UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PERFORMANCES CULTURAIS

ALINE FERREIRA ANTUNES

TEX, UM MUNDO DE SENSIBILIDADES E IMAGINÁRIOS

Goiânia
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁSFACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESESE DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a titulo de divulgação da produção cientifica brasileira, apartir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

[ ] Dissertação [x] Tese

2. Nome completo do autor

Aline Ferreira Antunes

3. Título do trabalho

Tex, um mundo de sensibilidades e imaginários

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [ ] NÃO[1]

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista cientifica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.

Documento assinado eletronicamente por **NÁDIA MARIA WEBER SANTOS**, **Usuário Externo**, em 10/03/2022, às 16:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **ALINE FERREIRA ANTUNES**, **Discente**, em 11/03/2022, às 16:19, conformehorário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2750028** e o código CRC**C8631A8B**.

ALINE FERREIRA ANTUNES

TEX, UM MUNDO DE SENSIBILIDADES E IMAGINÁRIOS

Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Performances Culturais da Universidade Federal de Goiás (UFG), como exigência para a obtenção do título de doutora em Performances Culturais.
Área de concentração: Performances Culturais.
Linha de pesquisa: teorias e práticas das Performances.
Orientadora: professora Dra. Nádia Maria Weber Santos.
Co-orientador: professor Dr. Daniel Christino.

Goiânia

2022

Antunes, Aline Ferreira
TEX, UM MUNDO DE SENSIBILIDADES E IMAGINÁRIOS [manuscrito] / Aline Ferreira Antunes. - 2022.
188 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Nádia Maria Weber Santos; co-orientador Dr. Daniel Christino.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, Goiânia, 2022.
Bibliografia.

1. Tex Willer. 2. Performances Culturais. 3. História em quadrinhos. 4. Sensibilidades. I. Santos, Nádia Maria Weber, orient. II. Título.

CDU 1

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁSFACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata nº 03 da sessão de Defesa de Tese de Aline Ferreira Antunes que confere o título de Doutora em Performances Culturais, naárea de concentração em Performances Culturais.

Aos dez dias do mês de março do ano de dois mil e vinte dois, a partir das nove horas, através de webconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "Tex, um mundo de sensibilidades e imaginários". Os trabalhos foram instalados pela Orientadora, Professora Doutora Nádia Maria Weber Santos (UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Eduardo José Reinato (PUC GO), membro titular externo; Professor Doutor Ivan Lima Gomes (UFG), membro titular externo; Professor Doutor Luis Fernando Beneduzi (Universidade Ca Foscari Veneza/UNIVE), membro titular externo; Professor Doutor Roberto Abdala Junior (UFG), membro titular interno; e do Coorientador, Professor Doutor Daniel Christino (UFG), cujas participações ocorreram através de webconferência**.** Durante a argüição os membros da banca nãofizeram sugestão de alteração do título do trabalho**.** A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido a candidata aprovada. Proclamados os resultados pela Professora Doutora Nádia Maria Weber Santos, Presidenta da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA

Documento assinado eletronicamente por **NÁDIA MARIA WEBER SANTOS**, **Usuário Externo**, em 10/03/2022, às 15:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino**, **Professor do Magistério Superior**, em 10/03/2022, às 17:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Roberto Abdala Junior**, **Professor do Magistério Superior**, em 12/03/2022, às 12:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de2020.

Documento assinado eletronicamente por **Ivan Lima Gomes**, **Professor do Magistério Superior**, em 15/03/2022, às 18:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Luis Fernando Beneduzi**, **Usuário Externo**, em 18/03/2022, às 05:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Eduardo José Reinato**, **Usuário Externo**, em 29/03/2022, às 00:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2736396** e o código CRC**A1A1C87C**.

Referência: Processo nº 23070.008095/2022-03

SEI nº 2736396

Dedico este trabalho à minha mãe Marina e ao meu pai Robson.

Agradecimentos

Agradeço à minha mãe Marina e ao meu pai Robson por todo apoio em minha formação inicial e continuada. Pelo apoio incondicional tanto financeira como emocionalmente.

Aos meus irmãos Leopoldo e Mateus pela presença.

Ao meu companheiro Sérgio Siliro pelo suporte, pela presença, por todo apoio, pelas conversas, por sempre embarcar nas minhas aventuras.

Ao meu querido amigo Ezequiel por todas as trocas de experiências, pelas leituras, pelo apoio sempre, pelo acolhimento e por todas as risadas.

Às queridas Giovanna e Márcia Inês pelas caronas, pelas risadas, pelos passeios e por me fazerem me sentir acolhida em Goiânia.

Às colegas e aos colegas de doutorado, com quem aprendi muito e com quem cresci profissionalmente muito mais do que poderia imaginar.

Às professoras e aos professores do doutorado que direta ou indiretamente contribuíram para o nascimento desta tese.

À minhas colegas e meus colegas de trabalho que apoiaram minha pesquisa e escrita e estiveram presente no incentivo, sobretudo à Ana Paula, Giovanna, Ana Lívia e Walace.

À banca de qualificação pelos apontamentos, sugestões, pela leitura e pela contribuição para o desenvolvimento deste trabalho em diversos aspectos (compartilhando materiais, livros, artigos, fazendo leituras minuciosas e correções, etc.).

À minha orientadora, Nádia, e ao meu co-orientador Daniel, por todas as leituras, contribuições, correções, sugestões e pela amizade.

Resumo: O presente trabalho de doutorado é fruto de anos acumulados de pesquisas que se estendem desde a graduação em História. A fonte e a área de pesquisa mantiveram-se: a produção cultural de revistas de Histórias em Quadrinhos dedicadas ao personagem italiano mais longevo do Western: Tex Willer - produzido por Giovanni Luigi Bonelli (argumentos e roteiros) e Aurelio Galleppini (desenho), desde 1948 em Milão. A temática central da pesquisa doutoral girou em torno das leituras dos fãs de Tex à luz das Performances Culturais, entendida aqui como uma área de intersecção entre vários campos de estudos, por isto a forte presença de autores da Historiografia e da Comunicação que embasam este trabalho. A metodologia foi feita a partir de uma pesquisa qualitativa, revisões bibliográficas teóricas sobre HQs e Tex, além de estudo de caso das revistas TEX, das cartas dos fãs destinadas à editora brasileira responsável pela republicação das tiragens italianas (Mythos Editora), entrevistas publicadas no TexWillerblog e das performances (*cosplays*) feitas em congressos, feiras e encontros dedicados ao personagem. Além disto, foram utilizadas como fontes postagens em redes sociais dedicadas ao personagem tais como *Facebook* e *Instagram*. A problemática gira em torno da questão: como um *cowboy* produzido em quadrinhos na Itália chega ao Brasil (recepção) e dialoga com outros produtos culturais de sua época, no caso o cinema Hollywoodiano de *Western* e os *Western Spaghetti*? Neste sentido, o objetivo principal foi de compreender a recepção de Tex no Brasil com foco nos *cosplays* de fãs, analisando a performatividade e sensibilidade destes fãs que se travestem no personagem de *fumetti* e que expressam suas opiniões e paixões via internet. Tal pesquisa contribuiu para uma maior aproximação do mundo Texiano, dos fãs brasileiros de Tex e de como essa comunidade se organiza por meio das redes sociais. É o resultado de uma formação interdisciplinar, transitando entre a História e as Performances Culturais, com uma fonte de pesquisa também interdisciplinar e híbrida.
Palavras-chave: Tex Willer. Performances Culturais. História em quadrinhos. Sensibilidades.

Abstract The present thesis is the result of accumulated years of research that extend from my graduation in History. The source and the research area were maintained since: the cultural production of Comics dedicated to the most long-lived Italian character in the Western: Tex Willer - produced by Giovanni Luigi Bonelli (scripts) and Aurelio Galleppini (drawing), since 1948 in Milan, Italy. The central theme of the research revolved around the readings of Tex fans in Cultural Performances, an area of intersection between various fields of studies, hence the strong presence of authors from Historiography and Communication that support this work. The methodology was based on a qualitative research, theoretical bibliographic reviews on comics and Tex, as well as a case study of TEX comic books, fan letters addressed to the Brazilian publisher responsible for the republication of Italian editions (Mythos), interviews published in TexWillerblog and the performances (cosplays) made in congresses, fairs and meetings dedicated to the character. In addition, posts on social networks dedicated to the character such as Facebook and Instagram were also used as sources. The problem revolves around the question: how does a cowboy produced in Italy arrive in Brazil (reception) and dialogue with other cultural products of its time, in this case the Hollywood cinema of Western and Western Spaghetti? In this sense, the main objective was to understand the reception of Tex in Brazil with a focus on fan cosplays, analyzing the performativity and sensitivity of these fans who dress up in the character of fumetti and who express their opinions and passions via internet. Such research contributed to a closer approximation of the Texian world, Brazilian Tex fans and how this community organizes itself through social networks. It is the result of an interdisciplinary training, moving between History and Cultural Performances, with a source of research that is also interdisciplinary and hybrid.
Keywords: Tex Willer. Cultural Performances. Comic books. Sensitivities.

Lista de figuras

Figura 1 – Tex Willer .....p. 19
Figura 2 – Sequência de exibições das qualidades de Tex ..... p. 26
Figura 3 – Obra do cartunista Bira Dantas..... p. 32
Figura 4 – Definição de Eisner sobre HQ..... p. 37
Figura 5 – Definição de História em quadrinhos feita por McCloud..... p. 37
Figura 6 – Bonelli..... p. 42
Figura 7 – Galep..... p. 43
Figura 8 – Croqui passo a passo da construção de uma cena/um rosto..... p. 44
Figura 9 – Sergio Bonelli..... p. 45
Figura 10 – Tea Bertasi à esquerda e Giovanni Luigi Bonelli à direita..... p. 48
Gráfico 1 – Quantidade de vezes que aparecem os pards de Tex..... p. 52
Figura 11 – Tex e Lilyth por Fabio Civitelli..... p. 53
Figura 12 – Os quatro pards por Giuseppe Candida: o navajo Jack Tigre acima, Kit Carson à esquerda, Kit Willer à direita e Tex abaixo..... p. 54
Figura 13 – Tex com a faixa de Wampum por Fabio Civitelli..... p. 56
Figura 14 – Capa da revista A sombra de Mefisto..... p. 57
Figura 15 – diálogos e releituras de TEX com outros quadrinhos contemporâneos..... p. 62
Figura 16 – Reprodução do selo de garantia moral..... p. 63
Figura 17 – censura em TEX..... p. 64
Figura 18 - notícia sobre lançamento do carro dedicado ao personagem Tex..... p. 73
Figura 19 – comentários dos fãs sobre o lançamento do carro pela VW..... p. 74
Figura 20 – Exemplo de cena de diálogo entre o cinema e os quadrinhos de TEX..... p. 81
Figura 21 – Dan assume a responsabilidade de se juntar ao grupo de escolta de Ben Wade..... p. 83
Figura 22 – William exita em matar Wade..... p. 85
Figura 23 – Wade no primeiro vagão (prisão) em direção à Yuma..... .....p. 86
Figura 24 – diálogo entre Tex e Kit sobre o prisioneiro..... p. 88
Figura 25 – Tex intercede como representante da Lei..... p. 89
Figura 26 – o desfecho da aventura..... p. 91

Gráfico 2 – quantidade de gibis por temática..... p. 96
Figura 27 – Monument Valley, símbolo do Oeste presente em TEX..... p. 99
Figura 28 – semelhanças entre as capas de filmes e as capas de TEX..... p. 101
Figura 29 – propaganda de venda de moda navajo..... p. 109
Figura 30 – São Francisco abençoando Tex..... p. 115
Figura 31 – desenho de Tex feito por um fã..... p. 122
Figura 32 – meme de Tex e seus pards na chuva..... p. 124
Figura 33 – memes de autoria do fã S. S. ..... p. 124
Figura 34 – o fã G. G. C. quando criança vestido de Tex..... p. 126
Figura 35 – cena retirada de Bacurau..... p. 129
Figura 36 – diálogo entre Tex e uma mulher..... p. 132
Figura 37 – cordel feito pelo fã Rouxinol.....p. 137
Gráfico 3 – quantitativo de entrevistas realizadas pelo Blog TexWillerBlog..... p. 139
Gráfico 4 – concentração dos fãs por área..... p. 139
Gráfico 5 – ano de nascimento dos fãs..... p. 141
Figura 38 – quantidade de *cosplays* presentes no congresso realizado em Limeira, SP – 2018..... p. 149
Figura 39 – postagem sobre Kit Willer se assemelhar a Robin..... p. 151
Figura 40 – *cosplayer* de Tex Willer na Torino Comics, 20114, Itália..... p. 154
Figura 41 – *cosplays* presentes no encontro de Limeira – SP representando da esquerda para a direita: Águia da Noite, Tex Willer, Lírio Branco e Jack Tigre..... p. 157
Figura 42 – *cosplays* de Tex Willer presentes no congresso de Limeira – SP, 2018 ..... p. 157
Figura 43 – postagem elogiando o trabalho dos bombeiros na pandemia..... p. 160
Figura 44 – o fã Z. N. portando a faixa de Wampum do chefe navajo Águia da Noite em um hospital em Pernambuco..... p. 161
Figura 45 – do lado esquerdo arte de Giacomo Danubio/ 2020 e do lado direito arte de Maurizio Dotti/2018 para a capa de Tex Willer – As aventuras de Tex quando jovem nº1 “Vivo ou morto” (janeiro/2019 – Editora Mythos, Brasil), apropriada por vários fãs ..... p. 161

Lista de siglas

UFU – Universidade Federal de Uberlândia

HQ – História em quadrinhos

PIBIC – Programa de Iniciação Científica

SBE – Sergio Bonelli Editore

ANPUH – Assossiação Nacional dos Professores de História

UFG – Universidade Federal de Goiás

PPGPC – Programa de pós-graduação em Performances Culturais

EUA – Estados Unidos da América

UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais

ECA/USP – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo

TCC – Trabalho de conclusão de curso

UnB – Universidade de Brasília

SEDF – Secretaria de Educação do Distrito Federal

UFC – Universidade Federal do Ceará

UFF – Universidade Federal Fluminense

UDESC – Universidade do Estado de Santa Catarina

RGE – Rio Gráfica Editora

BD – Bande dessinée/ Banda desenhada

ENIC – Ente Nationale Industrie Cinematografiche

COVID – Corona Virus Disease

Sumário

INTRODUÇÃO.....p. 16
CAPÍTULO 1: TEX WILLER.....p. 30
1.1 Histórias em Quadrinhos – o início de tudo.....p. 31
1.2 Os envolvidos no processo de criação de Tex/TEX.....p. 41
1.3 *Cowboy*, ranger, chefe navajo, Águia da noite, fugitivo: as múltiplas faces de Tex Willer.....p. 49
1.4 TEX, os quadrinhos *Western* mais longevos.....p.60
1.5 TEX pelo mundo.....p. 68
CAPÍTULO 2: TEX WILLER: PERFORMANCES ENTRE O CINEMA E OS QUADRINHOS.....p. 77
2.1 Quadrinhos e performances culturais.....p. 78
2.2 *3:10 to Yuma*.....p. 82
2.3 *O substituto*.....p. 87
2.4 Outras referências e releituras.....p. 92
CAPÍTULO 3: CIRCULARIDADES CULTURAIS, ASPECTOS SIMBÓLICOS E IDENTITÁRIOS EM TEX.....p. 103
3.1 Estados Unidos: sangue, vingança, violência e ódio no Oeste.....p. 103
3.2 Itália: *spaghetti western* e *fumetti*.....p. 112
3.3 Quando os Estados Unidos e a Itália se encontram: a autenticidade dos autores .....p. 118
3.4 "Se a gata pariu no forno, o filho dela é biscoito?": a identificação de leitores brasileiros com *fumetti* TEX.....p. 125
CAPÍTULO 4: OS FÃS DE TEX E AS SENSIBILIDADES NAS PERFORMANCES CULTURAIS.....p. 134
4.1 Correio Tex.....p. 135
4.2 Tex Willer blog.....p. 138
4.3 Fãs inflamados: performances dos leitores nas redes sociais.....p. 146
4.5 Os *cosplays*, cultura *nerd* e o futuro de TEX.....p. 153
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....p. 164
REFERÊNCIAS.....p. 170

INTRODUÇÃO

O interesse pelo tema TEX[1] e quadrinhos nasceu durante a graduação em História pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) com um trabalho final da disciplina de América I, ministrada pela professora Ana Paula Spini. A proposta foi de trabalhar as Histórias em Quadrinhos (HQs) do personagem Tex Willer e sua relação com a História dos Estados Unidos da América (EUA). Enveredei-me pela pesquisa com as HQs até então muito incipientes e a partir deste trabalho de disciplina dei sequência por meio do Programa de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) sob orientação da professora Mônica Brincalepe Campo. Estes anos de pesquisas resultaram em uma monografia defendida em 2015 para obtenção do título de bacharel em História pela UFU, intitulada "Tex Willer: o mito do herói estadunidense produzido na Itália", na qual abordei as aventuras que retratavam Tex na Guerra de Secessão (1861-1865).

Durante a graduação tive a oportunidade de cursar um semestre em Orléans, na França, em intercâmbio institucional. Estar na Europa facilitou uma visita técnica a Sergio Bonelli Editore (SBE) responsável por Tex (e outros personagens) em Milão (Itália). Este primeiro contato com a editora, os desenhistas e roteiristas estreitou os laços virtualmente (via *Facebook* e *Instagram*) e proporcionou mais materiais de trabalho, ampliando as fontes, as informações e as possibilidades de pesquisa ao longo dos anos.

No mestrado em História, guiada pelo orientador e pela vasta quantidade de informações sobre o tema, segui com a mesma fonte e em 2019 defendi a dissertação "Tex e os tipos raciais", sob a orientação do professor Marcelo Lapuente Mahl na perspectiva da História Cultural.

Durante a graduação e mestrado participei de congressos científicos a fim de aprimorar as bases teóricas e metodológicas das pesquisas, além de poder compartilhar com colegas conhecimentos e receber indicações de melhorias para meus textos e trabalhos. Em um destes congressos, realizado em Brasília em 2017, pela Associação Nacional de História (ANPUH) tive a oportunidade de conhecer a professora Nádia Maria Weber Santos que se tornou minha orientadora de doutorado pela Universidade Federal de Goiás (UFG) no Programa de Pós-graduação em Performances Culturais (PPGPC). Outro congresso que muito contribuiu para esta pesquisa se deu em Limeira, São Paulo, organizado por fãs do

[1] Faço uma diferenciação visual importante para a leitura para referir-me ao personagem como Tex e ao nome da revista como TEX, tendo em vista que ela é comercializada com o mesmo nome do personagem (tanto na Itália como no Brasil e em diversos outros países).

personagem, no qual pude me aproximar mais de grupos de fãs do Brasil todo dedicados ao personagem Tex Willer, bem como acessar mais dados, estreitar relacionamentos e mergulhar no universo simbólico dos *cosplays* dedicados aos personagens principais da revista TEX.

Apesar da mudança de área da História para as Performances, muitos diálogos são possíveis, principalmente por esta ser uma área interdisciplinar. Neste sentido, a fim de melhor desenvolver um trabalho de fato interdisciplinar e bem fundamentado, contei com a co-orientação do professor Daniel Christino, mais próximo da área das comunicações e que pôde contribuir, portanto, com leituras voltadas aos quadrinhos.

A problemática que guiou esta pesquisa foi suscitada pela leitura do texto de Hobsbawn (2013) "O *cowboy* americano: um mito internacional?", a partir do seguinte questionamento: como a figura do *cowboy*, de um homem solitário sobre um cavalo, ainda é uma imagem simbólica presente em várias sociedades e difundida em várias culturas (seja por meio da literatura, do cinema ou dos quadrinhos)? Por que esta figura do *cowboy* estadunidense se destaca e prevalece no imaginário internacional?

A tese é, portanto, uma narrativa das representações do personagem Tex Willer a partir da própria imagem do *cowboy*, seja ela o desenho das *fumetti*[2], seja ela a personificação do ranger[3] por fãs brasileiros (*cosplay*s), tema do último capítulo. O que Tex toca nestes fãs? O que desperta e o que faz manter leitores assíduos há mais de 70 anos no mercado internacional?

Tais questões obrigam a refletir sobre como um gibi produzido na Itália de 1948 dialoga com a cultura estadunidense de produção de filmes hollywoodianos e de *Westerns spaghettis*, é comercializada no Brasil, e faz tamanho sucesso, permanecendo por 70 anos sendo comercializada e consumida em suas mais diversas produções. Por que este apego tão grande à figura do *cowboy*, a ponto de algumas pessoas se travestirem dele (*cosplays*) e encontrarem em suas ações respaldo para posturas (e escolhas) políticas, fazerem diversas representações e prestarem homenagem ao personagem?

Para o doutorado, as fontes utilizadas foram todas as revistas de Tex produzidas até hoje abrangendo, portanto, a coleção completa de todas as linhas editoriais brasileiras e italianas, totalizando mais de mil revistas; matérias em jornais, revistas; publicações nos fóruns de discussões online; postagens em redes sociais (*Facebook* e *Instagram*); cartas dos

[2] Histórias em quadrinhos em italiano. *Fumetti* no plural, *fumetto* no singular.
[3] Os rangers são uma polícia do Texas, figura próxima ao Xerife da cidade, porém com mais liberdade de ação. Nos gibis TEX o personagem e seus pards (parceiros) são rangers (à exceção de Jack Tigre) e atuam por todo o território estadunidense (às vezes no Canadá também) intervindo sempre que necessário para garantirem a ordem, a civilidade e a lei.

fãs enviadas à editora brasileira; entrevistas publicadas no Tex Willer Blog; fotografias dos *cosplays* dos fãs em eventos dedicados a Tex, entre outras. Conseguir abranger este *hall* de fontes só foi possível graças à quantidade de anos dedicados à mesma temática, além da imersão nos diversos locais de presença do personagem (quadrinhos, redes sociais, encontros, a própria editora, etc.).

Esta HQ é uma produção italiana do pós-Segunda Guerra Mundial, e por isso, uma das preocupações centrais da pesquisa é compreender a ligação entre a Itália de 1948, e a apropriação que os autores fazem do Velho Oeste Americano, representada por meio dos quadrinhos.

Tex Willer é um herói do faroeste que luta em defesa dos que são considerados minorias sociais (negros, indígenas, mulheres). Para isso, não hesita em fazer uso da força física e da violência com o objetivo de assegurar o cumprimento da Lei. Este é, pois, o centro da construção do personagem enquanto homem/viril/herói, que é *cowboy*, ranger, já foi xerife, é chefe da tribo navajo sob o nome de Águia da Noite (*Aquilla della noche)* e agente indígena. Um personagem com tantas facetas pode ser compreendido a partir de mudanças na historiografia sobre o Oeste ou ainda nos filmes de faroeste produzidos em Hollywood nas décadas que coincidem com as revistas TEX e posteriormente os *spaghetti western*.

Tex é produzido por Giovanni Luigi Bonelli (1908-2001) e Aurelio Galleppini (1917-1994) de 1948 até os dias atuais, sob a responsabilidade da atual Sergio Bonelli Editore (SBE), em Milão. Estes *fumetti* são comercializados em bancas no Brasil desde o ano de 1951 (revista Junior)[4].

