
Quadrinhos e cultura popular sob o olhar da folkmídia. Estudo de caso da presença de elementos folclóricos regionais na Turma do Xaxado

*Comics and popular culture under the folkmídia view.
Case Study of the presence of regional folk
elements in the Xaxado's Gang*

JÚNIOR PINHEIRO¹

Resumo: Os quadrinhos são forma eficaz e criativa de transmissão de mensagens, pois se valem do discurso imagético, textual e simbólico. Em busca da aproximação com o público, seus autores, por vezes, recorrem ao uso de elementos das culturas pop, erudita, alternativa e popular, disseminando-as ou ressignificando-as. Criada em 1998, pelo cartunista Antônio Cedraz, a Turma do Xaxado, em suas narrativas, retrata o cotidiano do sertão nordestino e se apropria de elementos regionais do semiárido, como a seca, o latifúndio, o cangaço, além das tradições populares, como folguedos, literatura de cordel e a religiosidade sertaneja. Este artigo intenta compreender as relações entre quadrinhos e cultura popular, valendo-se da Turma do Xaxado enquanto objeto de estudo. Para melhor entendimento de tal fenômeno, recorreu-se à folkmídia, enquanto área da Folkcomunicação que investiga as formas de inter-relacionamento da comunicação midiática com o folclore. Os estudos folkmediáticos demonstram que nem sempre a presença da cultura popular na mídia se dá de maneira afirmativa. Por meio do estudo de caso, pretende-se evidenciar a maneira como a Turma do Xaxado representa e difunde tal cultura, de forma não predatória, valendo-se do respeito e da reafirmação identitária.

Palavras-Chave: Quadrinhos. Cultura Popular. Folkmídia. Turma do Xaxado.

Abstract: Comics are effective and creative way to transmit messages as make use of imagery, textual and symbolic speech. In search of closeness to the public, authors sometimes resort to using elements of pop, classical, alternative and popular culture, disseminating them or giving new meaning to them. Created in 1998 by cartoonist Antonio Cedraz, the Xaxado's Gang, in their narratives, portrays the everyday northeastern hinterland and appropriates regional semi-arid elements, such as drought, the landowners, the bandits, in addition to popular traditions, as merriments, pamphlet literature and the hinterland religiosity. This article attempts to understand the relationship between comics and popular culture, drawing upon the Xaxado's Gang as object of study. To better understand this phenomenon, it used to folkmídia, as a field of folkcommunication

1. Jornalista (UESB), discente do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas (UEPB) e Coordenador da TV UEPB. E-mail: juniorpinheiro@ymail.com

investigating forms of inter-relationship of media communication with the folklore. The folkmediatics studies show that not always the presence of popular culture in the media occurs in the affirmative. Through the case study is intended to demonstrate how the Xaxado's Gang is and disseminates such a culture, not a predatory manner, drawing on respect and identity reassurance.

Keywords: Comics. Popular Culture. Folkmidia. Xaxado's Gang.

INTRODUÇÃO

A PESAR DOS protestos e acusações sofridos, em suas primeiras décadas, os quadrinhos se consolidaram não só enquanto gênero jornalístico, mas também enquanto meio de comunicação, indo além das tiras, cuja função era oferecer pontos de vista acerca de assuntos do cotidiano. A liberdade criativa inicial, aliada ao sucesso de vendas, possibilitou às HQs o desenvolvimento de linguagens e estéticas interessantes e inovadoras, responsáveis por ampliar seu potencial e elevá-las ao posto de nona arte.

Durante seu processo de desenvolvimento, as HQs dialogaram com outras formas de arte, como o cinema, a pintura e a literatura, além de incorporar elementos culturais de origens diversas, num amálgama criativo que ampliou seus significados.

Difundido por várias partes do mundo, os quadrinhos também aportaram no Brasil, inicialmente sob influência das produções norte-americanas e, num segundo momento, buscando, nos tipos humanos nacionais e na cultura popular, referenciais próprios.

Uma destas experiências é a Turma do Xaxado, criada pelo cartunista baiano Antônio Cedraz, em 1998. Apesar de ter estreado em jornais e por trazer em suas narrativas fortes críticas aos problemas sociais do cotidiano sertanejo, as tiras de Cedraz fizeram grande sucesso entre o público infanto-juvenil, sendo posteriormente publicadas em formatos que vão dos livros aos gibis.

