encontram-se mais em evidência que outrora. O destaque que conseguiram através das adaptações cinematográficas os fez “sair do gueto”, deixaram de ser vistos, muito erroneamente por sinal, como literatura infantil, ou inferior, para serem vistos como uma forma de arte, a nona arte. E como não é novidade pensar que as manifestações artísticas carregam em si traços do contexto histórico em que foram produzidas, com as histórias em quadrinhos não poderia ser diferente.

Dessa forma, nos lançamos no desafio de produzir uma reflexão histórica sobre este tipo de linguagem. Para tal empreitada, nos apoiamos em dois pontos fundamentais: o conceito de cultura histórica proposto por Flores e o de representação proposto por Chartier.

Tentemos em primeiro lugar estabelecer de que maneira compreendemos este termo tão utilizado ultimamente, que é o de cultura histórica. Para trabalhar nesta linha utilizamos o conceito proposto por Flores:

Entendo por cultura histórica os enraizamentos do *pensar historicamente* que estão aquém e além do campo da historiografia e do cânone historiográfico. Trata-se da intersecção entre a história científica, habilitada no mundo dos profissionais como historiografia, dado que se trata de um saber profissionalmente adquirido, e a história sem historiadores, feita, apropriada e difundida por uma plêiade de intelectuais, ativistas, editores, cineastas, documentaristas, produtores culturais, memorialistas e artistas que disponibilizam um saber histórico difuso através de suportes impressos, audiovisuais e orais.

* Este trabalho tem vínculo com a pesquisa que vem sendo desenvolvida no curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação em História da UFPB que tem como título “Entre quadros e balões: as representações cômicas de Angeli sobre a política brasileira na revista *Chiclete com Banana* (1985-1990)”.

* * Mestranda em História pela UFPB e professora da Rede Municipal de João Pessoa.

(FLORES, 2007, p.95)

Portanto, para analisar as histórias em quadrinhos, é preciso compreendê-las envolvidas nesses meandros do *pensar historicamente* proposto por Flores, entender que elas produzem uma visão sobre a história que, embora não tenha sido forjada de acordo com os paradigmas do saber acadêmico, tem um poder de alcance muitas vezes mais potente que o saber gestado nos muros da academia, e que portanto pode, e nos atrevemos até a afirmar que deve, ser analisada pela lente do historiador.

Para tal trabalho nos apoiamos na idéia de que as histórias em quadrinhos, enquanto vistas como representações, são elementos carregados de significações, haja vista que “as representações do mundo social, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelo interesse dos grupos que as forjam”(CHARTIER, 1990, p. 17). E, ainda:

(...) as percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projecto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas.
(CHATIER, 1990, p.17)

Portanto, percebendo-as como representações sociais do contexto em que foram produzidas e como portadoras de significados próprios dos grupos, ou indivíduos, que as produziram, procuramos trilhar os caminhos da História Cultural para construir a trajetória que nos orienta no desenvolvimento de nossa pesquisa.

Porém, antes de fecharmos nosso foco sobre o recorte que escolhemos para o presente estudo, tomemos a liberdade de realizar agora uma panorâmica sobre a história das histórias em quadrinhos, para assim introduzí-los um pouco melhor, ainda que de forma breve, no nosso horizonte histórico.

Um breve passeio pela história das histórias em quadrinhos

Embora as pinturas rupestres e os hieróglifos egípcios sejam comumente caracterizados como uma forma embrionária de histórias em quadrinhos, podemos afirmar com mais segurança que a história das histórias em quadrinhos encontra-se estreitamente ligada ao advento dos meios de comunicação de massa.

A “era industrial” nos trouxe a expansão da imprensa e a mercantilização da informação, e não apenas dela, pois a partir do momento em que o sistema capitalista passa a adquirir contornos cada vez mais nítidos,

(...) a localização do eixo da vida social na relação dominante da produção sobre o consumo, na transfiguração dos objetos, coisas e até mesmo sentimentos em mercadoria, criou uma racionalidade típica e pragmática, essencialmente dirigida para a rentabilidade de qualquer atividade humana.
(COHEN e KLAWA, 1997, p.104)

Dessa forma, tomamos a liberdade de afirmar que temos aqui o processo de mercadorização da cultura em seu estágio inicial. Através da abrangência dos meios de comunicação de massa, os sentimentos e sensações passam a ser vendidos, através de uma notícia chocante em última mão ou do suspense que o fim de um romance em fascículos pode proporcionar, ou até mesmo a alegria por um final feliz, ou as lágrimas por um acontecimento triste com determinado personagem com o qual se criou uma certa empatia, como em um seriado de TV por exemplo.