[4] Para saber mais sobre a história dos quadrinhos de Tex no Brasil, recomendo a leitura do livro "O mocinho do Brasil, a história do fenômeno editorial chamado Tex", do jornalista e fã, Gonçalo Junior. Nesta obra, há uma apresentação das revistas júnior (quando começaram a serem reproduzidas em formatos de tirinhas no estilo bonelliano – como um talão de cheque – no Brasil, as aventuras de Tex Willer). Após o formato tiras bonelliano, passaram a ser reproduzidas como revistas próprias, passando pela RGE (Rio Gráfica Editora), Globo, Vecchi e Mythos. Também recomendo a leitura de "Meu irmão mais velho, Tex Willer, vol. 1", de Adriano Rainho.

Figura 1 – Tex Willer.

Fonte: http://pt-br.liberproeliis.wikia.com/wiki/Tex_Willer.

Esta pesquisa em Performances Culturais, especificamente na linha de teorias e práticas[5] permite analisar o contexto cultural da revista e seu personagem principal de maneira interdisciplinar, a partir de conceitos teóricos, e também a partir do universo híbrido simbólico Texiano.

O objetivo geral foi de compreender a recepção de Tex no Brasil com foco nos *cosplays* de fãs, analisando a performatividade e sensibilidade desses fãs que se travestem no personagem de *fumetti* por meio das fontes selecionadas (tema do último capítulo).

Os objetivos específicos foram de perseguir os estudos de história da Itália e história dos Estados Unidos da América (EUA) para conseguir estabelecer relações entre ambas através do cinema e HQs, analisando as revistas e demais fontes do ponto de vista das Performances Culturais, compreendendo-as como construções simbólicas e representativas da cultura italiana e da cultura estadunidense, que, de alguma forma, são reconhecidas, replicadas e reproduzidas no Brasil pelos fãs.

Também perceber como a utilização da pesquisa histórica pelo roteirista acontece, a fim de propiciar mais veracidade à ficção literária, isto é compreender os autores enquanto sujeitos sociais que estão em constante diálogo com a cultura estadunidense cinematográfica e que se apropriam dela para montarem roteiros e cenários de TEX a partir da própria Itália com

[5] Para ver mais sobre a linha de teorias e práticas das Performances Culturais, consultar o site: https://ppgipc.cienciassociais.ufg.br/p/21924-teorias-e-praticas-da-performance.

seus múltiplos códigos culturais e desta forma, observar os diálogos estabelecidos entre Itália, Estados Unidos da América e Brasil.

Para chegar a este ponto da pesquisa, uma jornada de aprofundamento teórico fez-se necessária: apresentação do personagem em todas as suas especificidades (produção, criação, comercialização, características principais etc), estabelecer relação entre o cinema e os quadrinhos que é o ponto chave para compreender a revista TEX, além de discussões sobre as performances presentes tanto nos quadrinhos quanto fora deles (os *cosplays* dos fãs, por exemplo).

Este trabalho baseia-se em uma pesquisa qualitativa (GIL, 2002), uma vez que levantou informações e dados possíveis acerca das revistas TEX acumuladas ao longo de anos, partindo da Itália, do diálogo com o mercado cinematográfico dos Estados Unidos e o mercado consumidor brasileiro, além de um estudo detalhado das fontes selecionadas.

A metodologia do trabalho foi dividida em uma fase documental/bibliográfica (*Ibid*), em que foi necessário fazer leitura e análise de toda a coleção de revistas TEX (almanaque, grandes clássicos, cores, gigante, coleção, bem como as edições originais italianas); e uma segunda fase com leituras de fontes secundárias (*Ibid*), tais como cartas de fãs que eram reproduzidas em algumas revistas, as postagens feitas em grupos fechados de *Facebook*, em *blogues*, fóruns de discussão, páginas do *Instagram* e as entrevistas publicadas no site português Tex Willer Blog.

Seguindo o modelo estrutural para pesquisas de Histórias em quadrinhos elaborado por Vergueiro e Santos (2010), a metodologia desta pesquisa tem como foco, no primeiro capítulo, no produto cultural trazendo uma análise de conteúdo somada à uma análise documental (GIL, 2002); ainda no primeiro capítulo, um estudo da produção (autores, desenhistas, aspecto, criação, história, etc) por meio de pesquisa documental. Enquanto isso o capítulo 2 e 3 dedicam-se ao estudo das relações entre o cinema e os quadrinhos, o que perpassa o contexto histórico social (EUA e Itália) para, por fim, adotar no capítulo 4 um estudo da recepção do público leitor de TEX no Brasil, bem como os *cosplays* e outras produções de fãs dedicadas ao personagem.

A metodologia de pesquisa ainda pressupõe uma análise de conteúdo das fontes selecionadas (BARROS, 2011) de maneira exploratória, conforme as definições de Gil (2002). Bem como análises descritivas de algumas revistas (que aparecerão mais fortemente a partir do capítulo 2 da tese), após a leitura completa da coleção TEX em suas mais diversas linhas editoriais.

Além disto, a pesquisa também se deu com base em uma metodologia explicativa (GIL, 2002) a fim de explicitar aos leitores o que aparece (ou não) em TEX abarcando quais informações foram coletadas informalmente, além de uma revisão bibliográfica sobre as temáticas principais: quadrinhos e o próprio personagem Tex.

A metodologia também pressupõe uma pesquisa documental à medida que parto de leituras das fontes (as revistas, as publicações de *Instagram* e *Facebook*, as cartas dos fãs) e do que já foi produzido academicamente sobre TEX e sobre quadrinhos, compreendendo que "a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa." (GIL, 2002, p. 46). Também utilizo o estudo de caso (*Ibid*) quando analiso as revistas e as publicações dos fãs em grupos de *Facebook* ou páginas do *Instagram* e as entrevistas.

Uma vez que me mantenho com o mesmo objeto de pesquisa e as mesmas fontes desde a graduação, acredito que o foco em algumas revistas após uma leitura geral proporcione maior embasamento e conhecimento da fonte abordada, tomando os devidos cuidados quanto às generalizações, que podem ser dificultosas para a pesquisa (GIL, 2002).

A leitura das fontes foi feita de maneira exploratória, analítica e interpretativa e proporcionou uma visão mais holística do personagem e da história. Após a leitura e fichamento[6] de todas as revistas TEX, totalizando mais de mil produções dentre as edições Gigante, Grandes Clássicos, Ouro, Platinum, Em cores, Especial de Férias[7] etc., fiz a seleção de quais constituiriam o corpus documental da tese.

Ao longo desta leitura exploratória das publicações brasileiras de TEX, percebi a necessidade de incorporar as cartas dos fãs de Tex publicadas (geralmente) em TEX Coleção. Tive acesso a diversas cartas publicadas nas revistas lançadas pela editora Vecchi e pela Mythos. Por uma necessidade posterior, as cartas entraram no corpus documental da pesquisa de doutorado por perceber que elas revelam dados dos leitores de TEX, e permitir traçar um paralelo entre a performance dos leitores e das leituras e os *cosplays*. Da mesma forma também foram incorporadas entrevistas publicadas no Tex Willer Blog.

O delineamento da pesquisa pressupõe uma análise documental (com leituras exploratórias e analíticas das fontes selecionadas) e bibliográfica (com leituras que

[6] A metodologia adotada para os fichamentos mesclou a ficha (LAKATOS, MARCONI, 2003) – nas quais explicito a referência completa da revista, autores, desenhistas, ano de publicação, editora, título, coleção (Ouro, Grandes Clássicos, Gigante, etc.) -, e o próprio fichamento do conteúdo de cada revista.

[7] Todas essas são as linhas editoriais de TEX no Brasil, sob a responsabilidade da Mythos editora: Tex Coleção (que acompanha as publicações italianas na ordem temporal), Tex Gigante, Tex especial de férias, Tex cores, Tex edição gigante em cores, Platinum, Ouro (com as melhores histórias), Grandes clássicos (com as histórias chave para a compreensão da trajetória do ranger), algumas edições especiais.

contribuíram para o aporte teórico e metodológico da pesquisa com quadrinhos, sendo necessárias leituras das áreas de Comunicação, História, Artes e Performances).

Em síntese, em um primeiro momento foi feita uma pesquisa exploratória[8] das fontes primárias, combinadas a uma pesquisa bibliográfica[9] e documental[10] sobre histórias em quadrinhos e sobre performances culturais.

A escolha das fontes que aparecem aqui na tese se deu a partir de uma análise do conteúdo das revistas selecionadas, bem como de *posts* de fãs que fossem expressando opiniões ou fazendo homenagens ao personagem (desprezadas as enquetes, por exemplo) e as cartas publicadas na linha editorial TEX coleção.

Alguns autores foram fundamentais para debater as histórias em quadrinhos, sobretudo as brasileiras, e compreender as pesquisas em andamento no país que versem sobre o tema, como é o caso de Moacy Cirne (1977), Sonia Maria Bibe-Luyten (1985), Daniele Barbieri (2017), Valdomiro Wergueiro (2015, 2017), Márcio Rodrigues (2011), Priscila Pereira (2011), Ivan Lima Gomes (2016; 2019), Antônio Cagnin (1975), e Rubem Ramos em parceria com André Neves e Daniel Christino (2014).

A respeito da História da Itália, leituras como Phil Hardy (1984), Guido Bilharinho (2001) e William Brandon (1974), possibilitaram estabelecer uma conexão entre a cultura italiana e a estadunidense. Partindo do pressuposto que esta conexão representada nos gibis por Bonelli e Galep se dá por meio do cinema, autores como Austin Fisher (2014), Christopher Frayling (2006) e Marcio Salermo (2010) também foram peças chave da pesquisa, além de Beneduzi (2004, 2005, 2010, 2011, 2015, 2017) e Chiara Vangelista (1995, 2016) para aprofundar sobre a relação entre Itália e Brasil, do ponto de vista da imigração italiana.

Além das produções brasileiras, algumas pesquisas internacionais constituíram o alicerce desta pesquisa, como a publicação de Patrick Gaumer (2002), "*La BD*"; um dos

[8] Pesquisa exploratória: "Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições." (GIL, 2002, p. 41).

[9] "A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos." (GIL, 2002, p. 44).

[10] "A pesquisa documental assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica. A diferença essencial entre ambas está na natureza das fontes/Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa" (GIL, 2002, p. 46), como foi o caso de matérias de jornais/revistas sobre o personagem, matérias de curiosidades históricas publicadas pelo editor brasileiro das revistas na tiragem de TEX Coleção (textos feitos por Julio Schneider, por exemplo), e ainda matérias de blogs de grupos de fãs (Tex Willer Blog e o Confraria Bonelli, por exemplo). Muitas tabelas e dados estatísticos foram coletados do site oficial da editora e contribuíram para a pesquisa.

pioneiros, Scott McCloud (1995) com “Desvendando os quadrinhos”; e Will Eisner com duas obras “Narrativas gráficas de Will Eisner” (2005) e “Quadrinhos e arte sequencial” (2005).

Na fase de análise de dados, autores como Pesavento (2007, 2012, 2019) e Chartier (1991, 2002) foram fundamentais para discutir conceitos como sensibilidades e representações, assumindo que TEX é um produto cultural repleto de simbologia e de referências a culturas que não são somente a italiana. Além disto, Canclini (2011), Ginzburg (1989), Hall (2003, 2006) e Bhabha (1998) proporcionaram compreender TEX como produto de uma cultura híbrida que traz cruzamentos e diálogos entre EUA, Itália e Brasil.

Embora essa pesquisa esteja inserida na área de Performances Culturais, a origem é na História, com uma trajetória que se estende desde a graduação até o mestrado em História Cultural. Isto posto, esta tese não se dissossia de minha formação inicial como historiadora e está marcada pelo olhar historiográfico, desde a escolha das fontes, com um recorte temático, temporal (produções brasileiras de TEX coleção para as revistas) e espacial (Itália, Estados Unidos e Brasil), assim como na escolha das próprias fontes de pesquisa que comporiam a tese: revistas do personagem (coleção completa), entrevistas desenvolvidas por terceiros (partindo de estudos teóricos e metodológicos da história oral), postagens em redes sociais.

Desde a escolha pelas fontes e pelo recorte da pesquisa, até as análises aqui feitas, há uma intersecção entre História e Performances Culturais no texto. Por outro lado, apesar de ser uma pesquisa originária da História, é nas Performances Culturais que foi desenvolvida, com a compreensão que este é um objeto de pesquisa híbrido, que tem uma circularidade cultural que perpassa pelo menos dois países com uma história partilhada pela imigração fortemente marcada no século XIX.

Esta pesquisa, apesar de dialogar e ser intertextual entre história e performances, é nesta última que ela se firma, partindo da experiência dos fãs, da sensibilidade posta por estes na relação entre objeto, arte, leituras e devolutivas.

Nas performances, quadrinhos ainda é um tema incipiente, porém, devido à característica interdisciplinar da área, leituras de teses e dissertações produzidas em outras áreas são fundamentais para aprofundar nos estudos do tema. Neste sentido, algumas publicações importantes tanto brasileiras quanto estrangeiras, que abordam quadrinhos em uma visão mais global, fizeram parte desta tese, tais como as pesquisas de Mccloud (1995), Eisner (2005) e a obra de Umberto Eco, “Apocalípticos Integrados” (1976).

No Brasil, dialogo sobretudo com Vergueiro e Nobu Chinen, professores da USP e seus livros resultados de anos de pesquisa, além da recém lançada obra de Chinen, resultado de sua tese “O negro nos quadrinhos do Brasil” (2019). Antes deles, as publicações da

professora Sonia Maria Bibe-Luyten (1985) com "HQs: leitura crítica e O que é História em Quadrinhos", da coleção Primeiros Passos, ambas publicações da década de 1980, foram importantes leituras para direcionar a pesquisa de doutorado sobre quadrinhos. Contemporâneo a ela, está a publicação de Antônio Cagnin, "Os quadrinhos" (1975), também resultado de suas pesquisas, "História das histórias em quadrinhos", de Álvaro Moya (1993) e Moacy Cirne (1977) com "A explosão criativa dos quadrinhos". Não poderia deixar de mencionar também os livros de Gonçalo Junior, jornalista e fã do ranger, como "O mocinho do Brasil: a história de um fenômeno editorial chamado Tex" (2009).

As pesquisas mais recentes são a dissertação da historiadora Priscila Pereira (2011) defendida na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), a do professor Márcio Rodrigues dos Santos (2011) defendida na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Para além destas duas importantes pesquisas, a tese defendida pelo professor Rubem Ramos (2017), "Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades: um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics", também defendida na UFMG foi de fundamental importância para a minha pesquisa doutoral uma vez que o autor trabalha com nomes consagrados nas performances, como Clifford Geertz (1989) e Richard Schechner (2006).

Dois dossiês importantes para as leituras sobre referências de pesquisas com quadrinhos são o publicado pela revista "História, histórias" da UNB e o lançado pela revista "Art Cultura" da UFU que conta inclusive com um texto do historiador Ivan Gomes, que contribuiu para minha pesquisa com vários artigos publicados, além de sua tese e da participação nas bancas de qualificação e de defesa final.

Além das pesquisas com quadrinhos, também consegui rastrear alguns trabalhos acadêmicos que se dedicavam ao personagem objeto desta tese, Tex Willer. O trabalho publicado por Henrique Perin (2017), apesar de não se dedicar especificamente ao Tex, faz um comentário com relação ao personagem italiano quando traça um paralelo entre as representações dos gaúchos e dos *cowboy*s após o que ele chama de "caso Fifa"[11]

Luiz Guilherme Couto Pereira (2011) por sua vez, em "Tex", "Lobo solitário" e "Preacher": o justiceiro errante em três países, publicado na 1ª jornada internacional de quadrinhos da Escola de Comunicação da Universidade de São Paulo (ECA/USP) aborda esses três gibis fazendo um paralelo entre eles com foco na figura do justiceiro.

[11] Segundo o autor, quando o Brasil se candidatou para sediar a Copa do Mundo da Fifa de 2014 um jornal fez uma comparação entre o gaúcho, considerado por Perin (2017) como um símbolo do Rio Grande do Sul e o *cowboy* americano, o que o autor desaprova por ser um estereótipo e por desconsiderar as particularidades históricas, geográficas de cada um.

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Lucas Bieger Rodrigues (2016), intitulado "Tex na patagônia: uma discussão acerca das representações históricas nos quadrinhos" dedica-se a estudar a constituição da América Espanhola (sobretudo Argentina) a partir da historiografia, utilizando também a revista TEX Patagônia, publicada em 2009 no Brasil, na edição 23 de TEX Gigante, por Mauro Boselli e Pasquale Frisenda.

Outro TCC defendido no Brasil utilizando como documentação as revistas do personagem Tex, foi o trabalho de Ézio Sauco Soccal "O *Western* entre as histórias em quadrinhos e as novelas gráficas: a transposição cultural da temática da conquista do Oeste nas histórias em quadrinhos do personagem Tex Willer" (2015). Aqui o autor busca "investigar se as edições da série gigante (Speciale Tex, na Itália), do personagem de histórias em quadrinhos Tex Willer, publicado pela editora Sergio Bonelli, podem ser compreendidas como uma novela gráfica." (SOCCAL, 2015, p. 6)[12].

Este mesmo autor tem um artigo publicado em 2014 no qual ele defende que Tex é um super herói. Em "Tex Willer: um super-herói no velho oeste estadunidense?", Soccal visa verificar se os elementos constitutivos de um super-herói estão presentes em Tex Willer. Segundo o autor, Tex tem as características necessárias: uniforme e super poderes (habilidades especializadas que Soccal (2014) caracteriza como sobre-humanas).

Discordo da afirmação do autor de que Tex seja um *super*-herói. Acredito que os acontecimentos que Ézio Soccal destacou como justificativas para a transformação do *cowboy* em um super-herói são na verdade ritos de passagem que reforçam sua humanidade e que inclusive tornam a trama das aventuras mais interessantes e possibilita aos fãs identificarem-se com o herói, como será abordado no quarto capítulo desta tese.

Tex não é super-herói, ele é bem humano. Porém o que o difere dos demais são seus privilégios de homem, branco, chefe indígena, com amigos em cargos públicos importantes, seja na polícia montada, ou o chefe de polícia de São Francisco, etc. Mesmo as características sobre-humanas de Tex destacadas por Soccal (2014), não são sobre-humanas, são treino, conforme já demonstrado em algumas ocasiões, como é o caso da revista "Tex, vingador e justiceiro" (1979). Nesta revista Tex demonstra em várias ocasiões suas habilidades com cavalos, touros, brigas, competições, etc, se mostrando um excelente *cowboy*.

[12] À época da defesa deste TCC não havia uma linha editorial Graphic novel de Tex, porém hoje há uma coleção especificamente com este nome publicada na Itália desde 2015 e também no Brasil.

Figura 2 – sequência de exibições das qualidades de Tex

Fonte: *Tex, vingador e justiceiro,* Vecchi, 2ª edição. Mar. 1979, p. 151.

Segundo Soccal (2014)

> [...] no personagem Tex, podemos encontrar várias habilidades sobre-humanas como precisão (mira) incomum ao atirar, capaz de tirar um revólver da mão de um bandido, rapidez insuperável quando saca a arma, força sobre-humana que leva uma pessoa a desmaiar com apenas um soco e habilidade mais do que o normal em lutas sem armas. (SOCCAL, 2014, p. 8).

Porém todas estas características não tornam Tex um *super*-herói.

A segunda característica destacada pelo autor para um super-herói é a utilização do uniforme. De fato Tex possui pelo menos três uniformes que aparecem em suas aventuras. Dois mais famosos que são sua representação como *cowboy* (blusa amarela e calça jeans) e quando está como chefe indígena dos navajos (com roupa indígena e a faixa de wampum na cabeça). O terceiro e menos famoso é quando Tex assume a identidade do Homem caveira – um personagem que ele criou para si mesmo para combater bandidos em ocasiões específicas (ele se veste de caveira com um uniforme preto imitando um esqueleto e assusta os bandidos utilizando histórias fantásticas). Acredito que o "uniforme" de Tex seja uma jogada de *marketing* da própria editora. Fazer uma característica marcante que possa levar os fãs a identificarem o personagem em qualquer história, em qualquer banca, mas isso não o torna super-herói ou sobre-humano.

O mercado de quadrinhos (e outras mídias) tem um "modelo" que deve ser seguido para caracterizar uma série de herói: uma missão, seus valores, uma história conflituosa no passado, arqui-inimigo(s). Tudo isto Tex tem, é o que o caracteriza como um herói. Mas não um *super*-herói. Para isto, temos a definição de Campbell (2009) sobre a saga do herói.

Esta pesquisa visa captar a pluralidade dos sentidos construídos pelos autores da revista TEX, lidando, portanto, com a sensibilidade, o mundo sensível do personagem que extrapola as HQs e são apropriados pelos fãs, isto é, traduzir o mundo a partir de conhecimentos sensíveis, sensações e a partir das histórias de vida destes consumidores de TEX e de suas subjetividades, demonstrando o entrelaçamento entre a vida dos fãs com a do personagem. Isto é perceptível até mesmo no âmbito acadêmico por meio de artigos como o de Soccal (2015), Couto Pereira (2011) e Bieger Rodrigues (2016).

Parto do conceito de sensibilidade (PESAVENTO, 2012) relacionado à cultura como uma forma de "expressão e tradução da realidade que se faz de forma simbólica, ou seja, admite-se que os sentidos conferidos às palavras, às coisas, às ações e aos atores sociais se apresentam de forma cifrada, portando já um significado e uma apreciação valorativa" (PESAVENTO, 2012, p. 16) para estudar a relação dos fãs com a revista e com o personagem.

Neste sentido, as sensibilidades

> Corresponderiam a este núcleo primário de percepção e tradução da experiência humana no mundo [...]. As sensibilidades seriam, pois, as formas pelas quais indivíduos e grupos se dão a perceber, comparecendo como um reduto de tradução da realidade por meio das emoções e dos sentidos. Nessa medida, as sensibilidades não só comparecem no cerne do processo de representação do mundo, como correspondem, para o historiador da cultura, àquele objeto a capturar no passado, à própria energia da vida. (PESAVENTO, 2012, *p.* 58-59).

Há nesta pesquisa uma sensibilidade tanto dos leitores quanto da própria pesquisadora uma vez que estou imersa no universo Texiano, participando de blogues, páginas e grupos do *Facebook*, congressos, dentre outras atividades que me aproximam dos fãs e de suas paixões pela revista e pelo personagem. Apesar disto, da forte identificação com a revista, esta pesquisa é pautada por um método científico de investigação e por teorias e práticas científicas das Performances Culturais abrangendo leituras nos campos da História, Comunicação e das próprias Performances, como já dito.

A tese foi pensada em uma estrutura de quatro capítulos. O primeiro contendo informações acerca do personagem em si (seus criadores, seus parceiros, sua história de vida, onde estão situadas suas aventuras, quais publicações na Itália e no Brasil, onde é divulgado, etc.). É um capítulo dedicado à contextualização da obra Bonelliana desde os primórdios (o herói, a editora, as linhas editoriais), além de trazer pesquisas sobre a temática tanto no Brasil como no mundo. Também é dedicado a fornecer mais detalhes acerca das produções clássicas e atuais que contribuíram para discutir a temática dos quadrinhos, apresentando um amplo referencial teórico sobre o que se tem publicado nas áreas de História, comunicação e até mesmo nas Performances.