O cartunista, filho do semiárido baiano, se preocupou em observar cuidadosamente os tipos humanos de seu cotidiano, evitando os estereótipos pejorativos, comuns em muitas produções que se apropriam da cultura popular. Ainda, foi do folclore que o autor, morto em 2014, trouxe parte de seu enredo e personagens, não só difundindo as tradições sertanejas, como também atraindo os olhares para as lutas e desafios regionais. Ao fazê-lo de maneira afirmativa, contribuiu com a o debate crítico e formação cidadã, não só do Nordeste, mas de todo um país.

QUADRINHOS, DA FAMA DE MALDITO AO STATUS DE ARTE.

Os quadrinhos, em princípio, foram festejados como uma das grandes inovações do jornalismo impresso, estando no bojo de um processo de renovação da imprensa, experimentado em fins do século XIX, que promoveu mudanças, tanto na linguagem, quanto nos recursos técnicos advindos com a modernização dos parques gráficos dos grandes diários. As tiras ilustradas que, por meio de personagens e diálogos, eram capazes de emitir opiniões e pontos de vista sobre o cotidiano da sociedade, não só agradaram os fieis leitores dos jornais, como logo atraíram um público maior.

As tiras, cujo conteúdo em muito se aproxima de outros textos do jornalismo opinativo, como a crônica e o editorial, mostrou-se eficiente amálgama de teores críticos

e humorísticos, capaz de transmitir mensagens, de forma eficaz e criativa, ao valer-se do discurso imagético, textual e simbólico.

Conteúdo atraente, as *comics stripes* foram sucesso imediato, transformando seus desenhistas em profissionais cobiçados pelos conglomerados comunicacionais e seus personagens em chamarizes capazes de ampliar as tiragens. Como afirma Sônia Luyten (1989), os *comics* foram fator capital para alavancar as vendas dos jornais. Por sua vez, foram os diários os grandes responsáveis pela autonomia posteriormente alcançada pelos quadrinhos, pois, atendendo à demanda cada vez maior, organizaram os suplementos dominicais.

Entretanto, apesar de seu valor informativo, literário e artístico, os quadrinhos, de maneira muito semelhante a outros produtos da cultura de massa, sofreram os mais diversos ataques e preconceitos advindos tanto da sociedade em geral, como também da comunidade acadêmica, principalmente quando o assunto são os quadrinhos infantis. Tais posturas, embora infundadas e baseadas quase sempre em opiniões pessoais, tem atrapalhado o desenvolvimento sistemático de estudos sérios e aprofundados sobre a temática.

Moacy Cirne (1977) aponta que, durante um longo tempo, as HQs foram vistas como uma subliteratura capaz de prejudicar o desenvolvimento psicológico, cognitivo e intelectual de quem as consumisse. Em meio a tantos argumentos contrários, sociólogos chegaram a apontá-la como uma das principais causas da delinquência juvenil e da *lerdeza mental*.

No Brasil, os primeiros protestos organizados contra os quadrinhos datam do final da década de 1920, tendo como protagonistas educadores e representantes do clero que acreditavam que tais histórias incutiam hábitos estrangeiros imorais em quem os lesse. Assim, seguindo o exemplo norte-americano, que impôs sérias restrições e controles à produção do gênero, o Senado Brasileiro, entre 1955 e 1963, regulamentou os quadrinhos por meio de leis e de um código de ética nacional, o qual proibiu publicações e imagens que pudessem ser consideradas obscenas e imorais.

Durante o governo militar, a partir de 1964, o que já era considerado um difusor de conteúdo depravado e de valores invertidos, passou a ser taxado enquanto subversão. Mesmo em universidades como a USP, pioneira na criação e manutenção de um acervo de quadrinhos para fins de estudo, tais materiais não estavam a salvo da sanha vigilante de colaboradores do regime, nem de seus constantes assédios e ameaças incendiárias (MARQUES DE MELO, 2004).

Apesar de todo protesto e perseguição, os quadrinhos ultrapassaram as páginas dos jornais. Publicações próprias voltadas ao segmento, como álbuns, livros e revistas, caíram no gosto dos públicos infanto-juvenil e adulto atraídos pela fácil assimilação e compreensão de suas narrativas, ampliando a penetração de tais produções. Ademais, em plena era das imagens, transformações ocorridas nos paradigmas educacionais, aliadas às novas posições estéticas referentes ao conceito da arte, elevaram, nas últimas décadas, as histórias em quadrinhos à condição de nona arte.