É nesse clima que a imagem é introduzida na vida das pessoas, aliada ao texto, tem seu poder de sedução ampliado. As imagens passam a ser amplamente empregadas, seja em propagandas ou notícias; elas passam a inundar o meio social com sua presença arrebatadora, carregando em si, mais uma vez recorrendo à Chartier, os interesses daqueles que as produziram.

Nascidas como suplementos dominicais de jornais, esse tipo de linguagem que teve início no final do século XIX avançou até o século XX tendo como característica forte o humor, que até a década de 1920 teve sua presença muito marcada nas histórias em quadrinhos, um humor considerado leve e descompromissado. Aos poucos, os quadrinhos norte-americanos emanciparam-se dos jornais e adquiriram espaço próprio.

A década de 1930 trouxe consigo o despontar de um gênero que passaria a ser identificado como típico dos Estados Unidos: o dos super-heróis. Há muitas controvérsias sobre qual personagem teria iniciado este tipo de gênero, mas, ao que tudo indica, o início desse tipo de história teria sido com o personagem *O Fantasma*, criado por Ray Moore em 1934, conhecido também como “o espírito que anda”. Esse personagem abriu caminho para os seguintes, que alcançariam tal sucesso a ponto de ofuscar o brilho desse primeiro desbravador. No ano de 1938 tivemos o aparecimento do personagem *Superman*, escrito por Jerry Siegel e desenhado por Joel Shuster. Esse personagem foi desenvolvido em um momento de grande tensão, quando o mundo enfrentava o início da Segunda Guerra Mundial, gerando, dessa forma, a necessidade de criação de símbolos que inspirassem a população, revestidos de um poder de comunicação abrangente e centralizado em uma determinada figura. No ano seguinte, é criado o personagem oposto ao *Superman*, o *Batman*, criação de Bob Kane, entretanto, essa oposição deve ser entendida como uma complementaridade, duas faces de uma mesma moeda, pois o primeiro é um herói do dia, das luzes, enquanto o segundo prefere a noite, as trevas. Com o passar do tempo, esse “estilo” de fazer quadrinhos difundiu-se para outras partes do mundo, num fenômeno que tomamos a liberdade de

caracterizar como localismo globalizado¹, ao ponto de tal linguagem ser limitada, muitas vezes, à relação com esse gênero específico.

Na teia multifacetada proporcionada pela pós-modernidade², surgiu um movimento em via contrária, que foi o quadrinho *underground*, no qual até sua própria origem é invertida, pois não surge no seio da indústria cultural e sim nas suas bordas.

Publicado de forma artesanal, vendido na rua pelo próprio desenhista e alguns amigos a própria obra satirizava todos os costumes e valores mais defendidos pelos conservadores.

(PARATI e BRAGA, 2006 *apud* COIMBRA e QUELUZ)

Com temas totalmente opostos aos quadrinhos “industriais”, sua proposta é realmente inovar, romper os padrões estabelecidos pelo gênero dos super-heróis. A obra que inaugura este estilo é a publicação *Zap Comics*, de Robert Crumb.

A linguagem usada por Crumb e que depois serviria de inspiração para os quadrinistas brasileiros era normalmente do traço preto e branco, não apenas pelo baixo custo de impressão, mas também pelo contraste visual que provoca. As sombras eram normalmente representadas no trabalho de Crumb, mas isso não se tornou regra e posteriormente variou conforme a forma de trabalho de cada artista.

(COIMBRA e QUELUZ)

Portanto, podemos identificar este tipo de linguagem como um rompimento com o modelo anteriormente estabelecido e, a propósito, dominante de fazer quadrinhos, mas também como reflexo do momento histórico em que se vivia com a presença do movimento *hippie*, a valorização da cultura pop, o “espírito rebelde” da época, proporcionaram condições propícias para o desenvolvimento de determinada linguagem.