O segundo capítulo, por sua vez, estabelece relação entre o cinema e a HQ. Esta é uma parte inédita da pesquisa, pois aborda diálogos entre Itália e Estados Unidos por meio da revista TEX e o cinema de faroeste estadunidense e o faroeste *spaghetti*, a partir da filmografia de Sergio Leone e John Ford, estabelecendo diálogos e análisesque perpassam autores como Hugues (2009) e Lucas Reis (2014, 2015), demonstrando o hibridismo (Canclini, 2019) da fonte, que se relaciona com outros campos, como o cinema e circula por vários locais, dentre eles, Itália e Brasil.

A fim de abordar essa circularidade cultural do objeto de pesquisa, o terceiro capítulo é uma proposta de análise das relações entre Itália e Estados Unidos por meio dos quadrinhos, no campo das Performances Culturais, trazendo à tona discussões sobre a performance dos leitores e autenticidade dos criadores de Tex, para estabelecer pontes com o Brasil.

O quarto capítulo aprofunda no tema da comercialização da revista TEX no Brasil e como os fãs recebem este produto de mercado. A partir de discussões teóricas embasadas em Paul Zumthor (2009) fazendo análises da recepção da revista pelos fãs brasileiros seja por meio dos *posts*, dos *cosplays*, de cartas ou das homenagens prestadas. A partir de autores como Luís Fernando Beneduzi (2004, 2005, 2010, 2011, 2015, 2017) e Chiara Vangelista (1995, 2016) partilho da ideia que o saudosismo de uma Itália fragmentada gerou nos

imigrantes italianos no Brasil, e consequentemente seus descendentes, o consumo por produtos italianos ou que remetessem à ideia de uma cultura italiana, ou seja, uma identificação por meio de um produto cultural produzido na Itália. Para isto parto de conceitos como os de sensibilidade (Sandra Pesavento, 2002; 2005), representação (Roger Chartier, 1991; 2002) e circularidade cultural (Carlo Ginzburg (2006), Néstor Canclini (2011), Homi Bhabha (1998), Stuart Hall (2006)).

Por fim, foi possível observar, ao longo da trajetória da pesquisa, que TEX é um objeto de pesquisa com múltiplas abordagens, podendo ser trabalhado do ponto de vista da História e também das Peformances Culturais. Uma fonte documental que perpassa mais de 70 anos de publicações nas bancas de revistas e jornais brasileiros, que é feita e refeita por muitas mãos, com roteiristas, desenhistas, coloristas e editoras que republicam em vários países o famoso *fumetti*.

Mais que isso, que a própria produção do gibi, aprofundar na relação estabelecida entre o personagem, a narrativa, o roteiro, os produtores (desenhistas e roteiristas) e os fãs brasileiros, que lêem, se apropriam e criam suas próprias produções a partir da sensibilidade que vivem, de suas histórias de vida e partindo da circularidade cultural que o *fumetti* expressa, de uma Itália pós 1945, pós facismo, mas que fala de um Estados Unidos do Oeste selvagem do século XIX e que chega ao Brasil atual sob diversas formas (preto e branco, colorido, histórias completas ou não, aventuras em edições gigantes, em sebos, online etc).

CAPÍTULO 1: TEX WILLER

"Na lenda do Oeste conheci esse Tex
E juro que as suas proezas não são fantasiosas
Cavalga com o filho Kit, com Carson e Jack Tigre.
Tem os nervos de aço: são quatro heróis.
Te recordas aquele dia que Mefisto fugiu
Com tal loucura, misturada a um pouco de magia.
E quem nunca o teria preso?
Mas Mefisto é como o mal, as injustiças e as opressões
Não tem fuga diante de Tex
Tex... Tex... Tex...
Como fúria, se narra, se desencadeia o nosso Tex,
Se um duelo deve fazer mais rivais não tem.
Ali era o terror no Oeste, fechado os saloons,
Eram fadados os índios Apaches e Sioux
Como fúria no vento, com o rosto pintado
O destino era um jogo.
Se falei de raças,
Com furor as fazendas colheitas todas a ferro e fogo!
Mas os malvados e o terror, as injustiças e as opressões
Não tem fuga diante de Tex
Tex... Tex... Tex.."[13]

Com a letra da música *La ballata di Tex Willer* (s/d), escrita por Bonelli, Pizzamiglio e Castellari, abro o primeiro capítulo da tese apresentando o personagem que possibilitou esta pesquisa desde a graduação até o doutorado.

Este capítulo é dedicado a uma apresentação tanto da revista quanto do próprio personagem, partindo de uma análise dos quadrinhos como fonte de pesquisa, a começar pela epígrafe que descreve em vários aspectos quem é o ranger mais famoso e mais antigo do velho oeste nos quadrinhos e possibilita às/aos leitoras/es que não conhecem o personagem, já terem uma primeira impressão (mesmo que apaixonada) dele.

[13] La ballata di Tex Willer – autores: Bonelli, Pizzamiglio e Castellari. (s/d). Disponível em: www.texbr.com/texitaliano/foradeserie/musicas/laballataditexwiller.htm. Acesso em 18 jan. 2021.

1.1 Histórias em Quadrinhos – o início de tudo

Os quadrinhos sempre constituíram o ponto de partida das pesquisas e também o primeiro empecilho. Primeiro na História e posteriormente nas Performances. Quando do TCC, a pesquisa se tornou árdua devido à falta de trabalhos publicados sobre História e HQs, nos idos de 2014. Posteriormente, este empecilho se revelou também nas Performances, com uma dificuldade de encontrar pesquisas de pós-graduação que abordassem quadrinhos e Performances Culturais. Apesar disto, é um objeto de pesquisa em expansão e foi possível partir de algumas leituras, como trabalhos de Rubem Teixeira e Daniel Christino (2014).

Enfrentar este problema na História foi possível por meio do campo da História Cultural e isto explica também meu envolvimento com as Performances Culturais que é uma área interdisciplinar (SANTOS, CAMARGO, 2019) e já nasce a partir da discussão de várias outras áreas, entre elas, teatro, antropologia, ciências sociais e a própria História Cultural.

Para Nádia Santos e Robson Camargo (2019), as performances

> [...] configuram-se em uma área de encontro interdisciplinar que empreende estudos comparativos dos produtos culturais das civilizações em suas múltiplas denominações, visando o estabelecimento dos processos de seu desenvolvimento e de suas possíveis contaminações. Dessa forma, também tem como finalidade o entendimento das culturas por meio de seus produtos "culturais" em sua profusa diversidade; ou seja, como o ser humano as elabora, as experimenta, as percebe e se percebe, sua gênese, sua estrutura, suas contradições e seu vir a ser. (CAMARGO *et al*., 2011 *apud* SANTOS, CAMARGO, 2019, p. 10-11).

As Performances, como área do conhecimento, possibilitaram a esta pesquisa a interdisciplinaridade e a possibilidade de interpretar TEX como a fonte que é: híbrida. (CANCLINI, 2019).

Concordo com Rubem Ramos (2017) quando este afirma que

> Se para Schechner não existe distinção entre rito e peça teatral, já que ambos podem ser caracterizados como performances, as histórias em quadrinhos podem também ser encaradas como as performances, já que, para muitos de seus leitores, os quadrinhos podem ser lidos como uma forma de prazer, envolvendo aqui a abstração e o escapismo da rotina ou do momento cronológico de vida, assemelhando-se ao caráter de entretenimento (TEIXEIRA, 2017, p. 43).

A performance nas HQs de Tex acontece quando os leitores fazem a interpretação das histórias a partir do contexto, da própria história de vida deles e, principalmente, quando "devolvem" [quase em um movimento antropofágico] suas leituras feitas através de *cosplays*, de cordéis, músicas, adesivos, livros, HQs de elaboração livres, canais no *YouTube* dedicado

ao ranger e até mesmo seus comentários em postagens no *Facebook* ou *Instagram*. Exemplo disto são as produções de Bira Dantas, como a reproduzida abaixo, cujo objetivo era que os fãs identificassem 10 “absurdos” na imagem para concorrerem a uma caricatura feita pelo próprio artista.

Figura 3- obra do cartunista Bira Dantas

Fonte: http://texwillerblog.com/?p=93032.

Bira Dantas faz uma interxtualidade entre as revistas TEX, os personagens, os hábitos deles e o presente (a comida predileta deles substituída, a presença da etiqueta 5asèc nas roupas, fazendo menção a uma empresa atual e a presença da *Action comics* capa que o *Superman* levanta um fusca, além de um telefone). A obra do cartunista traz elementos tanto do presente quanto do passado, produzindo a leitura de Bira Dantas sobre os quadrinhos de Tex e usando da metalinguagem para produzir o riso. Mais do que isso, a charge está altamente atrelada ao presente momento de pandemia causada pelo Corona Vírus e a obrigatoriedade do uso de máscaras de proteção facial e a necessidade da quarentena. Ao que parece, Tex não se importa em ficar de quarentena, mas Carson, amigavelmente chamado de Camelo Velho (na charge e nas HQs TEX) quer “sair de fininho” (o que pode ser observado pelas meias – e não botas – e o fato de estar na ponta dos pés e em posição semiflexionada

com joelhos e ombros encolhidos), atitude duramente repreendida por Tex, que constantemente faz brincadeiras nas revistas em relação à idade de Carson[14].

Os quadrinhos são narrativas quadro a quadro compostas por duas linguagens, textual e visual (desenhos), sendo interdependentes e intercorrelacionadas para a compreensão do todo, isto é, o contexto é obtido pela leitura do texto e pela interpretação gestual/facial dos personagens e a sequência de ações, por vezes construídas na sarjeta[15]. São compostos por diversos elementos, dentre eles onomatopeias, balões, requadro, metáfora visual, fala, presença de narrador etc. Neste sentido, só é possível compreender os quadrinhos quando se tem uma leitura treinada, quando se é habituado a ler HQs e entende o linguajar e as estruturas que compõem vinhetas e sarjetas.

Leitoras/es de "primeira viagem" encontram certa dificuldade de interpretação dos quadrinhos, principalmente porque cada gênero tem suas características próprias e demanda um treinamento para a leitura. Os mangás[16], por exemplo, devem ser lidos da direita para a esquerda e não da forma ocidental (esquerda para a direita).

À medida que as leituras de quadrinhos se tornam mais frequentes, é possível à leitora/ao leitor identificar melhor, expressões, gestos, falas, tonalidade da fala, sons (onomatopeias) e construir o quadro geral da narrativa. Mesmo que uma história de Tex traga uma aventura completa, muitos detalhes passarão desapercebidos por uma leitora/um leitor de primeira viagem por vários motivos: a falta de hábito de leitura de quadrinhos ou até mesmo a falta de identificação dos elementos que compõem um quadrinho de Western, o que exige um linguajar e imagens próprias também. Segundo Sérgio Bonelli, "una pagina di fumetto ha uma struttura piuttosto raffinata, bisogna avere voglia di capirla, mettere in relazione parole e disegni, trama e azione"[17] (L'AUDACCE BONELLI, 2010, p. 4).

Os quadrinhos são conhecidos por diversos nomes: histórias em quadrinhos, popularmente denominados "gibis" no Brasil, *Bande dessinées* na França, *Comics* nos EUA e

[14] No início da quarentena foi bastante discutido a respeito da necessidade de idosos (grupo de risco) ficarem em isolamento social e evitarem o contágio, o que confere graça à charge.

[15] Sarjeta é um termo utilizado para referir-se ao "entre quadros", isto é, às ações e aos movimentos que acontecem entre um quadro e outro, entre uma vinheta e outra. Essas ações são "completadas" pelos leitores uma vez que todo o movimento não é desenhado passo a passo, mas a ideia de movimento é representada. Para saber mais sobre o assunto consultar as obras de Scott McCloud (1995) e Will Eisner (2005) supracitadas. Segundo os professores Neves, Christino e Ramos (2014) "para McCloud (1995), o termo sarjeta é definido como um espaço em branco entre os quadrinhos que faz com que o leitor extraia sentido entre as vinhetas" (NEVES et. al., 2014, p. 25). É neste "extrair sentido entre as vinhetas" que compreendo a performance dos leitores – tema a ser aprofundado no último capítulo da tese.

[16] Gibis japoneses.

[17] "Uma página de quadrinhos tem uma estrutura bastante refinada, você tem que querer entendê-la, relacionar palavras e desenhos, enredo e ação". (Tradução da autora).

fumetti na Itália. Este último país merece destaque por ser a origem de TEX, onde os *fumetti* eram divididos em dois grupos: ou populares, ou "de autor".

> Per il primo s'intendeva un fumetto di largo consumo, per il quale (normalmente) non si andava tanto per il sottile circa le qualità grafiche e narrative, viceversa, i secondi erano *fumetti* realizzati da grandi autori, pregevoli nei contenuti e nella forma, destinati a um pubblico esigente, d'élite. Sergio Bonelli ha impresso nel suo códice genético la propensione allá valorizzazione del fumetto, l'elevazione del gusto del lettore, il massimo rispetto per un médium che, al contrario, è stato considerato sin dalle origini, 'per tradizione', una forma di cultura di basso profilo, se non addirittura estranea alla 'vera' cultura." (L'AUDACCE BONELLI, 2010, p. 79)[18].

Algumas pesquisas feitas contribuem para os aprofundamentos nas discussões sobre quadrinhos, como é o caso das diversas obras do professor Waldomiro Vergueiro (2015, 2017), da Escola de comunicação da Universidade de São Paulo (ECA/USP), bem como do professor Nobuyoshi Chinen, cujo doutorado em Ciências da comunicação pela ECA/USP foi defendido sob o título "O papel do negro e o negro no papel. Representação e representatividade dos personagens afrodescendentes nas histórias em quadrinhos brasileiras", em 2013, e recém-publicado em formato de livro: "O negro nos quadrinhos do Brasil" pela Editora Peirópolis (2019).

Na Universidade Federal de Uberlândia (UFU) há o professor João Henrique Lodi Agreli, do Instituto de Artes, cujo doutorado, na área, foi feito pela Universidade de Brasília (UnB) em 2013 sob o título "Canastra: o sticker como retribalização na contemporaneidade, na prática do potlatch e da intervenção urbana, por meio da cibercultura". Também o professor Antonio do Rego Barros Neto, com quem tive a oportunidade de trabalhar em 2020 na Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEDF), cujo doutorado em Literatura pela UnB gerou a publicação da tese recém-defendida (2020), "A Escrita-de-Si em História em Quadrinhos". O professor da Universidade Federal de Goiás (UFG), Edgar Silveira Franco, cuja tese defendida nas Artes pela USP em 2006 se intitula "Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes", tem presença marcante nos congressos de histórias em quadrinhos, sobretudo as Jornadas Internacionais de Quadrinhos promovidas recorrentemente pela USP, tanto pelas colocações quanto pela performance do professor.

---

[18] "Para o primeiro, queríamos dizer uma história em quadrinhos de consumo de massa, para a qual (normalmente) não nos atentávamos tanto para as sutis qualidades gráficas e narrativas e vice-versa, a segunda eram histórias em quadrinhos de grandes autores, valiosas em conteúdo e forma, destinadas a um público exigente e de elite. Sergio Bonelli imprimiu em seu código genético a propensão para a valorização dos quadrinhos, a elevação do gosto do leitor, maior respeito por [um gênero] que ao contrário, foi considerado desde suas origens, 'pela tradição', uma forma de cultura de baixo perfil, se não totalmente estranho à cultura 'real'". (L'AUDACCE BONELLI, 2010, p. 79, tradução da autora).

Também o renomado Luiz Geraldo Ferrari Martins (cujo nome artístico como ilustrador é Luis Gê) possui doutorado em Ciências da comunicação pela USP, com a tese "A escrita plástica: desenho, pensamento, conhecimento e interdisciplinaridade", de 2004, orientada por Antonio Luiz Cagnin, importante nome para as primeiras pesquisas com quadrinhos publicadas no Brasil, autor do livro Quadrinhos, quadrinhos, (1975).

Ainda na USP, também com doutorado em Ciências da Comunicação, as pesquisas de Roberto Elisio dos Santos (que tem publicações em parceria com Waldomiro Vergueiro e com Nobu Chinen), são importantes leituras para quem pesquisa quadrinhos. Sua tese "Para reler os quadrinhos Disney - linguagem, técnica, evolução e análise de HQs", de 1998 é uma obra recorrentemente citada nas pesquisas de pós-graduação feitas pelo país.

Na UFG as pesquisas dos professores Rubem Borges Teixeira Ramos e Daniel Christino contribuem para pesquisas sobre quadrinhos e de qualidade. Ramos possui doutorado em Ciências da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com a tese "Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades: um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics", de 2017, fazendo referência no título à frase proferida pelo personagem de quadrinhos Tio Ben, de Homem Aranha.

Na história, minha área de formação inicial, temos a tese de Danilo Linard Teodoseo pela Universidade Federal do Ceará (UFC) com o título "O Tempo, A Ficção e A Morte: As Escritas de Augusto dos Anjos (1901-1920)", também recém-defendida (data de 2019), a tese de Fabio Vieira Guerra pela Universidade Federal Fluminense (UFF) em 2016, "A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a história recente dos EUA (1980-2015)", na UFG, local onde constituo minhas pesquisas doutorais, a presença marcante do professor Ivan Lima Gomes cujo doutorado também foi defendido na UFF sob o título **"**Os sentidos dos quadrinhos em contexto nacional-popular (Brasil e Chile, anos 1960 e 1970)", em 2015, a historiadora Janaina de Paula do Espírito Santo que também desenvolveu suas pesquisas na UFG, com a tese "Segunda Guerra Mundial em mangá: um estudo de cultura histórica", de 2018.

Para alguns autores[19], as HQs datam da pré-história, com pinturas rupestres em paredes de cavernas e foi desenvolvendo-se ao longo dos anos passando pelo Egito Antigo, pela Idade Medieval com as iluminuras e as tapeçarias, até serem revolucionadas com a invenção da prensa gráfica, o que possibilitou uma maior difusão do produto de mercado.

[19] O próprio Will Eisner (2005) já indicava isto como se verá em seguida no capítulo.

Para outros autores, como Bibe-Luyten (1985), é o personagem *The Yellow kid* o precursor dos quadrinhos no mundo. Entretanto, atualmente outros países reivindicam serem os pioneiros nas produções de HQs, inclusive destacando o italiano residente no Brasil Ângelo Agostini como precursor dos quadrinhos.

Segundo Feijó (1997)

> Apesar de Rudolph Topffer, Wilhelm Busch e também Ângelo Agostini terem publicado no século XIX algumas imagens que poderiam ter sido chamadas de Histórias em Quadrinhos, é somente em 1895, com Yellow Kid de Richard Outcault que se reconhece a criação dos quadrinhos como um gênero narrativo próprio da comunicação moderna, sendo o jornal New York World inclusive tachado de sensacionalista. [...] A grande revolução de Outcault é o uso dos balões. Diferente de Topffer ou Agostini, que usavam legendas, Outcault inseriu os textos dentro da imagem, enriquecendo os efeitos de diálogo e dando mais vida aos personagens. [...] Já o uso do balão de fala, uma de suas experiências, foi um recurso que se tornou a marca registrada do gênero quadrinhos. (FEIJÓ, 1997, *p.* 16-18).

A despeito de quem foi o primeiro personagem de quadrinho criado no mundo, o fato é que a invenção da prensa revolucionou o mercado, possibilitando uma maior produção (MCCLOUD, 1995). Além disto, segundo Souza (2015), mesmo que *Yellow Kid* não tenha sido o primeiro quadrinho, sua explosão levou à uma corrida entre os jornais para criarem novos personagens[20]. "Questões publicitárias levaram à delimitação do espaço destinado aos desenhos, para que [...] o espaço pudesse ser vendido (surgindo assim o 'quadrinho', que aprisionava narrativa) [...]." (SOUZA, 2015, p. 16).

Para Priscila Pereira (2011),

> [...] os quadrinhos apareceram entre o final do século XIX e início do XX em tiras diárias publicadas nas cadeias de jornal norteamericanas, expandindo-se em seguida para outros meios. Sua aparição está atrelada tanto ao advento de modernas técnicas de gravação como ao despontar de uma consciência da *imagem como notícia*, uma vez que ela se torna múltipla e repetitiva, exigindo sua reaparição periódica. (PEREIRA, 2011, p. 13, grifo da autora).

Uma primeira definição do que são Histórias em Quadrinhos, apresentada aqui na figura 4, foi feita por Will Einser (2005):

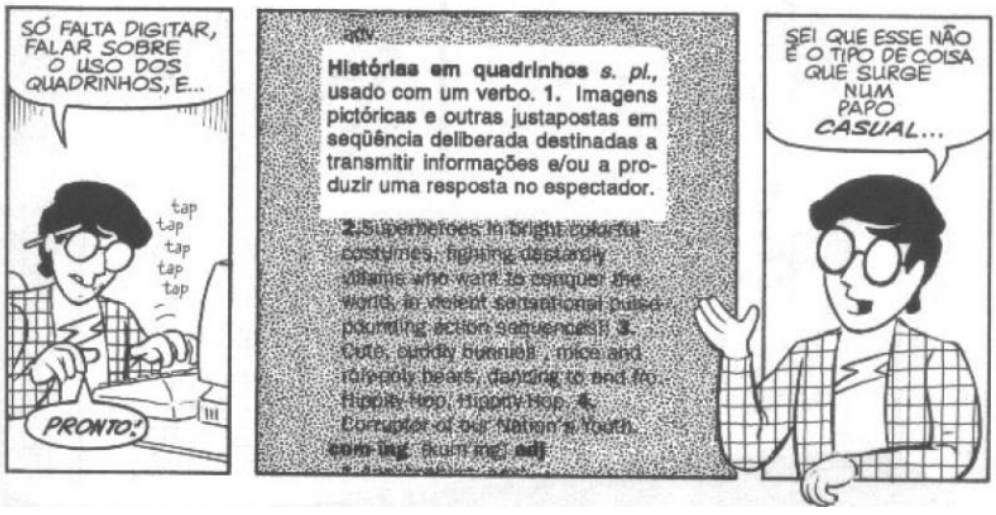
[20] Em meu livro *Pesquisa com HQs: como começar*, apresento uma problematização mais aprofundada sobre o assunto e mais detalhes a respeito da história das HQs no Brasil e no mundo.

Figura 4- definição de Eisner sobre HQ

Fonte: EINSER, 2005, p. 10.

Acrescentando mais detalhes ao que foi dito por Eisner, outro pesquisador sobre quadrinhos, Scott McCloud (1995), traz uma definição (figura 5) mais completa e que hoje é utilizada para explicar o que são as HQs.

Figura 5- definição de História em quadrinhos feita por McCloud



Fonte: MCCLOUD, 1995, p. 9.

"O que é história em quadrinhos", de Sônia Bibe-Luyten (1985) é uma das primeiras referências utilizadas para os estudos da temática no Brasil, quando estes ainda eram considerados como veículos de mensagens ideológicas e de crítica social, explícita ou implicitamente (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 7). Esta obra inaugura possibilidades e já aponta a necessidade de serem analisadas por seus dois códigos de signos gráficos: imagem e escrita,

além de apontar também a presença de elementos como onomatopeias, balões, narrador, close.