Em defesa da arte sequencial, Sônia Luyten (1989) afirma que os mesmos devem ser alçados a seu devido lugar e não mais ser considerados como uma arte inferior ou uma subliteratura. Para ela, as HQ marcaram a história do século XX e ao evoluírem à

condição atual, forneceram subsídios para outros meios de comunicação e para as artes, como a pintura e o cinema.

A segmentação das publicações e o aperfeiçoamento da linguagem içaram as HQs à posição de um novo meio de comunicação, capaz de extrapolar a literatura. Este novo meio possui uma forma de narrativa própria, híbrida de palavras e imagens. Tal combinação dá a esta nova mídia a capacidade de facilitar a assimilação, o aprendizado e a apreensão, mesmo de conceitos mais complexos. Não é à toa que hoje, de maneira inversa ao que foi propagado na primeira metade do século XX, a educação – tanto a infanto-juvenil, quanto a profissional – tem se utilizado dos quadrinhos como ferramenta instrucional criativa e eficiente.

A relação entre palavra e imagens nos quadrinhos se assemelha, para Álvaro de Moya (1994) a uma espécie de projeção cinematográfica lenta, ou mesmo a uma peça de teatro, onde o discurso direto assume o caráter de um diálogo e as imagens o de relato visual, gerando identificação e entrosamento com o leitor. Numa era fluida, intensa e transitória, como a atual, os quadrinhos mostram-se como uma forma de arte adequada, cuja linguagem dinâmica é capaz de exercitar a criatividade e a imaginação (LUYTEN, 1989).

QUADRINHOS E FOLKMÍDIA.

Enquanto meio de comunicação de massa, com grande penetração popular, as histórias em quadrinhos transmitem, ao seu público, informações, conceitos, opiniões, ideias, e modos de vida. Ainda, traz em seu conteúdo, mesmo quando se baseia em universos alternativos ou fantasiosos, elementos, dilemas ou tipos humanos do cotidiano.

A fim de promover uma maior aproximação com seu público, seus autores e editores por vezes recorrem ao uso de elementos das culturas pop, erudita, alternativa e popular, disseminando-as ou ressignificando-as. No caso específico da cultura popular, como se verá mais adiante, esta relação com os quadrinhos se deu de várias formas, em diversos momentos e em níveis variados.

A Folkcomunicação se ocupa da compreensão das formas de resistência e sobrevivência cultural dos grupos marginalizados, bem como das relações entre a cultura popular e os meios de comunicação. Tal disciplina denomina folkmídia os vários graus de inter-relacionamento da mídia com os elementos do folclore, sendo este último compreendido, de forma mais extensa e abrangente, englobando todas as manifestações originárias das camadas populares, como danças, músicas, vestes, crenças, tradições, artes, entre outras.

Assim, pode-se afirmar que a folkmídia é o campo da Folkcomunicação que se preocupa em investigar e identificar a presença de costumes, tradições e produtos da comunicação popular nos conteúdos produzidos pelos meios de comunicação de massa, analisando como estes interpretam e utilizam tais substratos. Como pontua Joseph Luyten (2002), o termo folkmídia denota a utilização de elementos folkcomunicacionais pelos sistemas midiáticos. Entender este processo é vital para a melhor compreensão de um fenômeno, segundo ele, cada vez mais evidente: a inter-relação de várias formas distintas de comunicação.

Apesar de serem produções típicas de grandes mídias, tais como jornais diários, revistas ou cadernos especiais, os quadrinhos trazem em seu conteúdo, assuntos, tipos ou elementos do cotidiano, dando-lhes um tratamento que, por seu viés cômico, trágico

ou crítico, fogem do simples registro noticioso. Por seu grande apelo junto ao público, as HQs encontram-se numa espécie de limiar entre o produto midiático e a literatura popular. Por isso, muitos dos seus protagonistas e bordões figuram no imaginário social. Em tempo, muitas HQs presentes hoje no mercado, foram produzidas anteriormente na marginalidade, de forma alternativa, até conseguirem espaços nos grandes jornais.