Os quadrinhos no Brasil

É difícil estabelecer uma data exata que possa ser considerada a origem das histórias em quadrinhos no Brasil, Vergueiro (2007) apóia-se na afirmação de Lailson de Holanda Cavalcanti para expor o que seria a primeira manifestação no país de um “desenho que representa a realidade de forma humorística e alegórica”(CAVALCANTI *apud* VERGUEIRO, 2007, p.4), que seria *O*

1 Conceito trabalhado em SANTOS, Boaventura de Sousa. Os processos de globalização. In: _____ (org.). A globalização e as Ciências Sociais. São Paulo, Cortez, 2002.

2 Embora os debates em torno da pós-modernidade estejam, de certa forma, “indefinidos”, pois alguns autores ainda não aceitaram o termo e questionam se o período em que nos encontramos pode ser denominado de tal forma, no presente estudo optamos por adotar esta perspectiva tendo em vista que os autores aqui utilizados, Raymond Williams, Terry Eagleton e Frederic Jameson, a adotaram e suas obras. Procuraremos, ainda, entender o pós-modernismo em uma perspectiva na linha de Jameson “não como um estilo, mas como uma dominante cultural”. In: JAMESON, Frederic. Pós-modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1997, p.28.

Corcundão, publicação pernambucana de 1831, e como a “primeira revista de caricaturas regular e de larga duração”(VERGUEIRO, 2007, p.4) cita a *Semana Ilustrada*, uma publicação do alemão Henrique Fleuiss que, segundo Vergueiro, depois, transformou-se em um modelo a ser seguido pelas demais publicações humorísticas brasileiras do século XIX.

Entretanto, a maioria dos estudiosos das histórias em quadrinhos atribuem a Angelo Agostini, italiano radicado no Brasil, o caráter de “introdutor da linguagem gráfica seqüencial no Brasil e como um dos precursores da 9ª arte”(VERGUEIRO, 2007, p.4). Também é de Agostini a obra considerada como a primeira história em quadrinhos brasileira: *As Cobranças*, publicada em 1867 no jornal *O Cambrião*.

Porém, foi através da revista *O Tico-Tico* que os quadrinhos entraram no Brasil. *O Tico-Tico* não contava apenas com histórias em quadrinhos, havia também textos e passatempos, dessa forma não era vista como uma revista exclusiva do gênero dos quadrinhos mas como uma revista infantil.

Contudo, a massificação da publicação de histórias em quadrinhos no Brasil ocorreu através da iniciativa do visionário Adolfo Aizen e da concorrência com Roberto Marinho, os dois grandes responsáveis pelas publicações de material importado entre as décadas de 1930 e 1950. A publicação de Marinho, *O Gibi*, alcançou tal popularidade que o nome da revista hoje é sinônimo para histórias em quadrinhos.

A partir da década de 1960 tem início uma proliferação de personagens nacionais, como uma espécie de manifestação pela nacionalização dos quadrinhos, identificada especialmente nas publicações *Pererê*, de Ziraldo, e *Turma da Mônica*, de Maurício de Souza.

Mas a grande virada no tabuleiro ocorreu na década de 1970, quando os quadrinhos deixaram de ser vistos como um mero meio de entretenimento e passaram a assumir a postura de ferramentas para a transmissão de idéias, instrumentos de contestação e veículos de ideologia, tivemos no nosso país o que podemos chamar de uma reconstrução à brasileira do movimento *underground* no nosso país, os quadrinhos *udigrudi*, é nesse ambiente intelectual que o autor escolhido para o nosso estudo encontra-se situado.

Angeli e a *Chiclete com Banana*: “o criador e a criação”

Antes de analisarmos o autor e sua publicação, procuremos de uma forma mais clara explicar o que seria especificamente este movimento *udigrudi*, segundo Silva:

Inicialmente, eram revistas revistas experimentais que sobreviviam às custas do autofinanciamento dos autores, revista influenciadas pelas propostas identificadas com o movimento *underground* norte-americano, que estava começando a chegar no Brasil, e outras propostas contraculturais. Suas características tendiam a seguir as propostas estéticas e culturais originárias desses movimentos à margem do mercado oficial. Assim, a tradução tupiniquim chamou-se *udigrudi*. (...). A estética desses quadrinhos tinha a intenção de se

contrapor aos quadrinhos tradicionais, assim como aos valores a que eles estavam vinculados.
(SILVA, 2002, p.24)

Portanto, podemos compreender desde que já, que nosso autor estava inserido em um movimento estético de contestação, tanto aos padrões da indústria dos quadrinhos como aos valores da sociedade, mas, antes de analisar sua produção vamos conhecer um pouco mais as influências por ele recebidas.