Segundo ela, "os anos 1930 foram para os quadrinhos o mesmo que Hollywood para o cinema: foi a época da aventura e da invenção, o misto da realidade e fantasia. Como resultado, temos que as HQ ficaram consagradas e todos liam quadrinhos". (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 32). Por outro lado, neste mesmo período os *fumetti* não existiam na Itália, era um fenômeno dos Estados Unidos e da Inglaterra com destaque ao gênero dos heróis. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 192). Isto significava um prejuízo para a produção nacional, o que foi um fator diretamente influenciador nas produções de Bonelli, por exemplo, que começa a carreira com personagens estrangeiros e só depois da segunda Guerra Mundial pode dedicar-se inteiramente a criações próprias, momento inclusive que propicia o surgimento de Tex – que data de 1948.

Para o autor Mário Feijó (1997)

> [...] esse gênero é típico da cultura de massa. [...] existe como uma forma de produção cultural organizada sobre bases industriais para conseguir atingir uma grande quantidade de leitores, sendo assimilado por esses como um produto de consumo habitual e também como uma referência cultural comum a milhares, às vezes milhões de pessoas. (FEIJÓ, 1997, p. 10).

Além disto, usam "uma 'linguagem' baseada em experiências visuais comuns ao criador (emissor da mensagem) e ao seu público (receptor da mensagem), ou seja, a comunicação se faz por intermédio **de imagens reconhecíveis**." (FEIJÓ, 1997, p. 13-14, grifo meu).

Atualmente as pesquisas com quadrinhos são inúmeras. No Brasil estão concentradas principalmente na USP, na UnB e UFMG com fortes centros de pesquisas sobre o tema, como por exemplo, o grupo de pesquisas da Escola de Comunicação da USP, Observatório de Quadrinhos. No que tange à educação, por muito tempo, influenciado pela obra *The seduction of the innocents*, os quadrinhos foram tidos como péssimas influências para crianças e adolescentes no Brasil e no mundo, sendo alvo de censuras e até proibições totais. Apesar disto, hoje vemos diversas pesquisas que versam sobre o uso das HQs para o ensino na educação básica e uma forte presença deles em livros didáticos[21].

[21] Em busca de contribuir para as pesquisas iniciais com quadrinhos, escrevi um livro com relação à temática quadrinhos. Se chama "Pesquisas com HQs: por onde começar" lançado pela Thoth Editora. Ele é fruto de anos de pesquisas acumuladas e foi consolidado a partir do estágio docência obrigatório durante o doutorado. Há um trecho disponível no Google books: https://books.google.com.br/books?id=Vl4uEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb&redir_esc=y. Também pode ser adquirido pelo site da editora, pela Amazon, inclusive na versão Kindle.

Em 2017 Vergueiro afirmava que as pesquisas em histórias em quadrinhos eram incipientes, o que também foi dito por outras autoras e autores anteriormente (Sonia Maria Bibe Luyten (1985), Cagnin (1975) e Moacy Cirne (1977)) e também por mim durante a pesquisa e escrita do TCC (ANTUNES, 2015). Atualmente, porém, observo que muitos são os locais e os autores com quem estabelecer diálogos, com pesquisas de qualidade e que contribuem para um enriquecimento da área. Como suporte para esta tese muitas destas pesquisas foram elencadas.

Em um estudo desenvolvido utilizando banco de dados das teses e dissertações defendidas sobre quadrinhos, Callari e Gentil (2016) demonstram em gráficos que as produções acadêmicas entre 1970 e 2014 aumentaram consideravelmente, porém estão concentradas principalmente na área de Letras, sendo que Performances nem aparece na contabilização desta pesquisa em específico. Para além desta análise, a maior concentração de publicações de pós-graduação está na área de Ciências Humanas, sobretudo na região sudeste (46%) e sul do país (29%), sendo a maior parte de São Paulo.

> As HQs podem ser uma fonte para a história, mas desde que não sejam interpretadas, em virtude de seu caráter de matéria ficcional, como um registro que passa à margem do social. [...] são produzidos em um determinado tempo e espaço, [...] participação no mundo social, até mesmo de natureza política e ideológica. Como produtos de cultura da mídia não são entretenimento inocente, mas tem cunho perfeitamente ideológico e vinculam-se à retórica, a lutas, a programas e ações políticas. (KELLNER, 2004, *apud*, p. RODRIGUES, 2011, p. 35).

Apesar de atualmente encontrarmos diversas pesquisas que versam sobre o tema quadrinhos, ou que os utilizem como fonte da pesquisa, ainda há certo preconceito acadêmico no que diz respeito à validade científica destas fontes como objetos de estudo (Vergueiro (2009), Bibe Luyten (1985)).

Atualmente temos grandes áreas do conhecimento que utilizam os quadrinhos como principal fonte de pesquisa, tais como a Comunicação Social, História, Letras, Matemática, Pedagogia. Segundo Vergueiro e Santos (2009), "isso ocorre não pelos quadrinhos se constituírem em um dos mais pujantes produtos culturais da comunicação de massa e pelo grande apelo popular, mas também por terem despertado o interesse dos pesquisadores das mais diversas áreas" (VERGUEIRO; SANTOS, 2009, p. 189).

Nesta mesma obra, os autores apontam outros locais onde podemos utilizar os quadrinhos para as pesquisas, tais como em pesquisas de mercado, questões estéticas, técnicas e gráficas da linguagem (visual e textual), bem como a relação entre sociedade e cultura. Acredito que tais temáticas estão entrelaçadas e devem ser abordadas em pesquisas com quadrinhos a fim de darem uma visão mais ampla e profunda do objeto.

São vários os autores que concordam com o fato de as HQs ainda serem vistas como uma "arte menor", "sub-arte", "sub-cultura", que não é digna de ser pesquisada (Pereira (2011), Rodrigues (2011), Vergueiro (2010; 2015; 2017)). Esta ideia está calcada em uma divisão entre cultura de massa e cultura clássica/elitista, conceitos que estão sendo cada vez mais problematizados e questionados tanto na Historiografia quanto nas Performances Culturais.

TEX permite esta análise acerca da relação entre cultura e sociedade italiana e também brasileira (na medida em que temos um forte mercado consumidor e de fãs no país), o que demonstra uma relação entre a identidade nacional e questões culturais tanto na Itália quanto no Brasil, para este grupo.

Vergueiro e Ramos (2010) entendem que as HQs podem contribuir para elaborar a interpretação de uma dada realidade em suas relações histórico-sociais e culturais de produção, bem como compreender a sua circulação por meio do mapeamento de seu consumo e do alcance que estas obtiveram nas suas práticas de apropriação da cultura social. Essas são premissas que conduzem as análises da produção do personagem Tex e são autores fundamentais para a compreensão do tratamento das HQs enquanto fonte de pesquisa. Além de Vergueiro (2012; 2017a; 2017b), de Scott McCloud (1995) e Will Eiser (1989; 2005), Daniele Barbieri (2017) constitui o corpus teórico desta tese e proporcionou um direcionamento do olhar da historiadora e pesquisadora em Performances Culturais para as análises técnicas dos quadrinhos: traços, formas, formatos, estilos, vinhetas, construção das falas etc.

Atualmente, podemos perceber quais transformações no mundo ocidental do mercado de quadrinhos facilitaram as pesquisas acadêmicas: um novo entendimento sobre o papel dos quadrinhos na sociedade, a derrubada de alguns preconceitos, o redirecionamento do público (de infanto-juvenil para adulto, sobretudo, com as *Graphic novels*, as *live actions* e os álbuns para colecionadores), a diversificação do mercado brasileiro com os mangás, a facilidade de aquisição de gibis pela internet, como os *fumetti* da SBE – Julia, Tex, Zagor, Dilan Dog, Dampyr – e a diversidade dos produtos ligados ao mercado de HQs, inclusive criando um nicho "*nerd*" e "*geek*" de compra e venda de produtos diversos, bem como a comercialização via *Amazon* adotada por muitas editoras.

"No que se relaciona com o ensino superior, a exclusão dos quadrinhos ocorreu, durante muito tempo, em função de sua presumida falta de importância como objeto de estudo acadêmico." (VERGUEIRO, 2017b, p. 6). É a partir do século XX, sob grande influência do cinema e das histórias em quadrinhos, que vemos uma ampliação das pesquisas com gibis.

“Pode-se afirmar que as histórias em quadrinhos começaram a aproximar-se da universidade – ou vice-versa-, durante a década de 1960, na Europa, quando alguns teóricos estruturalistas dos estudos da linguagem passaram a interessar-se pelo tema.” (Ibid., p. 53).

As referências ao justiceiro do Oeste são muitas em diversos artigos, TCCs, dissertações e teses. Porém, trabalhos acadêmicos cujo tema central seja em torno de Tex são poucos. Há ainda trabalhos dedicados a outros personagens da Bonelli Editore, como Julia Kendhal e Dylan Dog. Quando iniciei a pesquisa sobre o personagem Tex, em 2011, consegui rastrear somente um artigo publicado cujo foco era o personagem que eu estava pesquisando. Hoje, mais trabalhos acadêmicos aparecem em pesquisas no Google Acadêmico para o termo “Tex Willer”.

Hoje, há uma ampliação nas publicações sobre o ranger, porém no banco de dissertações e teses, não foi possível rastrear nenhuma produção de programas de pós-graduações, apenas em pesquisas mais amplas utilizando o recurso *online Google* acadêmico, foi possível ter acesso a trabalhos de pesquisas publicados sobre Tex como o artigo “‘Tex’, ‘Lobo solitário’ e ‘Preacher’: o justiceiro errante em três países”, de Luiz Guilherme Pereira, publicado na 1ª Jornada internacionais de Histórias em Quadrinhos, promovida pela escola de comunicações e Artes da USP. Em agosto de 2011; o texto “Tex Willer: uma análise sob a ótica da criminologia”, dos autores Adriano Reis Xavier et al. publicado nos anais 6ª Jornada de Iniciação Científica da Faculdade São Lourenço em 2019.

Também há algumas publicações a nível de graduação como o Trabalho de conclusão de curso do historiador Lucas Bieger Rodrigues, “Tex na Patagônia: uma discussão acerca das representações históricas nos quadrinhos” defendida em 2016 pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC); e o Trabalho de Conclusão de Curso de Ézio Sauco Soccal, defendido em 2015 na faculdade de Letras na Universidade Federal do Pampa - Bagé, intitulado “O *Western* entre as histórias em quadrinhos e as novelas gráficas: a transposição cultural da temática da conquista do oeste nas histórias em quadrinhos do personagem Tex Willer”, já comentado na introdução.

1.2 Os envolvidos no processo de criação de Tex/TEX

Gianluigi Bonelli, o “pai” de Tex, nasceu em Milão em 22 de dezembro de 1908, iniciando carreira literária no início dos anos 1930 para o Corrieri dei Piccoli (tradicional publicação italiana), e passou por diversas outras empresas, criando variados personagens, até conseguir abrir a própria editora em 1948 e lançar, em conjunto com Aurelio Galleppini, o

personagem Tex. Luigi Bonelli faleceu em Alexandria em 2001 e sua última história escrita foi publicada em 1991 na Itália. Tex ainda é "o livro italiano de quadrinhos com o maior número de vendas, tem resistido à crise do gênero western a partir da qual se inspirou"[22].

Figura 6 – Bonelli

Fonte: http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQg3GzW6rWUsyn5wXTIPRZvobUWU_iqdk_hq0wlfhkCMErUm9S.

Bonelli criou Tex em 1948 na então editora *Audace* (antiga SBE) e produziu até meados dos anos 1980. Começou sua carreira no *Corriere dei Piccoli*, fez algumas aventuras (*Le Tigri dell'Atlantico*) e passou a se dedicar aos quadrinhos com Lotario Vecchi[23]. Trabalhou em traduções e em diversas editoras.

Aurelio Galleppini, ou simplesmente Galep, foi o pai de Tex no desenho. Nascido em 20 de agosto de 1917, na província de Grosseto, Casale di Pare, na Itália, teve formação profissional como desenhista. Antes de Tex, iniciou carreira com outros personagens e em outras editoras, mas teve seu trabalho interrompido pela Segunda Guerra Mundial, a qual serviu no forte militar em Caligari. Ao final da guerra, tornou-se professor na mesma cidade e, em Milão, passou a dedicar-se, a partir de 1948 em parceria com Luigi Bonelli, aos trabalhos da então editora Audace. No início de Tex, as 32 tiras eram desenhadas inteiras e exclusivamente por Galep, mas com a ampliação das tiragens, teve de recorrer à ajuda de outros desenhistas para a finalização do personagem. Galep seguiu produzindo até 1994, quando faleceu em 20 de março.

[22]Disponível em: HTTP://WWW.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod_art=2621. Acesso em 29 jul. 2019.
[23] Lotario Vecchi "è stato colui che há pubblicato i primi *fumetti* e leprime raccolte di figurine in Italia (Edizioni Lampo). Fu un imprenditore intrapprendente, fondò case editrici di successo in Spagna, Germania e America Latina." (Retirado de: la storia del fumetto. Marzo 2013). Em tradução direta: foi ele quem publicou os primeiros quadrinhos e as primeiras coleções de adesivos na Itália (Edizioni Lampo). Ele foi um empresário empreendedor, fundou editoras de sucesso na Espanha, Alemanha e América Latina.

Figura 7 – Galep

Fonte: http://texwillerblog.com/wordpress/?p=63788.

> Aurelio Galleppini criou Tex de forma amadorística, ou seja, sem o capricho que se veria nas HQs dos anos posteriores no próprio personagem. O importante era conceber ação e movimento com leveza e autenticidade. A narrativa veloz completava a rapidez que preenchia o item qualidade nos quadros. (CARSAN, 2009, p. 39).

Para o próprio Bonelli, parceiro de criação de Galep por longevos anos, este já trabalhava com o gênero faroeste mesmo antes de Tex e também esteve sujeito às normativas e censuras do período Mussolini: "como os gibis eram vistos com antipatia pelo fascismo, uma norma legislativa dirigida à editora para jovens determinou que os odiados balões de todas as histórias fossem substituídos por recordatórios (caixas de texto) mais ou menos longos." (BONELLI, 2018, p. 10). Inclusive foi neste mesmo período histórico que nasce o pseudônimo Galep (e Gal), "por indicação da dona da casa, a senhora Marchionni [Tea], que achava muito longo e difícil de memorizar o sobrenome por extenso do quadrinista. O nome Galep estreou nas páginas da revista satírica 420." (Ibid., p. 17).

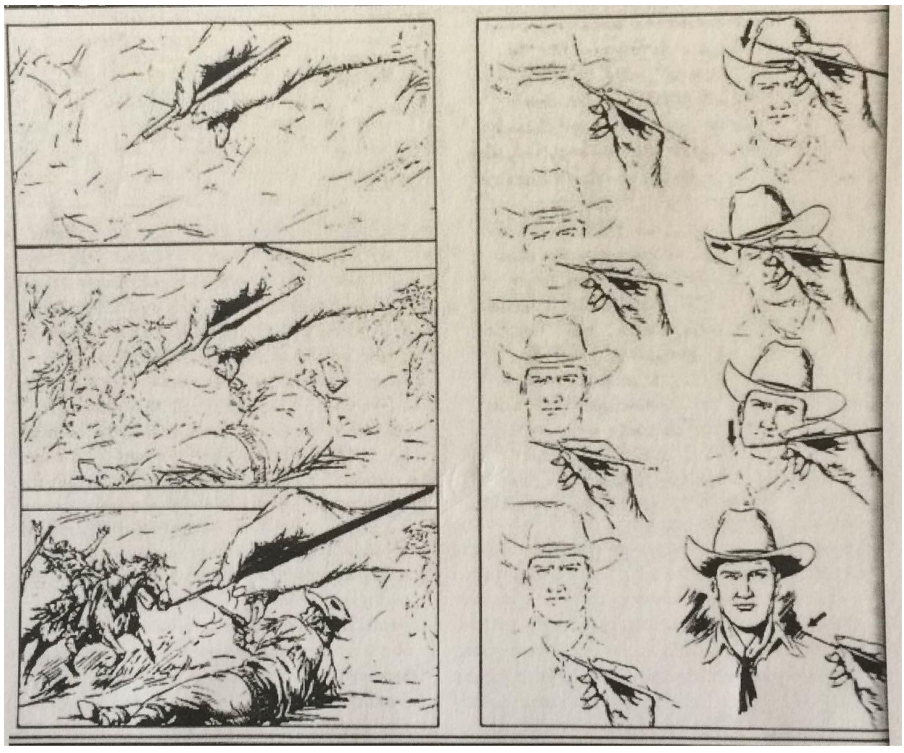
> Naqueles anos [regime fascista de Benito Mussolini], oprimidos pela censura e propaganda do regime fascista, Galep realizou algumas capas do *Mattino Illustrato*, no estilo das que eram publicadas no *Domenica del Corriere*, e alguns "romances de aventura" (desenhos mais didáticos). Eram histórias de sinceridade ingênua que exultavam os valores nacionalistas e patrióticos na juventude daquela época. Títulos como *All'ombra del tricolore, Non conosco paura e Il pane del soldato* são bons exemplos. (Ibid., p. 9).

Durante a Guerra, foi encaminhado ao posto de Cagliari para servir o serviço militar obrigatório e se alista na aeronáutica. "Em 1940, a Itália entrou na guerra e Galep foi reconvocado para o serviço militar, num forte em Cagliari. [...]. Em 1941, com a morte de seu irmão na guerra, Galep recebeu baixa provisória e iniciou seus trabalhos para o editor Nerbini,

de Florença" (Ibid., p. 9), também trabalhou como professor nos colégios de Cagliari, sendo vasta sua trajetória até a criação de Tex.

Galep usava imagens dos filmes mudos de Tom Mix e outros heróis do Velho Oeste como inspiração para suas pranchas do faroeste, mas também paisagens da própria Itália, tendo em vista que não conhecia pessoalmente os Estados Unidos. "'Na hora de desenhar o ambiente do faroeste', escreve Galep, 'tive de buscar inspiração nas minhas fantasias e lembranças da Sardenha. Para o rosto de *Tex*, eu me inspirei no de Gary Cooper'". (Ibid., p. 13). Abaixo um passo a passo da construção de uma cena em TEX (à esquerda) e do rosto do personagem (à direita).

Figura 8- croqui passo a passo da construção de uma cena/um rosto.



Fonte: BONELLI, 2018, p. 14.

Além das fontes já mencionadas, Galep também usava como inspiração recortes que conservava em um arquivo, livros (para a ambientação), filmes, revelando um cuidado com a revista, com o personagem e com a contextualização histórica. Segundo ele, "a documentação é necessária para se poder desenhar com certa credibilidade o ambiente, os objetos e algumas posições, mas um bom desenhista de quadrinhos deve acima de tudo contar a história com seus desenhos em sintonia com o roteirista." (BONELLI, 2018, p. 15). Além do cuidado com a documentação e contextualização, também revela um cuidado com a qualidade do material

produzido: “o papel deve ser o melhor, como o *Schoeller Turn* ou *Martello de 150 g”* (Ibid., p. 16, grifo do autor).

> [...] muitos elementos visuais deviam ser inventados. Galleppini, que tinha na cabeça as fugazes imagens dos filmes americanos, devia preencher os vazios com imagens tiradas da própria fantasia ou da realidade mais próxima. Assim, começou a andar nas montanhas do Trentino e a colecionar esboços de gargantas, montanhas e vales que em seguida transferia para as páginas de seus quadrinhos. (MARTINO[24]).

No início Tex não tinha uma qualidade técnica que hoje apresenta. Isso, por vários motivos: atualmente há uma tecnologia envolvida na elaboração das revistas (coloração, pranchas específicas para fazer os desenhos), além de uma enorme equipe de desenhistas – muito diferente do início que era tudo responsabilidade de Galep. É só com o desenvolvimento do personagem, da revista e, com o crescente número de publicações que mais tempo passou a ser dedicado e mais pessoas foram envolvidas na produção de TEX.

Apesar dos criadores serem Luigi Bonelli e Galep, foi com Sergio Bonelli, sucessor de Giovanni Luigi Bonelli que a editora, e consequentemente TEX, despontam como um forte produto de mercado. É ele o responsável pela política de “boa vizinhança” e de expansão dos *fumetti* da atual SBE.

Figura 9 – Sergio Bonelli

Fonte: https://www.sergiobonelli.it/sezioni/419/creatore419.

> Sergio Bonelli non era solo il primo fra gli editori del fumetto italiano, non era solo un grande sceneggiatore e il creatore de Zagor e Mister No. [...] era un simbolo, una figura di riferimento, un nome e un uomo magico che ha permesso a diverse

[24] MARTINO, 50 anos de Tex Willer: o renascimento do Western italiano. Disponível em: http://www.ubc*fumetti*.com/tx/50year3_po.htm. Acesso em 21 ago. 2020.

> generazioni di italiani [...] di vivere le emozioni dell'avventura in quella forma così intima e diretta che è própria del Fumetto. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 3)[25].

Hoje é tido como um marco na produção de quadrinhos italianos, sendo adjetivado como importante e popular (L'AUDACE BONELLI, 2010,). Este reconhecimento não é somente para o personagem Tex Willer, a quem roteirizou sob o pseudônimo de Guido Nolitta para não ser confundido com o pai (e com a fama do pai), Giovanni Luigi Bonelli.

> Se a Gianluigi Bonelli va il merito di aver inchiodato per tanti decenni i lettori italiani a uma saga che nel tempo è rimasta sempre molto fedele a se stessa, si deve a suo figlio Sergio il riconoscimento di aver gestito com acutezza um impero di carta che, nonstante il passare delle mode e delle stagioni, há saputo esparndersi in quatro etichette diverse (Edizioni Aralto, Editoriale Cepim, Edizioni Daim Press, Edizioni L'isola Trovata), riunite da tempo sotto l'único marchio Sergio Bonelli Editore. La costanza e la determinazione di Sergio Bonelli, e prima ancora di sua madre Tea, hanno tenuto vivo e vegetissimo um settore, quello dell'avventura a *fumetti* 'all'italiana' che probabilmente senza i Bonelli avrebbe sofferto uma grama esistenza. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 61)[26].

Apesar da escrita carregada de emoções, o livro *L'Audace Bonelli,* elaborado por um grupo de pessoas, traz dados muito importantes para a compreensão da construção da Editora Audace, que depois se transforma em Sergio Bonelli Editore e uma estreita relação com o crescimento do personagem e da revista TEX. A própria alteração do nome da editora é reveladora da importância dos feitos de Sérgio Bonelli para a expansão e conquista de mercado.

O livro coloca muito brilho em Giovanni Bonelli colocando-o quase como um homem "à frente de seu tempo", porém, ao final percebemos que muito pelo contrário, era um homem extremamente ligado ao seu tempo. A escolha pelos *fumetti*, por exemplo, se deu porque ser escritor era sinônimo de sucesso, era algo que rendia (L'AUDACE BONELLI, 2010), e o sucesso se deu porque havia uma identificação de Bonelli pai com Tex: para ele "Le avventure di Tex le vivo io"[27]. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 191).

---

[25] Em tradução direta: Sergio Bonelli não era somente o primeiro entre os editores do fumetto italiano, não era somente um grande desenhista e criador de Zagor e Mister No. [...] era um símbolo, uma figura de referência, um nome e um homem mágico que permitiu a diversas gerações de italianos [...] viverem a emoção da aventura de uma forma íntima e direta que é própria do fumetto.