Criada em 1998, pelo cartunista Antônio Cedraz, a Turma do Xaxado foi publicada em jornais, livros, sites e revistas. Suas narrativas retratam o cotidiano do sertão nordestino e traz elementos regionais do semiárido. A seca, o latifúndio, o cangaço e a crítica social figuram lado a lado com a esperança da chuva, os folguedos, festejos, cordel, religiosidade popular e questões como solidariedade, preguiça e trabalho. Veiculadas em grandes meios, as tiras da Turma do Xaxado representam típico caso de relação folkmediática com a cultura popular, incorporando, valorizando e difundindo a mesma.

UMA HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

No final do século XIX, a imprensa norte-americana experimentou importantes transformações que modificaram a prática jornalística. A crescente concorrência entre os jornais e a consequente formação de grandes conglomerados noticiosos levou os diários à busca frenética por novidades tecnológicas e estéticas capazes de conquistar o maior número possível de leitores e, por conseguinte, de maior fatia do mercado publicitário.

Entre os recursos implantados neste período, os quadrinhos foram dos mais emblemáticos. Apesar dos jornais já se valerem de imagens fotográficas, desde meados do século XIX, e ainda anteriormente de recursos artísticos, como gráficos, ilustrações, charges e caricaturas, os quadrinhos trouxeram consigo uma linguagem própria, que se valia de elementos e tipos do cotidiano, unindo o discurso imagético ao texto escrito, em pequenas narrativas contadas de forma sequencial.

Para o sociólogo francês Jacques Marny (1970), apesar de certas publicações anteriores possuírem uma estética próxima à das futuras HQs – tais como *Figuras de Épinal*, em 1820 e *Histoires en estampes*, em 1827 – o marco histórico inicial dos quadrinhos foi a publicação de *The Yellow Kid*, em 1895. Criação de Richard Felton Outcault, as histórias e desventuras do chinesinho desdentado e de camisola de dormir amarela, introduziram, entre outros elementos, o texto escrito num formato que futuramente viria a ser o balão.

Infelizmente, a disputa por leitores não trouxe apenas consequências positivas à imprensa. A fim de atrair novos públicos, os jornais rebaixaram os níveis de seus conteúdos, por vezes beirando o sensacionalismo. Disputado entre os dois maiores jornais da época – *New York World*, de Joseph Pulitzer e *New York Journal*, de William Randolph Hearst – *The Yellow Kid* tornou-se símbolo do sensacionalismo, feito a qualquer custo e de forma irresponsável, o chamado jornalismo amarelo – equivalente no Brasil à imprensa marrom.

Por outro lado, o sucesso do menino de camisola amarela abriu portas a outros artistas que, a serviço de Hearst ou de Pulitzer, tornaram populares outros personagens. Ao utilizarem o humor, a crítica e a opinião, estes povoaram as páginas dos jornais, nas décadas seguintes, com as *comics stripes*, ou tiras, difundidas posteriormente pela imprensa do mundo inteiro.

O jornalismo ilustrado não agradou somente aqueles que já tinham o hábito de ler jornais como também atraiu novos públicos, aumentando a vendagem dos diários. Segundo Henrique Magalhães (2006), os quadrinhos colaboraram, de forma significativa, com as estratégias voltadas ao alcance de um maior número de leitores. Ao se valer de uma linguagem simples, de fácil compreensão e baseada na imagem e no texto sintético, seduziu um público que estava fora do círculo restrito de letrados, bem como grupos de imigrantes, os quais possuíam dificuldades com o inglês.

Assim, a tirinha se consolidou, nos jornais, como uma categoria estética de expressão e opinião sobre o cotidiano, representada por personagens que imitam a vida real e que tratam de seus temas, sejam trivialidades ou questões sérias, do país e do mundo, por meio do humor, ironia ou sátira, provocando reflexões e autocrítica (NICOLAU, 2007).

O grande sucesso das tiras nas páginas diárias levou os jornais a editarem as mesmas em suplementos e cadernos à parte, trazendo histórias maiores e mais elaboradas. A grande procura por tais edições culminou com a criação de revistas voltadas ao segmento, acelerando o desenvolvimento da indústria dos quadrinhos e revelando um promissor nicho de mercado: periódicos voltados ao público infanto-juvenil, até então à margem dos diários e revistas semanais, predominantemente informativos, e quase nada diversionais (MARQUES DE MELO, 1975).

Em seus primeiros anos, as histórias em quadrinho eram essencialmente humorísticas – as tiras com aventuras só começariam a ser produzidas em 1929. Frequentemente, os protagonistas das histórias eram crianças travessas. Por isso, tais quadrinhos eram chamados de *kid-strips* (SANTOS, 2006).