Arnaldo Angeli Filho, cartunista que posteriormente assinaria apenas como Angeli, começou sua carreira na década de 1970, tendo participado ativamente do início do movimento dos quadrinhos alternativos no Brasil. Suas principais influências externas são o norte-americano Robert Crumb, de quem se declarou seguidor confesso, e o autor francês Wolinsk. Da produção nacional, Angeli recebeu influências do *Pasquim*, onde chegou a publicar algum material seu, da revista *O Balão*, grande divulgadora do material produzido por artistas nacional, e da revista *O Grilo*, porta de entrada do material do *underground* norte-americano no Brasil.

Na década de 1980, juntamente com o editor Toninho Mendes, fundou a *Circo Editorial*, editora responsável por publicar grande parte do material que provinha do *udigrudi*. Segundo Silva, esta década ofereceu as condições propícias para o lançamento de um material desta categoria, pois foi um momento em que o rock nacional encontrava-se em ascensão e havia também a formação de uma juventude urbana que buscava identificar-se por meio de características próprias de suas tribos. No caso de Angeli fica muito evidente com qual tribo ele se identificava, os *punks*. Essa identificação pode ser observada através do personagem *Bob Cuspe*, um *punk* que vive nos esgotos e que responde ao que lhe incomoda com sua marca registrada, uma cusparada.

Dessa forma, percebemos que Angeli assim como afirmou Chartier estava inserido em um grupo e dentro deste produziu suas representações, e as mesmas são a personificação do seu *pensar historicamente* a cerca de seu contexto, o que mais uma vez nos faz voltar à Flores.

Redemocratização e Chiclete com Banana: caminhos que se cruzam

Década de 80, o regime militar, que desde 1964 ditava as regras no Brasil, estava dando seus últimos suspiros, e diante do “moribundo” seus herdeiros se preocupavam com o destino do seu mais protegido bem durante 20 anos, o comando do país. Um grande clima de euforia dissemina-se na população, afinal, a expectativa de uma grande mudança não estava descartada, as *Diretas Já!* contribuíram para a divulgação dessas idéias entre a maioria da população, todo um cenário estava se configurando mas... O que era para ser não foi, tivemos a transição para um governo civil mas orientada pelo ritmo militar, a campanha da *Diretas Já!*, outrora tão veemente, logo teve seu grito

sufocado e a esquerda ficou de certa forma “perdida” nesse novo cenário. Toda essa situação não passou despercebida aos olhos de Angeli.

Procuraremos trabalhar este recorte por meio das tiras do personagem Meiauito, um ex-guerrilheiro perdido em meio à confusão que aparece aos seus olhos na figura da Nova República. Porém, devemos ressaltar que em outros espaços da publicação também ocorrem menções a este tema, mas um estudo que possa abranger todas estas referências requer um espaço maior, portanto, aqui, vamos nos limitar a algumas citações verificadas nas tiras deste personagem.

Para analisar as tiras deste personagem, seguiremos a idéia da comicidade presente na inversão dos papéis discutida por Propp (1992, p.144-148), pois após a redemocratização e o retorno do pluripartidarismo, o que percebemos é que muitos dos que pertenciam anteriormente à esquerda adotaram uma posição mais *light* no cenário político pós-ditadura, ou mesmo passaram a atuar na direita. Analisemos a seguinte tira:



Fig. 01. Fonte: Chiclete com Banana n.11. Circo Editorial. Setembro de 1987

Podemos perceber na tira que o personagem ao mesmo tempo em que reclama da mudança de posição dos seus antigos companheiros, reflete sobre a sua atual posição, ou falta dela. Verificamos nisso uma posição do cartunista frente ao cenário político da época, onde a inversão de papéis para ele era risível e portanto, seguindo a linha de pensamento de Propp, ridícula. Ainda no alto da página onde foi publicada a tira, podemos observar a seguinte frase: “Nova República. Vinte anos de ditadura e quatro de merda pura”, em que mais uma vez percebemos a acidez do humor do cartunista, mas também o seu refinamento intelectual, pois para entender tanto a frase como a tira é necessário por parte do leitor um conhecimento prévio do contexto histórico e político do Brasil. Pois “A charge é uma forma de comunicação condensada com muitas informações, cujo entendimento depende de um conjunto de dados e fatos contemporâneos ao momento específico em que se estabelece a relação discursiva entre produtor e o receptor” (GURGEL, 2003, p.3), portanto, não abre espaço para interpretações completamente fora dos seus propósitos, trata-se de uma linguagem com intenção determinada e um público selecionado.