[26] Se Gianluigi Bonelli merece o crédito por ter mantido leitores italianos por tantas décadas em uma saga que ao longo do tempo sempre se manteve muito fiel a si mesma, é devido a seu filho Sergio. O reconhecimento de ter administrado um astuto império do papel que, apesar do passar das modas e das temporadas, conseguiu se desenvolver em quatro editoras distintas (Edizioni Aralto, Editoriale Cepim, Edizioni Daim Press, Edizioni L'isola Trovata), unidos há algum tempo sob a única marca Sergio Bonelli Editore. A constância e a determinação de Sergio Bonelli, e antes de sua mãe Tea, mantiveram vivo e bem o setor da aventura cômica "à italiana", que provavelmente sem os Bonellis teria sofrido uma existência sombria. (Tradução da autora).

[27] A aventura de Tex, eu a vivo. (Tradução da autora).

Apesar de Gianluigi ser considerado o patriarca do *fumetto* italiano, é a Sérgio que atribuem a importância pela expansão e criação editorial industrial, ou seja, em transformar os *fumetti* em um produto de mercado internacional e de suma importância na Itália sendo equiparado às palavras "macarrão" e "mama".

> Soprattutto, a Sergio si deve la definitiva affermazione di un'identità industriale del fumetto italiano, consacrando Bonelli come impresa della comunicazione audiovisiva capace di orientare il consumo culturale dei comics ben oltre le contingenze e le mode, per farlo approdare sule sponde dei miti di massa. **Dalla nostra prospettiva storica, senza la presenza caratterizzante di Bonelli il fumetto italiano è letteralemtne 'inimmaginabile'**. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 125, grifos meus)[28].

De fato, alguns autores brasileiros que escrevem sobre Tex e alguns fãs relatam nas redes sociais ou em livros próprios, que as negociações e as conversas com Sérgio Bonelli eram acessíveis e produtivas. Estes mesmos fãs hoje criticam o fato da administradora da editora ser uma empresa privada, o que tira o caráter familiar criado por Sérgio Bonelli e dificulta o acesso tanto para direitos autorais (de reprodução do personagem em livros, por exemplo), quanto para entrevistas.

A importância da editora e dos personagens serem o que são hoje é mérito também da esposa de Gian Bonelli, Tea Bonelli. Não se comenta muito ou não se dá muito crédito à importância dela. Ela é uma personagem histórica silenciada, acredito eu, pelo fato de ser mulher. Em 10 anos de pesquisa foi somente com este livro que tive mais acesso a informações sobre a esposa de Bonelli e sua importância para o desenvolvimento da editora familiar. Até então eram apenas relances de informações. A valorização dos fãs do fenômeno TEX, em sua maioria, homens, se dão em torno das figuras masculinas de Giovanni Bonelli e de Sergio Bonelli, principalmente em uma Itália marcada pela forte presença do patriarcado (muito semelhante ao Brasil).

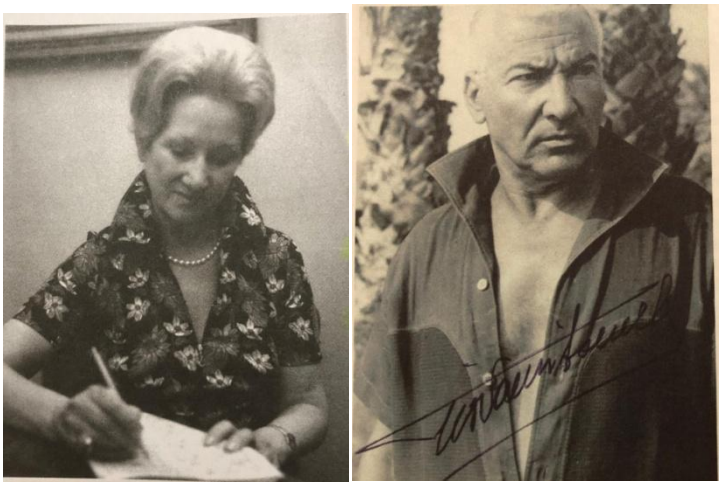
> Artefici di questa affermazioni [oggi nota a tutti come Sergio Bonelli Editore, era constituita da um piccolo nucleo familiare, che, grazie a un'azzeccata linea editoriale e a una contante 'crescita', há pian piano conquistato il mercato] furono la signora Tea Bertasi Bonelli prima, e il figlio Sergio dopo, coadiuvati dal genio di Gianluigi Bonelli che, in un periodo di eroi 'ingenui', produceva *characters* già 'grandi', protagonisti di storie avvincenti e piene di fascino. (Ibid., p. 149)[29].

[28] Acima de tudo, Sergio foi o responsável pela afirmação definitiva de uma identidade industrial dos quadrinhos italianos, consagrando a Bonelli como uma empresa de comunicação audiovisual capaz de orientar o consumo cultural dos quadrinhos para muito além das contingências e da moda, para fazê-lo pousar nas margens dos mitos de massa. De nossa perspectiva histórica, sem a presença marcante de Bonelli, os quadrinhos italianos são literalmente 'inimagináveis'. (Tradução da autora).

[29] Os arquitetos desta declaração [hoje conhecido por todos como Sergio Bonelli Editore, era constituída por uma pequena unidade familiar, que, graças a uma linha editorial de sucesso e a um 'crescimento' de caixa, aos poucos

Aristea (Tea) Bertasi nasceu em Milão em 1911 e faleceu na mesma cidade em 1999. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 177). Foi responsável pela gerência da editora, sobretudo quando Bonelli precisou exilar-se fora da Itália durante a Segunda Guerra, por motivos políticos. Ele retornou a Milão em 1945, ano em que terminou a Guerra e mesmo separado de Tea, mantiveram as relações profissionais (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 177-178).

Figura 10 – Tea Bertasi à esquerda e Giovanni Luigi Bonelli à direita:



Fonte: BONELLI, 2010, p.178.

Neste momento histórico, a produção de quadrinhos italianos foi favorecida dada à necessidade e vontade de reconstruir e recomeçar o país assolado pela Guerra.

> La storia (e la leggenda) della fabbrica dei sogni di via Buonarroti cominciò proprio allora, dall'immedianto insuccesso di *Occhio Cupo*, e, soprattutto, dal lento, progressivo, inarrestabile successo di *Tex Willer*. Un successo conquistato dalla Signora Tea lentamente, lavorando (e imparando) giorno per giorno, con una tenacia e un innato *savoir-faire*, grazie al quale, come disse Galep, 'sapeva ottenere tutto quello che voleva'. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 179)[30].

Com isto surgiram não somente a Audace, que hoje é conhecida por Sergio Bonelli Editore (SBE), mas também Tex, o personagem mais importante da empresa.

---

conquistou o mercado] foram a senhora Tea Bertasi Bonelli primeiro, e seu filho Sergio depois, auxiliado pelo gênio de Gianluigi Bonelli que, em um período de heróis 'ingênuos', produziu já 'grandes' personagens, protagonistas de histórias envolventes e fascinantes. (Tradução da autora).

[30] A história (e lenda) da Fabrica de sonho na via Buonarroti começou logo então, com o fracasso imediato de Occhio Cupo e, acima de tudo, com o sucesso lento, progressivo e imparável de Tex Willer. Um sucesso conquistado por Dona Tea aos poucos, trabalhando (e aprendendo) dia a dia, com tenacidade e perícia inatas, graças ao qual, como dizia Galep, sabia conseguir tudo o que queria'. (Tradução da autora).

1.3 *Cowboy*, ranger, chefe navajo, Águia da noite, fugitivo: as múltiplas faces de Tex Willer

As aventuras do ranger se passam no final do século XIX nos Estados Unidos da América (entre os anos de 1860 a 1890)[31] e é a representação de um *cowboy* de faroeste "tipicamente americano", tanto em atitudes quanto em representação gráfica: trajando roupas de flanela, cinturão com colts[32] pendurados, chapéu com abas largas estilo country e agindo de maneira rude, violenta, séria e ágil no manuseio de qualquer arma (revólveres, rifles, armas brancas ou punhos).

Para Kalifa (2013)

> O século XX impõe progressivamente a arma de fogo, o calibre ou a metralhadora, mais tarde o *gun*, objeto de uma verdadeira cultura, ou melhor, de um culto masculino. O fato é que a lâmina, na sua nudez e gume, permanece como instrumento autêntico do enfrentamento 'entre homens', ao qual o sangue que escorre traz um suplemento de alma. (KALIFA, 2013, p. 305).

Segundo Virgili (2013),

> [...] a relação da masculinidade com a violência conheceu uma profunda modificação no século XIX [...] passou-se também progressivamente de uma masculinidade ofensiva – ser um homem era combater, adotar comportamentos desafiadores e fazer a demonstração da sua força ao preço da violência – para uma masculinidade dominada [...]. No início do século XX, o novo modelo masculino que se impôs passo a passo foi aquele de uma relação contida e racional com a violência. No entanto, essa mudança, por mais profunda que tenha sido, não significava absolutamente o desaparecimento do hábito masculino da violência. (VIRGILI, 2013, p. 83-84).

Isto se mostra nas primeiras histórias de Tex em que ele é apresentado como mais violento que as mais recentes. E mesmo Tex, violento como é, possui um limite, um padrão ético: não bate em mulher, nem em criança (figuras raras nas histórias).

Para Bauberót (2013) "os traços específicos da virilidade tradicional não eram dados pela natureza, mas produzidos por um contexto cultural, social e político." (BAUBÉROT, 2013, p. 189), e além disto, "a virilidade é antes de tudo um atributo do homem maduro, esposo, pai e chefe de família." (p. 191). Por isso é tão importante ao personagem Tex ter uma família (Lírio Branco e Kit Willer). E o filho irá seguir os passos do pai: sabe atirar desde pequeno, possui a "língua afiada" como seu pai. Mesmo quando representado criança, Kit já

[31] É importante ponderar que Velho Oeste, Faroeste, ou somente Oeste diz respeito ao mesmo lugar nos Estados Unidos, entretanto ao longo dos anos foi denominado de maneiras diferentes. Fohlen (1989) desnaturaliza esses conceitos adotados para se referirem inclusive a uma terra sem leis.

[32] Revólveres calibre 45.

reproduz o estereótipo do gênero masculino forte, viril e hétero. Até seus brinquedos são reproduções de símbolos masculinos, como arcos e flechas, armas de fogo e dinamite.

As revistas de Tex dão pistas sobre diferentes representações, presentes nos retratos das relações de gênero, de poder, de território, de raça, de identidade, possibilitando análises das diversas interfaces culturais (de massa, da indústria cultural) e de estereótipos aí presentes.

Permitem também uma percepção sobre o contexto de produção (Itália do século XX), de consumo e recepção (diversos países nos séculos XX e XXI), de circulação da cultura estadunidense (século XX).

Cultura esta que versa sobre a construção de seu próprio território e sua formação, destacando o Oeste como um mito apropriado por outros países, como a Itália. Permite uma abordagem da tradição e persistência e da reinvenção e recriação do personagem ao longo dos anos à medida que conquistava um público consumidor, inicialmente em seu país de origem e posteriormente em outros países, como Brasil e Portugal.

Com 1,80m, 45 anos e cerca de 80 quilos, Tex Willer é um personagem que surge como um caubói do Texas (Roch Springs) nascido em 1828 (CARSAN, 2009).

> Alguns dizem que o nome 'Tex' teria sido inspirado em uma marca comercial de Milão 'Tex Moda'. Outros, que teria sido escolhido por ser um nome comum em mocinhos do faroeste no cinema e quadrinhos americanos (é também uma abreviatura de Texas, estado norte-americano [*sic*]). (MARIN, 2018, p. 37).

Nas palavras de Gianluigi Bonelli,

> 'Tex è certamente um ribelle nei confronti del potere político, militare, econômico e anche nei confronti della avanzante civiltà tecnologica. È anche um progressista, ma essendo um uomo pratico, cerca sempre id ottenere il miglior risultato possibile accettando talvolta dei compromessi e quei cambiamenti progressivi che i politici definirebbero 'tempi lunghi'. Diciamo che, più che 'restauratore', è um 'mediatore' tra due mondi che si scontrano...'. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 59-60)[33].

E se Tex é assim, também o é Bonelli, uma vez que ele mesmo afirma que ele e Tex são um só (no sentido figurativo). Ou seja, o personagem é a representação dos italianos progressistas que se colocam politicamente contra o poder militar econômico, é um anarquista, segundo seu criador (L'AUDACE BONELLI, 2010).

[33] Tex é certamente um rebelde em relação ao poder político, militar, econômico e também ao avanço da civilização tecnológica. É também um progressista, mas sendo um homem prático, tenta sempre obter o melhor resultado possível, às vezes aceitando compromissos e aquelas mudanças progressivas que os políticos definiriam como 'tempos longos'. Digamos que, mais do que um 'restaurador', ele é um 'mediador' entre dois mundos que se chocam. (Tradução da autora).

Tudo começa quando Tex[34] se envolve em uma perseguição aos assassinos de seu pai e seu irmão, vítimas de ladrões de gado (muito comuns na região próxima à divisa com o México). Em suas primeiras aventuras persegue os ladrões de gado e acerta as contas com todos, porém perde um de seus melhores amigos, Gunny Bill. Aqui se encontra solitário e acusado de homicídio, tornando-se, portanto, um fora da lei procurado nos Estados Unidos e no México.

Esta transitoriedade entre as identidades de Tex é muito interessante para compreender a construção da moral e ética do personagem, das características que o marcarão como um herói. É por esta transitoriedade que muitas vezes as atitudes violentas do ranger se assemelham à de um fora da lei. Na verdade, "[...] o que faz o homem é sua moralidade, sua 'mente'. 'Só é homem aquele que possui um caráter viril'. (COGLAY, M. *apud*. KALIFA, 2013, p. 310)". Um homem austero, portanto, tem honra: respeita a palavra dada, enfrenta o perigo ou o combate, defende seu território, responde em lealdade, não denuncia os amigos. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 310) e possui um código de conduta.

Isto também está projetado no cinema – uma das maiores fontes utilizadas para enriquecer as aventuras de Tex.

> A voga de filmes-catástrofes, nos anos de 1970-1980, em seguida antes e depois do 11 de setembro de 2011, multiplicando pela lógica do 'sempre mais' a potência destruidora dos elementos, a loucura dos homens, ou as ameaças terroristas e extraterrestres significou, entretanto, o fim desses heróis viris [como os *cowboy*s do velho oeste]. Pois sua virilidade, precisamente, na não era suficiente para fazer entrar o mundo e sua representação desenfreada nas dobradiças da história. Foi necessário [...] inventar (reinventar) outro herói, menos classicamente viril, mas ainda mais potente: o **super-herói.** (BAECQUE in VIGARELLO, 2013, p. 522, grifo meu).

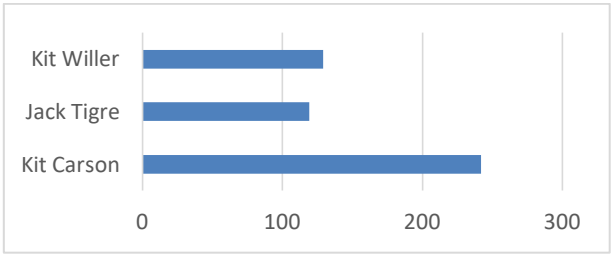
Isto explica a queda na produção de filmes westerns e também o aumento na produção (pós 2000) de filmes de super-heróis (*Marvel e Dc Comics*), ou filmes de drama de Guerra.

Por se mostrar uma pessoa sem limites para conseguir justiça (no caso, vingança), Tex é convidado a compor o corpo de *rangers* do estado do Texas e passa a trabalhar com Marshall (seu chefe) e Kit Carson.

Neste ponto da trajetória da revista, aparece o segundo personagem mais presente nas tramas e o parceiro de Tex que mais aparece: Kit Carson (vide gráfico 1).

[34] Para compreender a cronologia dos fatos sobre a história do personagem, recomendo a leitura de BOSELLI, Mauro. *Tex Willer:* a história da minha vida. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

Gráfico 1 - quantidade de vezes que aparecem os pards de Tex:



Fonte: elaborado pela autora a partir do levantamento feito por CARSAN, 2009.

Baseado em um personagem que realmente existiu, Kit Carson é o companheiro inseparável do ranger Tex Willer.

> Assim como a figura histórica, ele nasceu em Madison, no estado de Kentucky, em 1809 e, com 17 anos, iniciou sua carreira de batedor, viajando ao México com um grupo de caçadores. Depois percorreu o Oeste, acompanhando Fremont e servindo de guia em muitas expedições no deserto. (RIBEIRO, 2007, não paginado).

Ele aparece em *A mão vermelha* pela primeira vez quando Tex enfrenta um bando de bandidos organizados. Mas ao longo da trajetória da revista, adquire características próprias e sendo modificado conforme a necessidade (seja ela de mercado ou dos próprios autores). Apesar do nome remeter ao personagem histórico, há uma forte tentativa (sempre reforçada) em distinguir o Carson dos gibis Bonellianos do Carson real.

> O meu Carson não tem nada a ver com o personagem histórico. O parceiro de Tex é um alegre companheiro de aventuras, um homem simpático que, quando as circunstâncias o exigem, sabe ser implacável. O verdadeiro Carson, ao contrário, era um sujeito inconveniente e cínico, que chegou até a lutar contra os navajos utilizando-se de meios nada leais. (BONELLI, Tex Coleção n° 180, p. 96).

Mesmo estando próximos cronologicamente outro fato que distingue os dois Carsons é o próprio contexto: o personagem histórico viveu até 1868 enquanto Carson de Bonelli tem suas aventuras situadas entre os anos de 1870 e 1880 (final do século XIX). É no episódio "Os chacais do Kansas", segundo Júlio Scheneider que Carson se estabiliza graficamente com uma blusa de flanela, cavanhaque e cabelos brancos (de onde vem seu nome indígena Cabelos de Prata), em 1953. No universo de "Tex", uma das histórias marcantes do velho batedor é "O passado de Kit Carson" (1994), publicado pela editora Mythos, onde o autor, Boselli, sugere que Carson tem uma filha ilegítima, Donna." (RIBEIRO, 2007, não paginado).

Em uma de suas aventuras a serviço dos rangers, Tex corta caminho por dentro de terras indígenas navajos e é feito prisioneiro, pois a tribo encontrava-se na trilha de guerra contra o grande pai branco (o governo de Washington). Ao invés de ser morto, ele se casa. Este ponto na história das revistas TEX é importante para compreender mais um rótulo do

herói, pois retrata uma importante característica na identidade do personagem: hétero, viril, macho.

Unidos em um pacto de sangue, Tex e Lírio Branco, filha do chefe Flecha Vermelha, se casam e o ritual de morte é interrompido. O casamento de Tex e Lilyth se assemelha à narrativa de Pocahontas que também é uma indígena e se apaixona por um europeu (branco), inclusive a representação gráfica de Lilyth mais se assemelha a uma europeia (olhos verdes, pele clara) do que à uma navajo (olhos escuros, pele escura)[35].

Figura 11 – Tex e Lilyth por Fabio Civitelli.

Fonte: https://www.mutualart.com/Artwork/Amore-per-Sempre---Tex-e-Lilyth/EBED080F92CC685A.

Talvez Lilyth não permanece nos gibis talvez por uma questão mercadológica, pois à época, os filmes de faroeste não retratavam participação feminina no Oeste ou retratavam de maneira *en passant*. Atualmente a editora procura dar mais destaque à figura feminina inclusive com a publicação de "Na trilha de Oregon".

> Il fumetto è un medium che riflette tendenze e stati d'animo della società in cui nasce: dunque non c'è da meravigliarsi se, anche e soprattutto nell'ambito del

[35] Isto revela não só o lugar de fala do desenhista italiano, mas também suas influências: o cinema da década de 1950 que utilizava atores e atrizes brancos/as mesmo para representar os indígenas.

> fumetto popolare italiano, le presenze femminili di una certa importanza hanno impiegato decenni ad affermarsi. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 96)[36].

Após o casamento indígena Tex continua atuando pelo corpo de rangers e dividindo seu tempo também com a aldeia navajo, onde sua esposa dá à luz ao filho mestiço Kit Willer. O pequeno, de nome indígena Falcão Pequeno, é educado pelo navajo amigo íntimo de Tex, Jack Tigre, mas também recebe educação "branca".

Neste ponto os leitores já estão familiarizados com os quatro personagens principais: Tex, Carson, Kit e Tigre.

Figura 12 – os quatro pards por Giuseppe Candida: o navajo Jack Tigre acima, Kit Carson à esquerda, Kit Willer à direita e Tex abaixo

Fonte: http://texwillerblog.com/?p=86784.

Alguns anos depois, Lilyth (Lírio Branco) é assassinada por cobertores infectados de varíola. Neste episódio muitos navajos são mortos. À época da expansão para o Oeste, os crimes brancos cometidos contra indígenas consistiam também em uma guerra epidemiológica como, por exemplo, contaminar aldeias inteiras com cobertores ou alimentos infectados com doenças que não eram comuns aos indígenas (gripe, varíola) além das guerras, das expedições de extermínio (como a feita pelo personagem histórico Kit Carson contra os navajos), ou até mesmo o fato de não enviarem suprimentos às aldeias no inverno, deixando os indígenas à própria sorte (uma técnica de guerra que consiste no isolamento do oponente). Todas estas formas de extermínio da população indígena são abordadas nas revistas TEX com

[36] Os quadrinhos são um meio que reflete tendências e humores da sociedade em que nasceu: portanto, não é de se estranhar que, também e, sobretudo no contexto dos quadrinhos populares italianos, a presença de mulheres, de certa importância, levou décadas para afirmar-se. (Tradução da autora).

fidelidade à historiografia[37]. Com a morte de Lilyth, Tex se vinga matando todos os envolvidos no caso. Em "Juramento de vingança" podemos ler o desfecho desta história.

Entre "Pacto de sangue" e "Juramento de vingança" há uma distância editorial, ou seja, os leitores viram o casamento do ranger, mas depois não souberam o que havia acontecido com a esposa. É somente anos depois que sabem que ela havia falecido. A impossibilidade da vida doméstica leva à eliminação da personagem Lírio Branco dos gibis. Desta forma Tex está livre para agir como ranger.

A morte do chefe navajo Flecha Vermelha, pai de Lilyth, promove Tex a chefe (branco) dos navajos. Isto nos diz muito sobre a compreensão dos autores do Oeste: a falta de participação feminina no ambiente. Entretanto, esta é uma escolha intencional e que dialoga com os filmes de *Western* do período, que não davam destaque à figura feminina.

Apesar do autor Carsan (2009) colocar que o Velho Oeste era um local predominantemente de homens e que às mulheres eram restringidos os serviços domésticos (p. 85), Patricia Limerick (1987) esclarece que esta ideia é um estereótipo construído. As mulheres não se restringem a estes papéis, mas tem presença em vários aspectos da vida no Oeste.

Creio que a fim de "corrigir" este erro de subestimar a participação feminina no Oeste, a SBE lança em 2011 a HQ "Na trilha do Oregon" em edição gigante, dedicada exclusivamente ao retrato da participação feminina no Oeste: uma caravana de mulheres, que sozinhas, resolvem atravessar os EUA em busca de maridos no Oeste, encorajadas por cartas trocadas entre elas e seus futuros companheiros e intermediadas por um pastor. Tex e Carson encontram a caravana por acaso e escoltam as moças até o destino final delas, enfrentando diversos obstáculos da vida no Oeste.

Essa representação das mulheres no Oeste se dá também por uma guinada na própria historiografia que hoje dá mais destaque às minorias (história vista de baixo). E os roteiristas de Tex e desenhistas possuem uma formação que pressupõe um estudo historiográfico, além da editora contar com uma pesquisa para melhor elaborar as aventuras do personagem (com mais veracidade histórica).