Se no começo, as HQs careciam de maior reconhecimento enquanto produção artística, a liberdade de criação – oferecida nos primeiros anos pelos jornais, que buscavam inovar para atrair leitores – e o diálogo com temáticas diversas e com escolas artísticas foram, para Maria de Fátima Hanaque Campos e Ruth Lomboglia (1989), fatores que abriram caminhos para a renovação e enriquecimento do gênero.

O desenhista Winsor McCay, por exemplo, introduziu o estilo *art nouveau* nas HQs norte-americanas, principalmente por meio da série de aventuras do Pequeno Nemo no país dos sonhos. O que começou enquanto expressões de pontos de vista sobre o cotidiano tornou-se espaço para a fantasia, ficção científica e mitologia, trazendo roteiros bem elaborados e personagens com estruturas psicológicas complexas. Tais produções, nas décadas seguintes, influenciaram outras formas de arte, como a literatura, o teatro, a música e o cinema.

OS QUADRINHOS NO BRASIL.

Seduzidas pelo sucesso dos suplementos e revistas em quadrinhos, nos EUA e na Europa, editoras brasileiras decidiram lançar publicações do gênero para crianças. Assim, em 1905, a editora O Malho lança O Tico-Tico, com histórias basicamente decalcadas e traduzidas por artistas nacionais, sem alterações nos enredos. Mesmo nos anos seguintes, com a introdução de personagens criados por desenhistas nacionais como Zé Macaco e Faustina, de Alfredo Storni; Réco-Réco, Bolão e Azeitona, de Luiz Sá; o carro-chefe de O Tico-Tico ainda eram as histórias de Chiquinho, nome dado às aventuras americanas *Buster Brown*, também criação de Richard Outcault (LACHTERMACHER; MIGUEL, 1989).

Seguiram-se, nos próximos anos, o lançamento de inúmeras publicações nacionais cujos conteúdos eram personagens estrangeiros. A Gazeta Infantil, ou Gazetinha, criada em 1929, continha histórias do Gato Félix, de Pat Sullivan; do Fantasma, de Lee Falk, além de O Sonho de Carlinhos, título abrigado de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay. Ainda, na década de 1930, o Suplemento Juvenil, editado por Adolfo Aizen, foi o responsável por trazer ao Brasil heróis como Flash Gordon, Tarzan e Mandrake.

As décadas seguintes testemunharam uma presença, cada vez maior, de desenhos de artistas nacionais em suas páginas. A Editora EBAL, por exemplo, lançou a coleção Edições Maravilhosas, que quadrinizava obras literárias brasileiras. Em tempo, nos anos 1950, personagens do rádio, da televisão ou do cinema, como Grande Otelo, Oscarito e Mazzaropi, foram transformados em HQs, com boa aceitação.

OS QUADRINHOS NACIONAIS E A CULTURA POPULAR.

A partir dos anos 1960, os meios de comunicação e a produção cultural voltada ao grande público, no Brasil, direcionam seus olhares para a cultura popular, inserindo elementos folclóricos nas telenovelas, no cinema e na música, por exemplo. Tal contexto muito se deve à tentativa do governo militar, e de seu populismo ufanista, em criar e difundir uma identidade nacional, baseando-se nos estereótipos regionais (ORTIZ, 1991).

Graças a este cenário nacionalista, as editoras passaram a abrir mais espaços para desenhistas cujos personagens fossem baseados em tipos humanos brasileiros ou em figuras folclóricas, entre eles Maurício de Sousa e Ziraldo Alves Pinto, que haviam lançado, respectivamente, Bidu e Pererê, no ano de 1959.

As histórias do Pererê, que mais tarde passariam a se chamar Turma do Pererê, apresentam o saci, ícone folclórico brasileiro, enquanto figura principal e são ambientadas numa floresta, a Mata do Fundão, em meio a animais silvestres, como onça, jabuti, tatu, entre outros. Além disso, o melhor amigo do saci é um índio, o Tininim, companheiro de aventuras do negrinho de uma perna só.