Para o personagem o tempo não passou, mesmo diante do cenário que observa ele espera uma revolução, a luta armada que transformaria todo aquele contexto que para ele era insatisfatório.

Agindo dessa maneira, o personagem aparece ao leitor como um apaixonado em demasia por sua causa, que por não encontrar mais “um lugar” para si é visto como ridículo, e portanto suscita o riso.

A figura abaixo é apenas parte de um quadro maior que abre uma série de tiras do personagem.



Fig. 02. Fonte: Chiclete com Banana n.2. Circo Editorial. Dezembro de 1985.

Acima da imagem há a seguinte chamada:

Camaradas! Nem tudo está perdido. Depois de vinte sufocados pela mais ferrenha ditadura militar, nosso ideal continua sendo a revolução. O poder, que cresce sobre a pobreza e faz dos fracos riqueza, está prestes a ser deflagrado pela vitoriosa marcha do proletariado. O povo sairá às ruas carregando nos ombros o meu, o teu, o nosso grande líder: Meiaoitto.³

Inserido em um pequeno quadro, logo acima do Meiaoitto, está a clássica imagem de Ernesto “Che” Guevara, no entanto, um trecho de uma clássica frase sua foi alterado para “Hay que endurecer o caraco!”, para reforçar o efeito cômico.

A imagem e o texto estão em relação de complementaridade, e mais uma vez nos remete à idéia da comicidade de inversão proposta por Propp, pois o texto apresenta o personagem como a solução para uma situação insatisfatória aos olhos do artista, quando o leitor sabe que o próprio personagem já não encontra mais espaço de atuação neste novo cenário. O mesmo aparece até em uma lamentação e ilusão ao mesmo tempo, como se o ter uma metralhadora, como o mesmo diz no quadro, fosse restituir-lhe o local que antes ocupava na sociedade.

Por fim, podemos perceber de forma geral que Angeli captou e conseguiu transpor para sua produção essa sensação de frustração que se apresentava no cenário político nacional, que anos antes havia se preparado para uma festa democrática, anunciada pela ruidosa campanha das *Diretas Já*, mas que teve que se conformar com uma transição fechada e ditada por aqueles que não

3 Chiclete com Banana n.2. Circo Editorial. Dezembro de 1985. p.5.

deveriam sequer opinar em uma processo assim.

Bibliografia

CHARTIER, Roger. *A História Cultural*. Entre práticas e representações. São Paulo, Difel, 1990.

COHEN, Haron e KLAWA, Laonte. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

COIMBRA, Monique Hornhardt e QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. *Os quadrinhos underground nos anos 80*.

Disponível em:

<http://www.ziho.com.br/OS%20QUADRINHOS%20UNDERGROUND%20DOS%20ANOS%2080.pdf> . Acessado em 10 de novembro de 2009.

FLORES, Elio Chaves. Dos feitos e dos ditos: História e Cultura Histórica. In: *Saeculum*. Revista de História, ano 13 n. 16, João Pessoa, Departamento de História/Programa de Pós-Graduação em História/UFPB, jan./jun. 2007. (p. 83-102)

GURGEL, Nair. A charge numa perspectiva discursiva. *Primeira versão*, Porto Velho, Departamento de Letras, UFRO, n° 135, ano I, 2003. Disponível em: <http://www.unir.br/~primeira/artigo135.html>. Acessado em 30 de outubro de 2009.

JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo*. A lógica cultural do capitalismo tardio. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 1997.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, Papyrus, 2005.

MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa, Marca de Fantasia, 2003.

PROPP, Vladímir. *Comicidade e riso*. São Paulo, Editora Ática, 1992.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Os processos de globalização. In: _____ (org.). *A globalização e as Ciências Sociais*. São Paulo, Cortez, 2002.

SILVA, Nadilson Manoel da. *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo, Annablume, 2002.

SILVA JÚNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos (1933-1964)*. São Paulo, Companhia da Letras, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. In: *História, imagem e narrativas*. ano 3 n. 5, set./2007. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br> . Acesso em 21 set. 2008.

Fontes utilizadas

Chiclete com Banana n.2. Circo Editorial. Dezembro de 1985.

Chiclete com Banana n.11. Circo Editorial. Setembro de 1987.