Em aventuras subsequentes, Tex assume o posto e passa a ser conhecido entre os povos indígenas como um deles (portanto, recebe o colar e a faixa de Wampum – um símbolo

[37] O filósofo Edgar Indalecio Smaniotto (2009), em uma publicação para o blog português do Tex também afirma que as revistas TEX tem grande apelo historiográfico, com muita pesquisa por parte dos roteiristas antes da publicação das aventuras.

que lhe dá o direito de fala e de representatividade, sendo reconhecido como um chefe e como um indígena).

Figura 13- Tex com a faixa de Wampum por Fabio Civitelli

Fonte: http://texwillerblog.com/?p=65183.

Estas são as histórias chave para compreender a criação, trajetória de Tex e moldagem de seu caráter. Depois disto são as aventuras que apresentam o mundo texiano da revista.

Dividindo seu tempo entre a aldeia navajo e o corpo de rangers, Tex consegue equilibrar os dois mundos, o dos indígenas e o dos brancos. Por isto, usa duas vestimentas, de acordo com o local que está, ou a de chefe branco dos navajos, ou a de caubói a serviço do corpo de rangers.

Ele se veste conforme a necessidade do local, das negociações e conforme sua identidade. Portanto há duas identidades de Tex que são apresentadas aos leitores performaticamente por meio da representação gráfica dele: seja como Águia da noite, chefe dos navajos, seja como Tex Willer, ranger do Texas. Estas duas imagens passam ao leitor também um símbolo que já induz à leitura da HQ. Por meio deste detalhe sutil e simbólico da vestimenta é possível identificar já no início da revista, para leitoras/es mais habituados à TEX: 1- o assunto principal da revista (envolve os indígenas? Negociações com Washington?); 2- os personagens envolvidos (brancos? Navajos? Outras tribos? Negros? Mexicanos?); 3- as complicações/assunto (ouro? Invasão de terras? Ou algum assunto "de branco"?).

Ou seja, a partir da performance do personagem travestido de "branco" assumindo a identidade de Tex Willer ou então de "indígena" Águia da noite, o leitor já tem indícios da temática e da problemática da revista que tem em mãos. Contudo, isto não elimina o suspense, ou as surpresas do que será retratado na revista.

Para além das identidades indígena e branca, Tex também se traveste de todas as identidades possíveis do Oeste, ou seja, além da própria revista ser por si só um produto cultural híbrido, também o é o personagem principal: chefe indígena, ranger, caubói, xerife, infiltrado (atua como um bandido de nome Gilas), procurado/fora-da-lei, etc. Isto torna a revista um produto de mercado que merece atenção: um personagem que assume várias identidades além de ter vários adjetivos, dentre eles, herói, duro, destemido, amigo, otimista, inteligente, audacioso, incansável, implacável, habilidoso (natação, montaria, laço, armas, estratégias, cartas de pôquer, etc.) e maquiavélico (pois não interessam suas ações, apenas o resultado final).

Seus inimigos mais conhecidos são Mefisto, que já aparece nas primeiras aventuras publicadas, e retorna anos depois com a longa produção de 2004, Yama (filho de Mefisto), O Mestre, Tigre Negro, El Muerto e a feiticeira Zhenda. Entre seus amigos para além dos *pards*, temos Pat - o irlandês, Tom Devlin (chefe de polícia de São Francisco), o mexicano Montales, Cochice (chefe indígena), o canadense Gross Jean, Jim Brandon e El Morisco (ou o Bruxo Mouro).

Abaixo, capa da revista TEX coleção “A sombra de Mefisto”, de Bonelli e Galleppini, originalmente publicada em Tex Italiano nº 265.

Figura 14- capa da revista A sombra de Mefisto

Fonte: https://www.estantevirtual.com.br/livros/editora-mythos/tex-318-colecao-a-sombra-de-mefisto/372337733.

Tex se torna um símbolo do Oeste. Ele tem uma identidade de faroeste, de *cowboy*, que se torna um exemplo de herói a ser seguido, pois tem honra, tem palavra, age (e não fica somente no campo do discurso). Talvez seja por isto que é um dos mais longevos e famosos personagens de HQs de *Western.* É um personagem composto por ação, aventura, drama,

batalhas indígenas, perseguições policiais, duelos com faca, danças, travessias pelo deserto, violência, virilidade, masculinidade, heroicidade. Mas nem sempre foi assim.

> Durante uns 20 anos Tex foi muito impulsivo e matou muitos bandidos em cada aventura, chegando a números incríveis: mais de dois mil mortos contra os 21 de Billy The Kid, um dos grandes mitos reais da história americana. Pudemos ver Tex um tanto prepotente na aplicação da Lei, chegando a alterá-la para conseguir seus intentos, justos, diga-se de passagem, ou pisoteando a própria Lei fazendo interrogatórios ilegais ou mesmo aplicando penas como surras e prejuízos financeiros através de incêndios de propriedades, também aplicando a Lei do Olho por Olho e Dente por Dente. Mais adiante, devido às críticas na Itália, passou a matar menos, economizando balas e pedindo em troca que os bandidos pagos para praticar patifarias entregassem os seus chefes ou mandantes. (CARSAN, 2009, p.25).

Para além do personagem, a própria revista é um discurso que dura mais de 70 anos, tem um público que o trata como verdade, como um discurso pronto. O que os novos roteiristas mais fazem é tentar manter esse discurso (procurando serem fiéis aos criadores originais do personagem, ou seja, procurando manter a autenticidade do discurso criado e adaptado em TEX), heroico e mitológico (Campbell, 2009), pois obedece a uma construção cíclica. Tex é um mito heroico independente do que ele faz, por exemplo, das torturas. Acredito que isto pode inclusive explicar as escolhas de alguns brasileiros por discursos políticos que representem ideias maquiavélicas[38] de que os fins justificam os meios ou então que prometa garantir a "ordem e a lei", a "civilidade" a qualquer custo. Isto é um discurso que se reformula, mas que está presente há tempos na sociedade.

Apesar desta postura do personagem, muitas vezes suas ações são a favor de uma minoria desfavorecida (indígenas e negros principalmente). Segundo o próprio Giovanni Bonelli, Tex não é propriamente antirracista, mas

> [In my Tex] there's a Strong reaction against injustice, ill-treatment, abuse of power. And when the so-called 'bullies' are whites moving further and further towards the west, then you do also find a reaction against genocide and against racist intolerance. However, I have always considered the struggle against discrimination within the wider context of rebellion against any form of oppression. On the other hand if you consider the atmosphere of the period in which Tex was born, then my choice has to be seen as a reaction against the prevailing conformism of that time. But why was I that way whereas other people weren't? well, even at that time I used to read a lot of books about the Native Americans and I'd learned to respect those

[38] Tex é maquiavélico na medida em que age como se os fins justificassem os meios, ou seja, usar de tortura contra bandidos e assassinos é válido para garantir a ordem, a moral, o progresso e a aplicabilidade da Lei nos EUA, porque eles são bandidos e assassinos, discurso este que está totalmente na contramão dos Direitos Humanos. Disponível em: http://www-en.sergiobonellieditore.it/tex/servizi/faq.html. Acesso em: 13 jul. 2012. (Entrevista concedida a Decio Canzio).

> indomitable populations. (GIAN LUIGI BONELLI. **Gian Luigi Bonelli replies to your questions.** Il mio nome è Tex.)[39].

Bonelli faz inclusive uma diferenciação com o "jeito estadunidense" de abordar o assunto. Para ele a técnica adotada por bons roteiristas "was bound by the medium their tales were intended for: a strip of three panels in daily newspapers. Whereas I have always preferred a manner of story-telling which is suited for long episodes rich in dialogue." (*Ibid*)[40].

Neste sentido, Tex e também TEX possuem uma identidade própria que é autêntica de Bonelli. São fruto de uma confluência cultural, de um hibridismo de mercado, mas são únicas.

Hibridismo visto aqui sob a perspectiva de Néstor Canclini (2019): "entendo por hibridiação processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas" (p. XIX). Isto é, não é possível falar-se em identidades como se fossem um conjunto de traços fixos (CANCLINI, 2019).

A identidade, segundo Pereira (2011) "passou a ser vista como uma única ordem do ser, o que implicou na sua fixação no discurso da civilização, postulando-se no seu caráter individualista, masculino, essencialista, centrado, coerente e unificado." (PEREIRA, 2011, p. 146).

Para Stuart Hall (2006) a identidade é culturalmente construída (e não genética ou biologicamente).

> Em vez [sic] de falar de identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é 'preenchida' a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. (HALL, 2006, p. 39).

"É muito comum encontrarmos no universo das HQs a repetição de elementos gráfico-textuais que acabam por construir um repertório de gestos, temáticos e coesações"

[39][Em meu Tex] há uma forte reação contra a injustiça, maus-tratos, abuso de poder. E quando os chamados "agressores" são brancos se movendo cada vez mais para o oeste, então você também encontra uma reação contra o genocídio e contra a intolerância racista. No entanto, sempre considerei a luta contra a discriminação dentro do contexto mais amplo de rebelião contra qualquer forma de opressão. Por outro lado, se você considerar a atmosfera do período em que Tex nasceu, então minha escolha deve ser vista como uma reação contra o conformismo prevalecente naquela época. Mas por que eu era assim e outras pessoas não? Bem, mesmo naquela época eu costumava ler muitos livros sobre os nativos americanos e aprendi a respeitar essas populações indomáveis. (Tradução da autora).

[40] Estava ligada ao meio para o qual seus contos se destinavam: uma tira de três painéis de jornais diários. Enquanto eu sempre preferi uma forma de contar histórias que é adequada para longos episódios ricos em diálogo. (Tradução da autora). GIAN LUIGI BONELLI. **Gian Luigi Bonelli replies to your questions.** Il mio nome è Tex. Disponível em: http://www-en.sergiobonellieditore.it/tex/servizi/faq.html. Acesso em: 13 jul. 2012. (Entrevista concedida a Decio Canzio).

(PEREIRA, 2011, p. 133) e isto cria o que a autora chama de "tipos sociais definidos" a partir de símbolos reconhecíveis. No caso de Tex, sua roupa (blusa amarela, calça jeans, chapéu, arma, botinas) e também suas posturas (atitudes, psicologia) podem significar ser um "abelhudo", ser justo, heroico, otimista. Ou seja, são essas repetições de elementos gráfico-textuais que constroem o corpus que identifica Tex (ou TEX também), é o que cria a identidade do personagem. Já a identificação com o ranger se dá no aspecto de suas ações.

1.4 TEX, os quadrinhos *Western* mais longevos

A revista TEX é produzida na Itália (Milão) e comercializada em diversos países, como Portugal, Brasil, Alemanha, Espanha, Suécia, Turquia, Grécia, Índia, Holanda, dentre outros, exceto nos EUA[41]. Em conversa informal com o professor Emerson Campos da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), levantamos a hipótese de que isso pode ser devido à própria imagem que nós (brasileiros, italianos, portugueses) fizemos dos EUA, mas que os estadunidenses mesmo podem não mais se reconhecerem, se identificarem, ou até mesmo queiram ocultar.

TEX passou por três editoras no Brasil, começando sendo produzido na revista Junior e posteriormente passa a ter revista própria, sob responsabilidade da Vecchi.

> Tex se transformou, a partir de 1978, num acontecimento editorial jamais visto no país em revistas do gênero faroeste. [...] Das 120 mil cópias por mês só da primeira série em 1979, chegou a 1981 com 150 mil exemplares por edição da primeira série – a segunda vendia um pouco menos. (GONÇALVES JUNIOR, 2009, p. 56).

Em fevereiro de 1983, com a falência da editora, passa para a Rio Gráfica Editora (RGE) que posteriormente vira Globo e por fim está sob a responsabilidade da Mythos.

Segundo o editor da revista, não foi difícil adquirir os direitos para a Mythos: "'Eu já produzia todas as *Tex* da Globo havia onze anos. Então, eu era praticamente a pessoa que mais entendia disso no Brasil. Até o Sr. Sergio Bonelli sabia que era eu quem produzia as *Tex*.'" (Ibid., p. 93).

Com a Mythos, algumas mudanças foram feitas, como por exemplo, a retirada da logomarca da lombada, o que na opinião do jornalista e fã, Gonçalo Junior (2009), fez com que a revista perdesse "certo charme", além disto, "diminuiu o número de páginas de 112 para noventa e seis; e eliminou o frontispício, presente na página três da revista desde os tempos da

[41] Mais informações sobre isto e também as capas das respectivas revistas nestes países podem ser encontradas no site texbr.com.

editora Vecchi – a partir do volume cinquenta [sic] e sete, de novembro de 1975." (Ibid., p. 95).

Ao longo dos anos, a revista e o personagem se consolidaram no mercado sendo hoje reconhecidos como um dos mais antigos *westerns*.

Assim como no Brasil, na casa natal a revista também mudou de editoras ao longo dos anos.

> Dal 1957, Il venticinquenne Sergio Bonelli aveva preso le redini della Casa editrice, nata come Redazione Audace ma destinada a trasformarsi in Edizioni Audace, Araldo, Cepin, Daim Press, Altamira (denominazioni in alcuni casi sovrapposte o affiancate Le une alle altre), fino all'attuale denominazione [SBE][42]. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 45).

Hoje é reconhecido como "modelo Bonelli", "[...] un modello culturale nato all'incrocio fra due dimensioni: una certa pratica della narrazione popolare, e insieme una specifica strategia di posizionamento del prodotto *fumetti*stico nel contesto del mercato culturale nazionale." (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 131)[43].

O "modelo Bonelliano" nasce como uma literatura popular do século XIX, sobretudo pautado pelo gênero aventura, dialogando com autores como "Jack London, Joseph Conrad, Robert Louis Stevenson, Jules Vernes e Emilio Salgari, ma era anche rimasto attatto dalle storie popolari a episodi, provenienti dai *pulp magazine* inglesi e americani e circolate in Italia." (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 131)[44].

Para além dos já citados, é possível perceber diversas influências da literatura e dos próprios quadrinhos em Tex: Garret Price (criador de White Boy), Fred Harmen (Red Ryder), Kressy e Charles Flanders (The lone ranger), Zane Gray, Tex Thorne[45]. Há presença de diálogos inclusive com Flash Gordon, como podemos observar pelas capas abaixo que trazem um desenho de Gordon à esquerda e uma capa de Tex à direita em uma "adaptação" dos quadrinhos clássicos de Alex Raymont (1935):

---

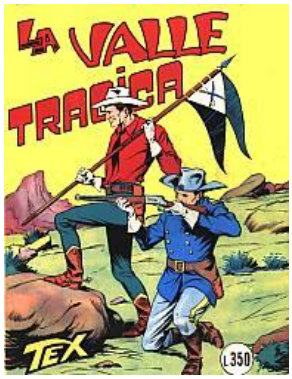
[42] Desde 1957, Sergio Bonelli, de 25 anos, tomava as rédeas da editora, nascida como Redazione Audace, mas destinada a se transformar em Edizioni Audace, Araldo, Cepin, Daim Press, Altamira (nomes em alguns casos sobrepostos ou lado a lado ao longo dos anos), até a denominação atual [SBE]. (Tradução da autora).

[43] Um modelo cultural que nasce no cruzamento de duas dimensões: uma prática de narração popular e, ao mesmo tempo, uma estratégia específica de posicionamento do quadrinho no contexto do mercado cultural nacional. (Tradução da autora).

[44] Jack London, Joseph Conrad, Robert Louis Stevenson, Jules Vernes e Emilio Salgari, mas também fascinado pelas histórias populares episódicas, vindas das revistas pulp inglesas e americanas e que circulavam na Itália. (Tradução da autora).

[45] Dados extraídos de um artigo publicado por Paola de Martino (tradução: Julio Schneider). Cinquenta anos de Tex Willer: o renascimento do Western italiano. Blog UBC*Fumetti*. Disponível em: https://www.ubc*fumetti*.com/tx/50year1_po.htm. Acesso em 21 ago. 2020.

Figura 15 – diálogos e releituras de TEX com outros quadrinhos contemporâneos.



Fonte: http://www.ubc*fumetti*.com/tx/50year3_po.htm.

Antes de Tex, a editora e também seus autores vivenciam o regime fascista de Benito Mussolini e o envolvimento da Itália na segunda Guerra Mundial. Apesar das atrocidades, é um fato crucial para o início da editora onde Tex nascerá. No ano de 1940 a editora Vecchi, devido ao regime fascista e com grandes dificuldades econômicas:

> [...] decide di abbandonare l'editoria e vende a Mondadori la sua testata *L'Audace* che dopo qualche passaggio di proprietà arriva nelle mani di Gianluigi Bonelli. Nel 1948, dopo le difficoltà degli anni '43/'45 e un avventuroso dopoguerra, Bonelli crea *Tex*. È nascita convenzionale del 'bonellismo': il suo western pieno di azione, asciutto e lontano dalla tradizionale epica coloniale, serà un sucesso enorme per i ragazzi di allora che prosegue fino a oggi. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 132)[46].

Apesar da possibilidade de comprar a editora Vecchi, Bonelli esbarrou na censura do governo fascista, o que "desnaturavam o conteúdo e a forma das histórias em quadrinhos" (BONELLI, 2018, p. 18), fato que levou o desenhista criador de Tex sair do campo dos quadrinhos por um tempo e se dedicar à "pintura, a fazer cartazes e a dar aulas de arte." (Ibid., p.18). Não só o período da segunda guerra que se mostrou difícil, mas também os anos subsequentes. Neste período, "O que se mostrou um bom recurso foram os gibizinhos em tiras, bastante econômicos de fazer em razão do baixo custo de produção, com uma altura equivalente a um terço do formato *comic book* (que contém três tiras por página)" (BONELLI, 2018, p. 31) e foi neste formato que Tex surgiu. Ou seja, não nasce naturalmente, mas é consequência de fatores e ideais, o que não tira, obviamente, o mérito da criação e autenticidade do personagem.

[46] Ele decide abandonar a publicação e vende sua revista L'Audace para a Mondadori, que após algumas mudanças de propriedade chega às mãos de Gianluigi Bonelli. Em 1948, após as dificuldades de 1943-1945 e um pós-guerra aventureiro, Bonelli criou Tex. É o nascimento convencional do 'bonelismo': seu faroeste cheio de ação, seco e longe do épico colonial tradicional, será um grande sucesso para os meninos da época que continua até hoje. (Tradução da autora).

Nas palavras de Bonelli, foi graças ao fim da censura fascista que um *boom* de personagens e gêneros foi possível na Itália:

> Ainda bem que, graças ao desaparecimento da severa censura fascista, que pretendia dominar a criação cinematográfica (em 1939 os distribuidores americanos haviam se retirado do mercado italiano), dava para se divertir. Um verdadeiro dilúvio de títulos até então proibidos invadiu as nossas telonas: filmes de gângster, bélicos, de faroeste, de piratas e, justamente filmes de *espadachins.* (BONELLI, 2018, p. 45).

Sem dúvida isso favoreceu os desenhos da antiga editora e também o fato do regime fascista ter proibido determinados quadrinhos dos EUA (Disney) favoreceu o mercado interno economicamente, apesar da censura. Em concordância com isto, Gonçalo Junior (2009) afirma que

> No caso da Itália, o que muitos leitores não sabiam era que a maioria dos mocinhos criados nos Estados Unidos tinha roteiro e desenhos feitos por artistas do próprio país, a partir de 1938, uma vez que começou a vigorar nesse ano um decreto do Ministério da cultura popular, do ex-ditador Benito Mussolini (1883-1945), que nacionalizou a produção de quadrinhos no país – implicava que tudo que viesse da América deveria ser refeito no país. (GONÇALO JUNIOR, 2009, p. 22).

A censura aos quadrinhos não termina com o governo ditatorial de Benito Mussolini. Nos EUA, durante a Guerra fria, muitos artistas tiveram que enfrentar o chamado Macarthismo que marcou as publicações com censuras e perseguições. O Brasil não escapa à censura e Marin (2018) explicita em quais quadrinhos apareceram explicitamente estas censuras:

> do número 24 ao 32 os originais trazem na capa o símbolo MG; do 33 ao 84 o símbolo aparece na parte interna da capa. Garanzia Morale (MG) era um rótulo que indicava que a publicação seguia um código de autocensura. Era utilizado pelos editores de quadrinhos, nos anos 1950-1960 [período marcado pelo Macarthismo nos EUA], para indicar que os textos, vestimentas, etc. estariam de acordo com um 'padrão moral' (MARIN, 2018, p. 38).

Figura 16 - reprodução do selo de garantia moral

Fonte: MARIN, 2018, p. 38.

Ainda na Itália dos anos posteriores à segunda Guerra,

> [...] deputados tentaram, por alguns anos, aprovar uma lei que obrigaria os editores a submeterem suas publicações a um controle prévio de uma comissão especial, antes de serem lançados. A proposta não chegou a ser convertida em lei, mas deixou as editoras em estado de alerta. Algumas delas, incluindo a 'Bonelli', resolveram adotar um código de autocensura para suas publicações. As edições de Tex passaram a trazer, na capa ou na sua parte interna, o rótulo de 'Garanzia Morale' – MG que identificava que a publicação estava de acordo com um código, o qual determinava padrões de moralidade a serem observados. Com isso as histórias novas passaram a ser produzidas respeitando o 'código', entretanto, as que eram republicações tiveram que sofrer alterações em algumas imagens ou textos. Quadros que sugeriam nudez ou consideradas de extrema violência ou desrespeitosas para o padrão moral da época, eram alteradas. Isso fez com que um mesmo número da publicação tivesse mais de uma versão (a censurada e a não censurada). Foi o que aconteceu, por exemplo, com a 'Tex Gigante' 2ª série. Os primeiros 14 números originais saíram 'sem censura' e as reimpressões posteriores seguiram o código, ou seja, tiveram imagens e/ou textos alterados para se adequarem e ostentarem o selo 'MG'. (MARIN, 2018, p. 39).

Veja abaixo a reprodução destas páginas que passaram por censura:

Figura 17 – censura em TEX

Collana del Tex nº 25 - Março/1949. Imagem original. O vestido da "Estrella Miranda" se apresenta bem decotado e com grande abertura na perna

Collana Tex Gigante nº 2 - 2ª série - Abril/1964 reimpressão censurada. Aqui o vestido foi alterado para cobrir melhor o corpo da personagem

Collana del Tex nº 16 - Janeiro/1949
Imagem original (não censurada). Marie Gold está armada e o vestido tem decote acentuado

Collana Tex Gigante nº 2 - 2ª série - Abril/1964
reimpressão censurada. Marie Gold aparece sem revólver e com vestido alterado e Tex é quem está atirando

Fonte: MARIN, 2018, p. 39.

Observe que a censura moral se impõe única e principalmente sobre o corpo feminino, "cobrindo" as partes "sensuais" das mulheres (seios e coxa). Na primeira imagem, o diálogo entre a personagem Estrella Miranda e Tex (que não aparece no quadrinho) não sofreu censura, mas a vestimenta dela sim: o vestido que antes tinha dois decotes, um nas pernas e outro no busto, é redesenhado cobrindo todo o ombro da personagem (eliminando o decote dos seios) e reduzindo o decote das pernas.