Henrique Magalhães (1983) aponta o Pererê como o mais autêntico personagem brasileiro e o melhor representante das tentativas de se fazer um quadrinho nacional que fosse capaz de concorrer com a enxurrada de HQs americanas. De fato, à época de seu lançamento, o Pererê era uma espécie de ilha em meio a outras produções nacionais com forte influência estrangeira, como Mylar, Fantastic, Fikon, Golden Guitar e as histórias de terror, detentoras de grande repercussão (LACHTERMACHER; MIGUEL, 1989).

O repórter policial Maurício de Sousa ganhou espaço, enquanto desenhista de tiras em jornais e revistas, graças às aventuras do esperto cachorrinho Bidu e seu dono, o garoto Franjinha. Posteriormente, outros personagens vieram povoar suas histórias criando um universo que mais tarde se transformou na Turma da Mônica. Além das crianças, que moram e interagem num bairro de classe média, o Bairro do Limoeiro, Maurício criou, em 1961, o personagem Chico Bento, cuja primeira tira só seria publicada em 1963.

Baseado num suposto tio-avô do autor, Chico é um típico caipira do sudeste brasileiro. Suas histórias se ambientam quase todas num meio campestre, entre sítios, riachos, matas, plantações e na escola rural que Chico e sua turma frequentam.

Quando não está em seu habitat, Chico visita um primo na cidade grande, entrando em conflito com o mundo urbano, poluído e repleto de concreto e tecnologia (SANTOS,

2006). Além de seus pais e amigos, o menino caipira possui uma avó paterna, a Vó Dita. Tal personagem se destaca dos demais, pois assume importante papel em suas histórias, uma espécie de mestra do saber oral e popular, sempre a transmitir histórias, lendas e valores tradicionais por meio da contação de histórias.

Maurício produziu, ainda nos anos 1960, outros personagens vinculados à cultura tradicional e popular, como o índio Papa-Capim, que mora na Floresta Amazônica e a Turma da Mata, em que bichos falam, interagem e vivem aventuras para proteger a floresta.

Outro que também se valeu de elementos da cultura popular em suas tiras foi o cartunista Henrique de Souza Filho, o Henfil. Marcadas por uma forte crítica social, as tiras de Henfil foram publicadas em vários periódicos e, entre 1971 e 1980, também na revista Fradim. Os destaques dessa publicação são as histórias de Os Fradinhos, repleta de críticas aos costumes morais e sociais da época, e a Turma da Caatinga, em que o cangaceiro Capitão Zeferino, juntamente com o Bode Orelana e a ave Graúna, dão voz aos problemas vivenciados pelo Nordeste brasileiro, como a seca, a mortalidade infantil, a exploração do trabalhador e o coronelismo, entre outros.

Vale ressaltar que, além dos exemplos mencionados, mais personagens foram inspirados na temática regionalista, como Jerônimo, o Herói do Sertão. Criado em 1953, por Moysés Weltman, para uma radionovela da Rádio Nacional, o herói ganhou sua versão em HQ, a partir de 1957, desenhada por Edmundo Rodrigues e publicada pela RGE.

A valorização da cultura popular serviu também para incentivar e evidenciar produções tipicamente regionais. Henrique Magalhães (1983) aponta que, ainda em meados dos anos 1960, uma extensa produção, de caráter local, povoou as páginas dos diários e dos periódicos em grandes cidades do Norte, do Sul e do Nordeste do país, demonstrando que era possível realizar HQs de qualidade, fora do eixo Rio – São Paulo, mesmo que na marginalidade.

Na Paraíba, por exemplo, já em 1963, o jornalista e quadrinista Deodato Borges transformou O Flama, herói criado por ele para um seriado radiofônico diário, na revista em quadrinhos As Aventuras do Flama, com grande aceitação local. É certo que algumas destas histórias se baseavam nos modelos já consagrados dos quadrinhos americanos, outras, contudo, valiam-se da crítica social e política, ou satirizavam as produções estrangeiras, como é o caso da Bat-Madame, criada nos anos 1970 pelos também paraibanos Luzardo e Anco Márcio (MAGALHÃES, 1983).

Na outra ponta do país, Leonel Brizola, quando governador do Rio Grande do Sul, buscou incentivar a nacionalização dos quadrinhos por meio da criação da cooperativa CEPTA. Entre as produções da cooperativa, destaca-se o personagem O Aba Larga, criado por Getúlio Delphim, em 1962. O herói, um policial montado, baseava-se nos estereótipos culturais do gaúcho dos pampas. Suas aventuras, porém, tiveram vida curta.

DO SERTÃO DA BAHIA: XAXADO.