Já no segundo quadrinho reproduzido, a censura é muito mais simbólica que no primeiro: além da personagem Marie Gold sofrer censura em sua vestimenta (eliminando o decote do busto), também é censurada em sua ação. No quadrinho original ela salva Tex atirando no inimigo que está no chão (um ato de valentia e de pioneirismo feminino), já na versão censurada ela não porta o revólver pequeno (provavelmente uma Derringer) e quem mata o inimigo é Tex, cena de uma simbologia muito forte, pois elimina a ação feminina e representa Marie Gold como uma "donzela indefesa" e não mais como uma mulher capaz de se defender e também defender amigos (Tex, no caso).

A editora Bonelli já foi chamada Redazione/casa editrice Audace no período de 1941 a 1946 (pré-lançamento de Tex), Edizioni Audace (46 a 57), Edizioni Araldo (1957 a 1988), Editoriale Daim Press (1974 a 1988), Editoriale CEPIM (1969 a 1988), Altamira (1976 a 1980), Editrice L'Isola Trovata (1982 a 1988) e Sergio Bonelli Editore desde 1988 até o presente momento, em homenagem ao filho de Giovanni Luigi[47].

Para o fã e escritor sobre Tex, G. G. Carsan (2009), no Brasil, no início, Tex era um "tiro no escuro" e por isto não havia muita preocupação com os dados (históricos e ou geográficos).

[47] Dados retirados de MARIN (2018), p. 37.

> Somente na década de 70, com o sucesso retumbante do Ranger, teve início a pesquisa citada acima. Já existiam os mapas da maioria dos Estados do Oeste, com os municípios e suas várias cidades e povoados catalogados, divididos e organizados, porém, basta imaginarmos a época do pós-guerra, com Itália e Estados Unidos marcando posição em lados contrários para concluirmos a dificuldade em conseguir informações. (CARSAN, 2009, p. 95).

E é justamente depois de Tex já ter um mercado italiano consolidado que ele chega ao Brasil para ficar.

> Os leitores brasileiros de Tex [...] conheceram o herói quando ele já estava bem estabilizado e com carreira sólida na Itália, portanto, num momento em que os nossos editores puderam escolher as melhores aventuras que existiam visando fisgar os amantes das aventuras de faroeste [...]. (CARSAN, 2012, p. 17).

No Brasil TEX começa na revista Junior, da RGE, nos anos 1950 e foi considerado um fracasso em seu lançamento com o título de "As aventuras de Texas Kid": "a primeira revista, comprada principalmente por causa do brinde, vendeu muito bem e teve uma tiragem entre 80 mil e 100 mil exemplares. Entretanto, as vendas de um segundo número sem brinde foram decepcionantes." (CARSAN, 2015, p. 168). Até se consolidar no mercado, TEX leva um tempo. É somente em 1971 que começam as publicações regulares já com um mercado acostumado com o gênero Western (muito popular entre os anos 1950-1980). E é exclusivamente com a linha editorial Coleção que os leitores têm acesso pela primeira vez à cronologia respeitando as aventuras publicadas até o número 100 seguindo o original italiano. "As vendas de 'Tex" só cresciam e, no início dos anos 80, vendia aproximadamente 150.000 exemplares por edição. A reedição (2ª) vendia um pouco menos." (MARIN, 2018, p. 151). Em agosto de 1983 a Vecchi encerra suas publicações (da primeira e segunda edições) e a venda do personagem é retomada pela Rio Gráfica em outubro do mesmo ano permanecendo até dezembro de 1998. É importante dizer que a Rio Gráfica passou a se chamar Editora Globo no ano de 1987, portanto as revistas Tex entre os anos 1987 e 1998 (gibis ainda encontrados em sebos para trocas e compras). É em janeiro de 1999 que se estabiliza a editora responsável pelas republicações de Tex no Brasil, com a Mythos Editora, detentora dos direitos autorais até hoje e responsável pela manutenção do personagem, apesar das inúmeras dificuldades de distribuição, no país[48].

> Quando perguntado [a Lopes] sobre por que Tex tem uma longevidade tão grande no Brasil, o editor responde: 'ele não tem superpoderes, é um personagem humano, positivo, decidido e sem dúvidas existenciais. O leitor se identifica, sente Tex como um parceiro, um mentor, um pai. Daquele que gostaria de cavalgar ao seu lado. ' As tramas, acrescenta Lopes, são bem escritas, os roteiros coerentes são a regra. 'Há um

[48] Dados extraídos de Marin (2018), Gonçalo Junior (2009), G. G. Carsan (2009).

> cuidado extremo na caracterização de personagens e ambientes: as histórias são lineares, com começo, meio e fim bem definidos.' Pela sua convivência editorial com o personagem, ele constata que é ponto de honra dos autores que as histórias de Tex devam ser curtidas como um bom romance ou filme. 'Devem garantir ao leitor uma boa hora, hora e meia, de fuga dos problemas de vida real. E **sempre reforçando os ideais de justiça, de que o bem triunfa, de que criminosos recebem o merecido castigo. Coisas que todo cidadão de bem gostaria de ver no mundo real.**' (GONÇALO JUNIOR, 2009, p. 101, grifos meus).

Apesar de não ser um super-herói estadunidense, são exatamente as características humanas que fazem de TEX um sucesso editorial tanto na Itália, quanto em Portugal e no Brasil (todos países de descendência cultural e linguística latina). Esta identificação com o personagem dos chamados "cidadãos de bem" por Lopes com Tex se dá por uma leitura dos fãs de que o personagem seja ético, moral, justo e íntegro. É por isto que ele se casa uma única vez, não há cenas de sexo (o que denotam uma tentativa de representá-lo como um personagem pudico), além de suas ações sempre serem em favor de quem precisa independente do método [bem maquiavélico Tex!].

Outra questão que gostaria de elucidar diz respeito à falta de romance e erotismo nas revistas TEX, que procuram dar um ar pudico ao personagem, ou caracterizá-lo como um "cidadão de bem" como dizem alguns fãs em postagens nas redes sociais. Segundo Sergio Bonelli, esta falta de erotismo, de romance e a pouca presença feminina no gibi se deu porque

> [...] naquela época [1969] tínhamos [ele e seu pai] o hábito de ir juntos aos cinemas que projetavam filmes *western* americanos. As reações do público, que não gostava da entrada em cenas de 'divas' escolhidas pelos produtores, convenceram-nos de que os fãs das histórias de faroeste ficam quase sempre aborrecidos por sequências amorosas ou de qualquer forma sentimentais. Fomos, portanto, de imediato acordo com a decisão de dispensar a presença de uma mulher, que, como acontecia no filme, estava em contraste com o tom heroico (e decididamente masculino) para aquelas histórias que agradavam tanto aos leitores. (CARSAN, 2009, p. 238).

Neste sentido, além da forte influência dos filmes de *Western* do período, também a necessidade de fazerem um personagem casto se mostra um importante ponto de justificativa para eliminar a presença feminina na vida do ranger - personagem que é tido como um modelo a ser seguido tanto na Itália quanto no Brasil, dois dos maiores mercados consumidores.

Segundo o livro organizado em homenagem aos 70 anos da SBE, com o apoio dos jornais italianos *La Repubblica* e *L'Espresso* "[...] La più importante Casa editrice di *fumetti* in Italia, ache sociale, [...] La Sergio Bonelli Editore è, in Italia, sinonimo stesso di Fumetto." (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 7-8)[49]. Alguns chegam a afirmar inclusive que Tex (o

[49] A editora de quadrinhos mais importante da Itália, inclusive socialmente, a [...] Sergio Bonelli Editore é, na Itália, sinônimo de Quadrinhos. (Tradução da autora).

personagem principal da SBE) compara-se ao spaghetti (macarrão) e à palavra mama (abreviação carinhosa para mamãe), ou seja, é tão popular e conhecido quanto outras palavras cotidianas, parte do imaginário italiano (L'AUDACE BONELLI, 2010, P. 27). O fato é que "[...] 'la Bonelli' è oggi la massima realtà *fumetti*stica italiana [...]." (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 27)[50].

> Di fatto, la Sergio Bonelli Editore è oggi, e di gran lunga, la più importante Casa editrice italiana di *fumetti* realístico-avventurosi, sai sotto il profilo creativo, vista La sua posizione di assoluta preminenza nel mercato italiano, com le oltre 1200-1300 nuove tavole mensili attualmente prodotte; sita sotto quello econômico, stante um considerevole 25-30% del mercato *fumetti*stico globale da essa stabilmente occupato; cio che dà lavoro inoltre a uma quantità di persone, come nessun altro editore 'd'avventura': um vero esercito di quase duecento fra sceneggiatori e disegnatori; sai, ancora, sul piano della popolarità dei suoi personaggi, dal clássico *Tex Willer* a quella che fu La sorprendente nuova star *Dylan Dog*, attraverso *Mister No* e *Ken Parker* (entrambi oggi conclusi), *Martin Mystère*, *Nathan Never*, *Julia* e tanti altri. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 27)[51].

Hoje TEX é uma produção que passa por diversas mãos e são os diálogos das diversas culturas (híbridas) destes roteiristas e desenhistas que dão corpo às novas aventuras. Segundo Mauro Paganelli e Sergio Valzania, o sucesso de Tex depende de quão bem o personagem e o cenário de suas aventuras consigam sintetizar os valores reconhecidos como universais pelos italianos[52].

No Brasil, as publicações da Mythos dedicadas à Tex são: Edição gigante, Tex Anual, Almanaque Tex, Edição Ouro, Especial de férias, Minissérie, Seleção Tex e os Aventureiros, Os Grandes Clássicos de Tex, Tex e os aventureiros, Edição Especial, Tex Edição em cores, Tex especial Colorida, Superalmanaque Tex, Tex Edição gigante em Cores, Tex Planinum, Tex Graphic Novel e a mais recente, lançada em 2017 é Tex Gold, pela editora Salvat.

1.5 TEX pelo mundo:

[50] "a Bonelli 'é hoje a maior realidade italiana dos quadrinhos." (Tradução da autora).

[51] Na verdade, Sergio Bonelli Editore é de longe a mais importante editora italiana de quadrinhos realista-aventureiros, você sabe pelo perfil criativo, dada a sua posição de absoluta preeminência no mercado italiano, com mais de 1200-1300 novas tábuas (páginas) mensais produzidas atualmente; em termos econômicos, atendendo a consideráveis 25-30% do mercado global de quadrinhos que ocupa permanentemente; o que também dá trabalho a um grande número de pessoas, como nenhuma outra editora de 'aventura': um verdadeiro exército de quase duzentos roteiristas e designers; o que é possível saber pelo nível de popularidade de seus personagens: do clássico Tex Willer, bem como a surpreendente nova estrela Dylan Dog, além de Mister No e Ken Parker (ambos agora concluídos), Martin Mystère, Nathan Never, Julia e muitos outros. (Tradução da autora).

[52] Dados extraídos de um artigo publicado por Paola de Martino (tradução: Julio Schneider). Cinquenta anos de Tex Willer: o renascimento do Western italiano. Blog UBC*Fumetti*. Disponível em: https://www.ubc*fumetti*.com/tx/50year1_po.htm. Acesso em 21 ago. 2020.

Segundo Gonçalo Junior (2009), a editora SBE não divulga os dados de venda, porém levanta a hipótese de que devem ser expressivos tendo em vista que a revista se mantém no mercado brasileiro e internacional até os dias atuais. Em 2014, a editora divulgou os números de vendas na Itália e Tex segue como o carro chefe da SBE.

É perceptível que a HQ, ao longo dos anos de publicações, criou uma identidade estética tanto do personagem principal, quanto de seus *pards* e até mesmo de alguns grupos étnicos que compõem a narrativa do gibi, tais como negros, indígenas, mexicanos e chineses[53].

As produções culturais, as expressões culturais às vezes são imagens do inconsciente, presentes nos produtos culturais. Neste sentido, as imagens traduzem nossa condição humana. A cultura é, portanto, um compartilhamento simbólico que pode produzir o sentimento de pertencimento a um grupo, como os fãs de Tex que formam um grupo, não homogêneo e nem coeso, porém que se identifica coletivamente de alguma forma, seja virtual ou presencialmente. Segundo a professora Nádia Santos e o professor Robson Camargo (2019),

> [...] trata-se, portanto, de examinar as formas simbólicas, materiais ou imateriais, que perpassam as distintas manifestações humanas, revelando aquilo não evidenciado pelos números, entrevistas, dados quantitativos, mas atingidas plenamente pela experiência, pela vivência, pela relação humana, pelo simbólico, pelo afeto na obra e da obra, pelas sensibilidades, e, assim, constituindo-se pela cartografia, identificação, registro e análise de determinado fenômeno em suas diversas configurações. Tais fenômenos são interpretados em seu processo contraditório de formação, de constituição e de movimento, em diálogo com estruturas gerais das tradições e pelas transformações estabelecidas a partir de formas culturais contemporâneas. Como descreve Cassirer ([1944] 1994), o homem vive em um universo simbólico. A linguagem, o mito, a arte e a religião são partes desse universo. São os variados fios que entretecem a rede simbólica, o emaranhado da experiência humana. (SANTOS; CAMARGO, 2019, p. 10).

TEX é uma revista sujeita às regras de mercado por ser um produto cultural. Além disto, não se restringe a produções somente de revistas (gibis), mas também de uma série de outros produtos, tais como estatuetas, livros, CDs, álbuns colecionáveis, chaveiros, etc, adaptando-se ao consumo e às produções culturais do mesmo período. Desta forma é preciso compreender a revista enquanto um produto cultural que contribui para uma ideia de EUA que se quer transmitir, a partir da Itália (e não do próprio território estadunidense), porém, que está em diálogo estreito com a produção cultural dos próprios Estados Unidos (pelo cinema).

---

[53] Sobre este assunto você pode consultar a dissertação: ANTUNES, Aline Ferreira. Tex e os tipos raciais: 1953 - 2000. 2019. 164 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/24466. Acesso em: 18 jan. 2021.

TEX, assim como vários outros westerns, é uma produção italiana que faz referências a outro território, nunca visitado por seu criador até 1948. Isso nos leva a questionarmos até que ponto essas histórias em quadrinhos estão embasadas em pesquisas anteriores feitas pelos roteiristas e pelos desenhistas de Tex, procurando verossimilhança histórica nas representações bonellianas, e em que medida dizem respeito ao contexto de produção na Itália de 1948 em diante, principalmente do cinema western[54].

Para alguns é porque Tex é um verdadeiro herói (seguindo as "regras" que o próprio Campbell (2009) ponderou para ser um herói), para outros é porque é uma representação da imagem de "cidadão de bem" que italianos e brasileiros possuem. Nas palavras do fã Carsan (2009),

> Tex reúne todas as qualidades que formatam um grande herói. O mundo de Tex é muito vasto, permitindo que interaja com Presidentes – como Grant, com personagens reais do seu tempo – como Gerônimo e o General Custer, com episódios verídicos – exemplo da Guerra de Secessão, e tenha vencido com facilidade grandes bandidos que assolaram o Oeste – como Butch Cassidy e os Irmãos Dalton. (CARSAN, 2009, p. 230).

Por ser um fenômeno editorial, Tex foi alvo de plágio no Brasil e na Argentina. Aqui uma marca de cigarros de palha utilizou indevidamente a imagem do caubói como propaganda. "Por volta de 2002, conta ele, [Giovanni Voltolini – tradutor e distribuidor de Tex no Brasil] uma marca de cigarrilhas da qual não se recorda o nome usava num de seus maços a imagem copiada da capa de Tex Coleção desenhada por Galleppini, já na fase da editora Mythos." (GONÇALO JUNIOR, 2009, p. 136). Posteriormente o problema foi resolvido e até hoje é possível encontrar tais cigarros em botecos e mercearias menores no Brasil. Já na Argentina foi criado um personagem por nome Rayo Rojo que era plágio de Tex. (RAINHO, 2018, p. 54). Tudo isto demonstra uma ampla circulação do personagem pelo mundo.

O que se considera TEX hoje é na verdade um conjunto elaborado ao longo dos anos e por muitas mãos, constituindo uma "unidade" denominada Tex. Coloco unidade entre aspas porque cada roteirista e cada desenhista possui sua própria marca (que lhes dá autoridade e autenticidade ao produzirem/reproduzirem Tex), porém, há regras que precisam ser seguidas e características próprias que não podem ser alteradas.

[54] O western é tido por um "gênero cinematográfico que sempre primou por dualidades bem claras, procurando distinguir a civilização e a selvageria através de arquétipos que cumprem funções bem estabelecidas no projeto civilizatório norte-americano." (MARCONDES, 2009, *apud* REIS, 2014, p. 3). Porém Tex extrapola esse perfil.

> Un *format fumetti*stico, quello cosiddetto 'bonelliano', che si può considerare la somma di tutte le molteplici esperienze succitate e dell'apporto di tutti i grandi sceneggiatori che hanno contribuito a codificarlo, da Bonelli padre a Gino D'Antonio, da Alfredo Castelli a Giancarlo Berardi, da Tiziano Sclavi a Medda, Serra & Vigna, da Gianfanco Manfredi a Luca Enoch, da Mauro Boselli a Paola Barbato. E di grandi disegnatori come Galep, Gallieno Ferri, Rino Albertarelli, Giovanni Ticci, Roberto Diso, Ivo Milazzo, Giancarlo Alessandrini, Claudio Villa, Carlo Ambosini, Angelo Stano, Corrado Roi, Nicola Mari, Giuseppe Franzella, Majo, Andrea Venturi, Goran Parlov, Paolo Bacilieri e Laura Zuccheri. (L'AUDACE BONELLI, 2010, p. 210)[55].

Segundo Carsan (2018), Bonelli formatou Tex ao longo dos dois primeiros anos, porém acredito que como todo produto cultural híbrido e feito por muitas mãos, tanto o personagem, quanto a revista, estão em construção até os dias atuais passando pelas mãos e interferências de muitos roteiristas, desenhistas, capistas, diretores da editora (Bonelli pai, Bonelli Filho, Boselli), fãs, tradutores (que interferem, mesmo que pouco, na tradução das falas)[56].

Nos últimos anos a SBE vem batendo seu próprio recorde de produções. 2014 foi tido como o ano dos recordes. No ano seguinte (2015), novo recorde: 22.514 páginas inéditas (um aumento de 4,75% na produção), com Dylan Dog liderando (com quase 500 páginas e dois álbuns), seguido por Tex com 342 páginas e também dois álbuns.

Em 2015 a editora lançou um total de 214 capas inéditas batendo o recorde de 2001 com Villa (capista de Tex, Zagor, Dylan Dog) à frente, seguido por Ferri (Zagor). Este também foi o ano de maiores produções a cores, responsabilidade do estúdio FGV Comics – responsável inclusive pelas publicações coloridas do *La Repubblica*.

Novamente em 2016, a editora aumentou em 2,57% sua produção, com um recorde de 23,093 páginas novas (inéditas), sendo Dylan Dog o líder de mercado com 21 álbuns e 2.628 páginas, seguido por Tex (2.320 páginas e 19 álbuns) e Zagor (2.270 páginas e 17 álbuns).

Ao longo dos anos

> [...] entre os escritores vê-se bem como o leme da série esteve firmemente na mão do seu criador G. L. Bonelli até 1983, passando depois, por cerca de um quarto de século, para as confiantes e prolíficas mãos de Claudio Nizzi que o cedeu em 2008 às igualmente seguras mãos de Mauro Boselli. (CERI, 2016, s/p).

---

[55] Um formato de banda desenhada, o denominado 'Bonelli', que pode ser considerado a soma de todas as experiências múltiplas acima mencionadas e a contribuição de todos os grandes roteiristas que contribuíram para a sua codificação, do pai Bonelli a Gino D'Antonio, de Alfredo Castelli a Giancarlo Berardi, de Tiziano Sclavi à Medda, Serra & Vigna, de Gianfanco Manfredi a Luca Enoch, de Mauro Boselli a Paola Barbato. E de grandes desenhistas, como Galep, Gallieno Ferri, Rino Albertarelli, Giovanni Ticci, Roberto Diso, Ivo Milazzo, Giancarlo Alessandrini, Claudio Villa, Carlo Ambosini, Angelo Stano, Corrado Roi, Nicola Mari, Giuseppe Franzella, Majo, Andrea Venturi, Parlov, Paolo Bacilieri e Laura Zuccheri. (Tradução da autora).

[56] No período Vecchi, por exemplo, TEX sofreu alguns cortes e foi adaptado para "encaixar" no formato da revista, o que significou alguns quadrinhos excluídos das traduções brasileiras se comparadas aos originais italianos.

Se Tex é tão famoso e resiste ao declínio do western como gênero - como pode ser visto em números divulgados pela própria SBE -, por que se corre o risco de ser extinto do mercado?

Em 2016 a Mythos já anunciava dificuldades financeiras para manter as publicações, expondo as questões econômicas que envolvem a impressão dos gibis no país[57]. A questão chegou à SBE imediatamente, que se pronunciou sobre o caso, lamentando que Tex seja um personagem publicado em mais de 13 países e que haja um mercado sólido e seja um dos mais antigos da editora. Também anunciaram que apesar da Mythos não decretar falência, esta possibilidade não estaria descartada.

Ao procurar a editora Mythos em diversos meios e ocasiões (*e-mail*, telefone, *facebook*), não foi possível nem mesmo conversar com os responsáveis pela impressão de Tex. Foi somente diretamente com a SBE, em Milão, que consegui dados de publicações do personagem, publicados no site oficial da Bonelli*fumetti*.it.com, que foram reproduzidos acima.

Os últimos dados que nos chegam pelo site oficial da editora mostram uma queda de 19% nas vendas de Tex e de mais de 30% nos outros personagens famosos da *SBE*, que também são vendidos no Brasil, tais como Dylan Dog (32%), Nathan Never (40%) e Julia (30,95%) entre os anos de 2012 a 2016 (avaliação bianual).

Apesar destas quedas, Tex é um personagem que cresce e é homenageado em diversas ocasiões. Dentre elas, um parque temático dedicado ao personagem exposto na mostra pelos 70 anos inaugurada no Museo della Permanente di Milano[58], um carro da Volkswagen (VW) lançado no salão de Genebra de 2011 (figura 18), diversas matérias em jornais, como um destaque na revista Sábado Popular (suplemento do jornal Diário popular), em Portugal (número 72, 7 de dezembro de 1985) que se refere à Tex como um dos mais famosos heróis da BD (Banda Desenhada) com cerca de 600.000 tiragens italianas[59].

[57] Para maiores informações consultar o site http://texwillerblog.com/wordpress/?p=64888.
[58] Para saber mais: http://www.fumettologica.it/2018/10/parco-tex-willer-world-bonelli/.
[59] Fonte: www.bdportugal.info. Acesso em 23 ago. 2020.

Figura 18- notícia sobre lançamento do carro dedicado ao personagem Tex.

AUTOMÓVEIS E 9.ª ARTE

BD e Volkswagen

Salão de Genebra apresenta o Volkswagen Tex, um protótipo da marca alemã dedicado a Tex Willer, o mais antigo western da banda desenhada em publicação

Aberto ao público até ao fim do dia de hoje, o Salão Automóvel de Genebra 2011, um dos mais importantes do género, tem como principais novidades diversos modelos eléctricos e com motorizações ecológicas, entre os quais está o Volkswagen Tex, um protótipo da marca alemã dedicado a Tex Willer, o mais antigo western da BD em publicação.