O cartunista Antônio Luiz Ramos Cedraz nasceu em uma fazenda no município de Miguel Calmon, na Bahia, tendo posteriormente morado em Jacobina, no sertão do mesmo estado, e morreu em 2014, aos 69 anos, vítima de um câncer. Professor primário e bancário, mudou-se para Salvador com o intuito de se tornar desenhista profissional. Apesar de ter conseguido emplacar algumas tiras com seus personagens Joinha e Pipoca,

foi com a Turma do Xaxado, publicada a partir de 1998, no jornal baiano A Tarde, que alcançou notoriedade nacional.

Sensível ao cotidiano e à cultura do sertão, onde viveu toda a infância e parte da juventude, Cedraz criou A Turma do Xaxado a partir da observação e da intensa pesquisa dos tipos humanos do interior do Nordeste, suas práticas, crenças e seus modos de agir e falar. Tais características, apresentadas sob a preocupação de não parecer caricatural, nem pitoresco, atraiu a atenção do público e da crítica, o que garantiu ao autor seis troféus HQ Mix, além do Prêmio Ângelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional. Nestas quase duas décadas, as histórias da turma já foram publicadas em jornais de vários estados do Brasil, como também em livros, revistas, álbuns, livros didáticos e em campanhas socioeducativas promovidas pela UNESCO e por governos estaduais (CEDRAZ, 2006).

A Turma do Xaxado retrata o modo de vida simples e a infância do interior, livre, alegre, permeada pelo folclore, pelas tradições e crenças típicas do cotidiano sertanejo. Suas tiras mostram personagens heterogêneos, mas tipicamente brasileiros. Apesar das diferenças de classe, etnia, grau de instrução e modos de pensar, todos convivem em paz, cultivando o respeito pelas alteridades.

O protagonista Xaxado, por exemplo, é neto de um cangaceiro do bando de Lampião e embora tenha uma relação conflituosa com as posturas gananciosas de Arturzinho, filho do grande fazendeiro e coronel da região, mantém laços de amizade com o mesmo (CEDRAZ, 2012). Outro ponto forte das tiras é a relação de respeito e cuidado que os personagens demonstram para com os animais da fazenda, com a natureza, com o sagrado e com seres míticos do folclore, como a Cuca e o Saci, que aparecem constantemente nas aventuras.

Enquanto forma de resistência e sobrevivência cultural popular, muitas tiras satirizam os heróis estrangeiros, como o Zorro ou o Batman ou buscam fortalecer a identidade local ao valorizar elementos do folclore regional em detrimento de personagens universais, como Papai Noel, ou festejos como o Halloween. Por meio dos personagens Marieta e Capiba, o autor promove a difusão da literatura brasileira e nordestina, bem como da música popular, dos folguedos e festejos típicos.

Também cabe à turma o desafio de encarar e se posicionar frente a dilemas diários do sertanejo, como a seca, a falta de trabalho, a fome, a corrupção, o coronelismo, a exploração do trabalho escravo e diversos níveis de preconceito. Para enfrentar tais questões, amparam-se em valores como a esperança, o amor, a amizade e a coragem.

No que diz respeito à fé, os valores expostos em tais quadrinhos condizem bem com determinadas mestiçagens frequentes na religiosidade popular, capaz de cruzar o catolicismo com as tradições de matrizes africanas e crenças tradicionais. Quando o problema assim o exige, é comum padre, saci e rezadeira se unirem para buscar a solução.

Para Gonçalo Júnior (2003), o humor de Cedraz passeia pela cultura brasileira, pelas tradições e coisas da terra, mas de forma suave, nunca agressiva, indo do popular ao poético, passando pela metalinguagem. Talvez pela experiência enquanto professor primário, o autor busca fazer um quadrinho educativo, que fala a linguagem da criança.

Comparações com a obra de Maurício de Sousa são inevitáveis, principalmente com a turma do personagem Chico Bento. Cedraz nunca negou que Maurício e Ziraldo tenham sido suas grandes inspirações nos anos 1970. Entretanto, há uma característica

muito forte nas histórias do criador da Turma da Mônica que é a universalidade de temas e personagens (SANTOS, 2006).

É inegável a competência das tiras de Maurício em fazer rir a partir da ingenuidade do caipira, dos hábitos e costumes de quem vive no interior, não exatamente numa localidade, mas um interior que coexiste em muitos pontos do Brasil. Entretanto, as histórias de Chico Bento não aprofundam a cultura do interior, nem o imaginário popular, as lendas e o rico folclore brasileiro. O esforço para ser universal limitou o desenvolvimento de sua turma. (JÚNIOR, 2003).

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

As HQs atuais conseguem abordar temática diversa. Tal flexibilidade, aliada aos vários estilos artísticos e narrativos, fazem tal mídia poderosa e atraente, tendo, quase sempre, boa aceitação pelo público. Não à toa, tem sido utilizada em materiais educativos, informativos e de treinamento, tanto para crianças, quanto para jovens e adultos.

Quando tratam de temas ligados às culturas populares, estas publicações podem enriquecer seu conteúdo, difundir tradições e reforçar identidades, criando uma maior empatia com seu público. Estas relações folkmediáticas tem sido preocupação constante dos estudos realizados no âmbito da Folkcomunicação.

No campo das apropriações de elementos da cultura popular, os quadrinhos A Turma do Xaxado, criados em 1998, pelo cartunista baiano Antônio Cedraz, se insere de maneira positiva, pois intenta fugir dos estereótipos e dos lugares-comuns, tratando as tradições com respeito e cuidado, apesar de se tratar de uma série humorística. Tais posturas não só difundem o folclore, como também reforçam as identidades culturais, valorizando o cotidiano do sertanejo. Por isso, A Turma do Xaxado tem sido utilizada com frequência em materiais didáticos e em campanhas sociais, feitas inclusive por instituições internacionais.

.Este artigo não intentou esgotar o tema – pois este se apresenta rico e repleto de possibilidades. Pretendeu, antes, trazer à pauta dos estudos folkcomunicacionais as questões vinculadas aos quadrinhos que se aproveitam do folclore enquanto mote para suas aventuras. Uma vez que muitos setores da academia brasileira ainda nutrem certo preconceito com tal mídia, a Folkcomunicação, enquanto campo de estudo que se ocupa tanto de elementos produzidos pelo povo, quanto pela grande mídia – certamente ofertará grande contribuição na continuidade de tal pesquisa.

REFERÊNCIAS.

- CAMPOS, M. F. H. & Lomboglia, R. (1989). *HQ: uma manifestação de arte*. In Luyten, S. M. B. (Org.). *Histórias em Quadrinhos*. Leitura crítica. São Paulo: Paulinas.
- CEDRAZ, A. L. R. (2006). *A Turma do Xaxado*. Salvador: Editora e Estúdio Cedraz.
- _____. (2012). 1000 Tiras em quadrinhos - Turma do Xaxado. São Paulo: Martin Claret
- CIRNE, M. (1977). *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes.
- JÚNIOR, G. (2003). A promessa cumprida de Xaxado. In Cedraz, A. L. R. *Xaxado Ano 1*. Salvador: Editora e Estúdio Cedraz.
- LACHTERMACHER, S. & Miguel, E. (1989). *HQ no Brasil: sua história e luta pelo mercado*. In Luyten, S. M. B. (Org.). *Histórias em Quadrinhos*. Leitura crítica. São Paulo: Paulinas.

- LUYTEN, J. (2002). Folkmídia, nova acepção da palavra. In *Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Salvador: Intercom.
- LUYTEN, S. M. B. (Org.) (1989). *Histórias em Quadrinhos*. Leitura crítica. São Paulo: Paulinas.
- MAGALHÃES, H. (1983). *A Incrível História dos Quadrinhos*. João Pessoa: Sancho Pança; Marca de Fantasia.
- . (2006). *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*. João Pessoa: Marca de Fantasia.
- MARNY, J. (1970). *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Porto: Civilização Editora.
- MARQUES DE MELO, J. (1975). *Comunicação Social*. Teoria e Pesquisa. Petrópolis: Vozes.
- . (2004). *A Esfinge Midiática*. São Paulo: Paulus.
- MOYA, A. (1994). *História das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense.
- NICOLAU, M. (2007). *Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico*. João Pessoa: Marca de Fantasia.
- ORTIZ, R. J. P. (1991). *A moderna tradição brasileira*. Cultura brasileira e indústria cultural. São Paulo: Brasiliense.
- SANTOS, R. E. (2006). *História em Quadrinhos Infantil: leitura para crianças e adultos*. João Pessoa: Marca de Fantasia.