A viatura em questão, uma criação da Italdesign para o maior fabricante europeu de carros, é um coupé que utiliza a tecnologia Blue e-motion e o sistema de direcção Twin Drive, pois é um modelo híbrido que tanto pode funcionar a gasolina (com o seu motor de 1.4 turbo) como a electricidade (com a bateria de 85 Kw). Com uma transmissão de sete velocidades sequenciais, atinge a velocidade máxima de 220 km/h, tendo uma autonomia de 35 km quando utiliza apenas o motor eléctrico.

Giorgetto Giugiaro, o estilista que apostou na combinação entre ecologia e desportivismo, afirmou que o Volkswagen Tex "é a nossa interpretação dos carros do futuro, pensados especialmente para a cidade". E acrescentou: "Além dos automóveis, eu e Fabrizio (o patrão da Italdesign) partilhamos outra paixão: o ranger Tex Willer, herói dos quadradinhos italianos. O Volkswagen Tex é uma homenagem aos homens que escreveram e desenharam uma página importante da nossa cultura popular".

No caso Giovanni Luigi Bonelli (argumento) e Aurelio Gallepini (desenho), que em 1948 imaginaram o ranger, duro e com um sentido de justiça muito próprio, que frequentemente o transforma em juiz e carrasco dos malfeitores que persegue. E que é um caso ímpar de popularidade em Itália, onde chegou a vender mais de um milhão de exemplares mensalmente, estando na base do sucesso da editora Bonelli, que em 2007 encetou a reedição a cores das suas aventuras, com o jornal "La Reppublica" e a revista "L'Espresso", numa colecção que, prevista para 50 números, já ultrapassou os 200 volumes.

Em Portugal, onde dispõe de muitos fãs, Tex está presente nos quiosques quase ininterruptamente desde a década de 1970, através de edições brasileiras de pequeno formato, que actualmente têm a chancela da Mythos Editora que, mensalmente, disponibiliza diversos títulos de Tex, entre novas histórias e reedições.

Resta saber se, em aventuras futuras, Tex Willer e o seu parceiro Kit Carson vão trocar os fogosos cavalos de sempre pelo novo Volkswagen Tex! Com a certeza de que tanto eles como os seus fãs, terão que esperar até 2018, para verem o carro ser produzido em série, se tal vier a suceder.

E CLETO E PINA

Wolkswagen Tex é uma criação da Italdesign assinada pelo estilista italiano Giorgetto Giugiaro, em homenagem ao herói da BD Tex Willer, dos também italianos Bonelli (argumento) e Gallepini (desenho)

Fonte: http://texwillerblog.com/wordpress/?p=26121. Acesso 08 mai. 2018.

A matéria foi amplamente comentada pelos fãs que fizeram trocadilhos e brincadeiras com o nome do carro, com o motor e a referência ao herói italiano, além de se admirarem com a homenagem prestada a um personagem de quadrinhos.

Figura 19 – comentários dos fãs sobre o lançamento do carro pela VW.

Fonte: http://texwillerblog.com/?p=26121. Acesso em 21 ago. 2020.

Na opinião dos fãs, o carro deveria se chamar Dinamite, um trocadilho entre a potência do motor e o nome do cavalo de Tex. Também reconhecem a representatividade do ranger ao afirmarem que "realmente esse *Ranger* tem poderes na Europa. Incrível... nunca vi uma coisa dessa, herói de HQ ser homenageado com um modelo de carro" (comentário postado em 02 mar. 2011, grifo do autor).

Tex é um personagem que faz parte do imaginário italiano e também brasileiro (mesmo que tenha um público mais restrito que a Turma da Mônica, por exemplo). Ele faz trabalho semelhante ao de um detetive, ou seja, investigação, resolução do caso, aplicação da lei. É um andarilho, se desloca entre vários ambientes, sem constrangimento algum, se encaixa em qualquer lugar dos Estados Unidos, mas tem suas preferências, não gostando de viagens de trem, preferindo cavalo, não gostando de cidades grandes como Washington ou São Francisco, mas preferindo a pradaria do Oeste. Tudo isto porque é um *cowboy*.

O primeiro capítulo da tese procurou sublinhar isto, esta caricaturização do personagem como um herói, suas marcas principais, aquilo que constitui o cerne de suas

aventuras que não pode variar, bem como a relação entre o *cowboy* de Bonelli e os apresentados nos filmes de faroeste dos anos 1940-1960.

Tex e seus companheiros circulam e alimentam a mitologia do oeste americano (expansão para o oeste, mito da civilidade branca, do progresso, da fronteira) em várias partes do mundo, mas principalmente na Itália, no Brasil e em Portugal, os maiores mercados consumidores.

A história em quadrinhos feita na Itália do século XX reafirma os mitos elaborados sobre e pelos Estados Unidos desde o século XIX seja por meio da literatura, da pintura ou do cinema, que é mito do homem da fronteira, do Oeste, do cidadão viril e másculo que leva o progresso para o Oeste (tido como uma terra selvagem), a figura do homem solitário sobre o cavalo. Tais mitos foram amplamente divulgados pela cultura de mídia no século XX e reproduzidos e replicados em diversos países além dos EUA. Espanha e Itália são exemplos disto com produções de *western spaghetti* a partir de contos e livros que são constitutivos de uma identidade que se pretende difundir e consolidar, as do *cowboys* de Zane Gray, de James Fenimore Cooper, de Bret Harte, Mark Twain, O. Henry, Stephen Crane, Willa Cather, B. M. Bower e Jack London[60].

Há uma permanência cultural entre a pintura, a literatura do século XIX e os filmes do século XX, porém há determinadas características culturais que permanecem, enquanto outras são adaptadas, relidas, refeitas (nos quadrinhos e no próprio cinema).

É por meio das identidades/representações veiculadas nas culturas dos diálogos estabelecidos com a(s) cultura(s) dos EUA, e que atravessa o mundo no século XX, que os autores produzem Tex; é pelo cinema "*bang bang*", de *western*, dos anos 1930 a 1950 pelos romances de faroeste que eles encontram base para escrever e desenhar Tex. A partir disto, produzem leituras e releituras, também sujeitas à mentalidade italiana do século XX, às ideologias deste lugar, aos valores próprios da cultura que os formou e que alimentaram as percepções sobre o senso de justiça, bem como sobre formação do território. Ocorre uma troca, uma (*inter*)relação que consegue articular "experiências" e "mitos estadunidenses" (sobre a formação do país) com os valores e as questões italianas vivenciadas na formação do próprio Estado Nação italiano, na Segunda Guerra Mundial e em seguida, na reconstrução do país fraturado por este conflito. É por isto que TEX é um produto de mercado essencialmente híbrido.

[60] Contos destes autores estão traduzidos no livro *Os melhores contos de faroeste*, de John E. Lewis.

Tex é um personagem também híbrido: por vezes é o herói à maneira *Superman* (coloca o coletivo acima do individual), mas por vezes se aproxima de um anti-herói (sobretudo para obter vingança – como foi o caso da HQ "Juramento de vingança"). Isto é revelador de um personagem complexo e, às vezes, contraditório, mas que faz parte do herói, é inerente a ele. Tex: herói? Ou vilão? Ou anti-herói? Ou talvez, uma mistura de tudo isto?

O próximo capítulo é destinado a traçar uma relação entre Tex e o cinema hollywoodiano e italiano, de onde é possível conectar a revista com o Brasil e o consumo e recepção desde 1951. Também serão tratadas as circularidades culturais (GINZBURG, 1989) estabelecidas por meio da comercialização de TEX no mundo, uma vez que entendo que a revista e o personagem são montados em camadas que se fazem a partir do diálogo de, pelo menos, duas culturas: a italiana (de onde falam os autores) e a estadunidense (dos filmes de faroeste, dos quadrinhos de Zorro, Fantasma).

CAPÍTULO 2: TEX WILLER - PERFORMANCES ENTRE O CINEMA E OS QUADRINHOS

Neste capítulo problematizo a ideia de que as performances dos personagens de filmes de faroestes são transpostas para os quadrinhos de Tex Willer por meio de sua representatividade, sua personalidade e suas ações, que perpassam tanto os roteiros quanto os desenhos, bem como interações culturais entre os dois produtos mundialmente conhecidos. Segundo Soccal (2014), "o tema da colonização do Oeste estadunidense no século XIX atravessou as mais diversas artes e fronteiras. Da literatura expandiu-se para o teatro, a ópera, o cinema e as histórias em quadrinhos" (SOCCAL, 2014, p. 2). É por isto que se torna importante aprofundar nas aproximações que existem entre o cinema estadunidense de *Western*, o *Western Spaghetti* e as HQs de Tex.

O personagem Tex Willer, ao longo dos anos de publicação, já foi bandido, procurado pela justiça, prisioneiro, batedor do exército nortista durante a Guerra de Secessão, Xerife, dentre outras personalidades. Grosso modo, Willer assumiu para si, em algum momento de suas aventuras, todas as personalidades possíveis do Oeste, desde o mocinho, até o bandido – talvez seja isto que o torne um personagem eterno e mundialmente conhecido.

Carlo Ginzburg em "Mitos, emblemas e sinais" (1989), aborda o método Morelliano, que consiste em procurar distinguir os originais das cópias – para isso era preciso não se basear em características facilmente copiáveis, mas sim examinar os pormenores, os detalhes da escola à qual o pintor em análise pertencia. Neste sentido, Morelli descobriu e catalogou, por exemplo, a forma da orelha própria de Botticelli, os traços presentes nos originais, mas não nas cópias.

O trabalho de Morelli é comparado ao de um detetive (Sherlock Holmes): "O conhecedor de arte é comparável ao detetive que descobre o autor do crime (do quadro) baseado em indícios imperceptíveis para a maioria" (GINZBURG, 1989, p. 145).

Destaco o método Morelliano, porque TEX é uma revista feita por muitas mãos, assim como várias outras produções ocidentais longevas (Turma da Mônica, Mafalda, as de super-herois)[61]. Para quem tem acesso somente às explanações desta tese, é preciso confiar em minhas interpretações, mas quem é leitor assíduo consegue perceber os detalhes e pormenores, por exemplo, que ligam, a partir de um conhecimento sensitivo, de impressões,

[61] Apontamento feito pelo professor Rubem Teixeira Ramos durante a banca de qualificação.

determinadas revistas a seus respectivos roteiristas e desenhistas mesmo sem ter acesso a estas informações à priori.

Há também pesquisas dos próprios fãs que apontam as particularidades de cada desenhista e as características de seus traços. As edições Gigante de Tex também trazem matérias no início apresentando os envolvidos naquela história (desenhistas e roteiristas) e suas principais características.

2.1 Quadrinhos e performances culturais:

A noção de performance aparece em Goffman (1959), mas é compreendida como cultura em Milton Singer (1955 *apud* CAMARGO, 2013) e apresentada como uma proposta metodológica interdisciplinar de "estudo comparativo das civilizações e suas múltiplas determinações concretas, estabelecimento do processo de desenvolvimento destas e de suas possíveis contaminações, entendimento das culturas através de seus produtos 'culturais' em sua profusa diversidade" (CAMARGO, 2013, p. 2). São sempre plurais e estão em permanente diálogo intra, interculturais e entre o passado e o presente.

São os leitores quem interpretam as histórias, e em se tratando de quadrinhos há uma exigência grande de conhecimento de mundo para conseguirem estabelecer as relações entre as vinhetas, pois as sarjetas são obrigatoriamente preenchidas pelos leitores. É o não dito, que nem sempre está diretamente representado/explícito, que precisa ser interpretado. É uma arte sequenciada e que precisa ser tratada e analisada como tal. É mais que uma narrativa, é mais que só desenho, é o entrelaçamento dos dois e é também uma leitura com códigos próprios.

> Está vendo o espaço **entre** os quadros? É o que os aficcionados [sic] das histórias em quadrinhos chamam de **sarjeta.** Apesar da **denominação grosseira,** a sarjeta é responsável por grande parte da **magia e mistério** que existem na **essência dos quadrinhos!** É aqui no **limbo** da sarjeta, que a **imaginação humana** capta duas imagens distintas e as **transforma** em uma única ideia. (MCCLOUD, 1995, p. 66, grifo do autor).

O quadrinho, enquanto arte sequencial, exige, e ao mesmo tempo provoca, a imaginação do leitor para completar o fluxo narrativo. Neste sentido, o elemento performático mais forte é na atuação do leitor e não no próprio desenho. A performance se mostra além da representação gráfica, ela se aproxima mais da existência real e está sujeita à subjetividade e leituras de mundo de cada um.

Nos quadrinhos de Tex não observamos somente a performance do leitor, mas também a dos roteiristas e desenhistas. Se considerarmos que é necessário o trabalho de imagem e

texto conjuntamente, que pressupõe uma narrativa que deve ser lida a partir de um conhecimento de mundo prévio dos leitores, então temos a performance dos fãs. Além disso, os novos roteiros e desenhos da revista TEX, feitos por mãos diferentes das dos criadores originais (Galep e Bonelli), performam na medida em que "copiam" e recriam a originalidade do personagem, procurando ser o mais fiel possível. Ainda assim, há leitores que se dedicam fielmente a compreenderem, à *la morelliana*, quais as diferenças, quais as mudanças e permanências entre os diversos roteiristas e desenhistas pelos quais passaram a revista e o personagem.

Algumas vezes há possibilidade de liberdade criativa para esses novos roteiristas e desenhistas conferem suas características pessoais à revista, neste sentido, Tex é um dos personagens da Bonelli Editore mais "engessado" (clássico, permanente) em sua essência e é o "carro-chefe" da empresa.

Para além das próprias releituras e das liberdades criativas dentro da editora, há também um fenômeno recente proporcionado pela internet que é a releitura dos próprios fãs e criação de diversos materiais em homenagem ao personagem: tirinhas cômicas, cordéis, poemas e músicas dedicadas à temática Tex, na Itália, em Portugal e no Brasil, altamente atreladas ao mundo de onde falam esses fãs (o que pode ser observado principalmente pelos cordéis de fãs brasileiros)[62].

Atualmente a SBE, sob responsabilidade de Mauro Boselli (encarregado das publicações de Tex), está inovando na maneira de retratar o personagem, fazendo revistas em estilo *Graphic novels*[63], porém sem alterar as características físicas (nem mesmo as cores do "uniforme" do personagem) ou psicológicas (as ações dele, guiadas por um código de conduta próprio).

Existe uma imagem que os autores querem criar da ação, do próprio personagem, que precisa ser passada para o leitor e mantida. É por isto que novos desenhistas e roteiristas procuram não alterar a essência do personagem – há uma preocupação com o próprio leitor também.

Contudo, estes criadores de Tex também performam ao tomarem os filmes de faroeste como pontos importantes de partida para escreverem seus roteiros. Em "A história de Jack Tigre", por exemplo, temos a performance do navajo, amigo de Tex, muito semelhante aos filmes de ação hollywoodianos: explosões ao fundo, com a sombra do personagem

[62] Isto será melhor explorado no capítulo quarto da tese.
[63] Para mais informações, consultar o site: http://www.universohq.com/noticias/mythos-editora-lanca-graphic-novel-de-tex-com-arte-e-roteiro-de-serpieri/.

caminhando lentamente após ter resolvido [boa parte do] o problema posto na aventura, transmitindo ao leitor uma sensação de catarse, misturada à justiça [vingança?] e solução (ponto final).

Qualquer cultura estabelece relações sociais que podem ser entendidas. Os diálogos entre o cinema e os quadrinhos são muito recorrentes e são reveladores destes pontos de entrecruzamento entre culturas diferentes. Dentre eles, o cinema estadunidense de faroeste e os quadrinhos italianos que são reveladores da cultura dos autores e são repassados aos leitores também consumidores destes filmes. Neste sentido, TEX é um caldeirão cultural.

As duas linguagens[64] trabalham com imagens e textos, porém o filme traz a sequência e no quadrinho quem monta a sequência é o leitor. Ele tem a possibilidade de alterar a lógica narrativa, tem a possibilidade de interpretar a cena retratada e de estabelecer conexões sozinhos. Enquanto no filme tudo isto é feito previamente para o leitor, na montagem da cena.

Há entre o cinema e os quadrinhos uma teia de compartilhamento em que um incorpora do outro linguagens. Segundo Lucas Reis (2014), citando Marcondes (2009), o gênero cinematográfico *western* "sempre primou por dualidades bem claras, procurando distinguir a civilização e a selvageria através de arquétipos que cumprem funções bem estabelecidas no projeto civilizatório norte-americano'" (MARCONDES, 2009, p. 1, *apud* REIS, 2014, sem página).

TEX, bebendo na fonte dos *westerns* é também parte deste gênero, por excelência. Data de 1948 a criação do personagem, porém, de acordo com Souza (2012), data dos anos 1930 as primeiras HQs que tomaram como exemplo os *westerns* estadunidenses e também os do faroeste *spaghetti*: "as HQs de faroeste popularizaram-se a partir dos anos [19]30, de carona no sucesso de heróis cinematográficos." (SOUZA, 2012, p. 42). Mas é nos anos seguintes à criação de TEX que o gênero começa a estabelecer padrões e códigos. Segundo William Savage Junior, "the heroic *cowboy* was a staple of American popular culture in the 1950s[65]" (SAVAGE, 200--?, p. 66), ou seja, um *cowboy* criado e consolidado em bases fortes de uma moral sólida, ética e legal (ibid., p. 68).

A linguagem do quadrinho (figura 20) reproduz um discurso dos filmes de ação de atores que explodem tudo atrás de suas ações como símbolo de resolução do problema. Apesar de não conter fala, todos os quadrinhos dialogam e estabelecem uma semântica possível de ser compreendida. Após matar os raptores de sua esposa, Tigre coloca fogo em todas as armas, pólvoras e Wisky que estavam sendo carregados pelos bandidos, transmitindo

[64] Para aprofundar acerca destas leituras, recomendamos produções de Vergueiro (2015, 2017, 2019).
[65] "O *cowboy* heroico era um suprassumo da cultura popular americana na década de 1950" (tradução da autora).

a sensação de que o fato de explodir os objetos resolve o tráfico de uma maneira geral. O andar lento, os punhos fechados e o olhar pausado no horizonte infinito revelam a determinação do navajo em concluir mais uma etapa da perseguição e remete os leitores a cenas de cinema também com as mesmas características[66].

Figura 20 – Exemplo de cena de diálogo entre o cinema e os quadrinhos de Tex.

Fonte: A história de Jack Tigre, 2008, p. 63.

Para Savage (200--?), os quadrinhos mantiveram um padrão inclusive de herói branco, assim como as revistas TEX que bebem na fonte *western:*

> Many of the villains in jungle comics were white men, which hardly dispelled the racist overtones of the stories, in as much as black people were either their stooges or their victims. [...]. Blacks were depicted as too ignorant, too stupid, or too naive to see what was transpiring until their fat was frying in somebody else's fire – whereupon a white hero had to extinguish the flames. In other comics the same thing held true of Indians, Mexicans and the occasional Chinese. All required Caucasian intervention of their behalf. (SAVAGE, 200--?, p. 77)[67].

[66] Como por exemplo filmes de atores como Silvester Stalone ou Arnold Schwarzenegger.

[67] "Muitos vilões dos quadrinhos de selva eram homens brancos, o que quase não dissipou as implicações racistas das histórias, uma vez que os negros eram seus patetas ou vítimas. [...] Os negros eram retratados como ignorantes, estúpidos ou ingênuos demais para ver o que estava acontecendo até que sua gordura fritasse no fogo de outra pessoa - com o que um herói branco teve que apagar as chamas. Em outros quadrinhos, o mesmo acontecia com índios, mexicanos e ocasionais chineses. Todos exigiram intervenção caucasiana em seu nome". (Tradução da autora).

As aventuras texianas podem ser resumidas em um herói *cowboy* branco que sempre intercede em favor dos negros, dos chineses (escravizados em São Francisco, por exemplo) e das mulheres, mas principalmente, dos nativos[68].

TEX é uma sobreposição de culturas, uma composição de vozes e performances e ao mesmo tempo uma tentativa de se manter o que é chamado de "essência", ou diria "originalidade", do gibi/do personagem o que revela que não é possível ignorar a discursividade das HQs. Por ser um personagem antigo (desde 1948) e mundialmente publicado, está sujeito a diálogos diversos e interculturais.

Diante do exposto, estabeleço relações entre o cinema e as histórias em quadrinhos a partir de duas fontes previamente selecionadas: o filme *3:10 to Yuma* (em português "Os indomáveis"[69]) e a revista "O substituto"[70].

2.2 *3:10 to Yuma*

O filme *3:10 to Yuma* (Os indomáveis), produzido por James Mangold, aborda a história da captura de um dos bandidos famosos de nome Ben Wade (Russel Crowe) em uma pequena cidade. Seu bando era responsável por cerca de vinte assaltos a ferrovias, diligências, dentre outros. Em um dos ataques a uma diligência da companhia ferroviária, Ben Wade é capturado e será escoltado por um grupo de habitantes da cidade até Contention para embarcar no trem das 3:10 para Yuma, onde será julgado por seus crimes e condenado à forca.

A escolta é composta por funcionários da companhia da ferrovia que fora assaltada e alguns habitantes da cidade, dentre eles Dan Evans (Christian Bale), que se dispõe a levar o prisioneiro por 200 dólares (diante de uma situação de extrema pobreza de sua família e ameaça de perda de sua terra). O início do filme revela não somente o ponto principal (escoltar um bandido), mas também revela a dureza de viver no Oeste misturada aos frequentes assaltos a bancos, roubos de ouro, grupos de bandidos e assaltos a ferrovias (o que é colocado sempre nas aventuras de Tex como um ataque direto à própria ideia de progresso).

Dan, que estava se afastando da cena de captura de Wade, vendo a possibilidade de dinheiro para salvar sua família, assume a responsabilidade de se juntar ao bando, uma vez que servira durante a guerra (de Secessão, pelo norte).

---

[68] Sobre esta temática, consultar minha dissertação "Tex e os tipos raciais: 1953-2000" (2019).
[69] OS INDOMÁVEIS. Direção: James Mangold. EUA, 2007. 1 filme (117 min), son. color.
[70] NIZZI, C.; FUSCO, F. O substituto. Almanaque Tex n. 39. São Paulo: Mythos, Maio 2010.

O olhar do personagem é impassível. Olhar de uma pessoa firme em seus posicionamentos e íntegra (o que será explicitado adiante no filme). Até então Dan é retratado como uma pessoa fracassada: deve a um grande fazendeiro da região que venderá suas terras para a companhia de trem, suas atitudes são desaprovadas pela esposa e pelo filho mais velho, William; é impossibilitado de trabalhar, pois não possui uma de suas pernas, e, além disto, sofreu ataques do fazendeiro para quem deve dinheiro e teve seu celeiro queimado (juntamente com a última ração para a seca – o que significa que suas reses e cavalos também correm riscos sérios de morrerem durante o árduo período de seca que se aproxima). Todo esse contexto de uma dura vida no Oeste leva à cena retratada na figura 21.

A partir desta cena em close no rosto de Christian Bale, temos o início da trajetória do grupo e também dos problemas a serem enfrentados para que o objetivo seja alcançado e Wade seja encaminhado à Yuma.

Figura 21 – Dan assume a responsabilidade de se juntar ao grupo de escolta de Ben Wade.

Fonte: Os indomáveis.

Diante da desaprovação da esposa Alice em se juntar à comitiva que transporta Ben Wade, Dan responde que alguém precisa ter a decência de levar o bandido e assassino à justiça (Yuma). É transmitida para os telespectadores a ideia de que o rancheiro se dispõe a acompanhar não somente pelos 200 dólares, mas muito mais pela honra masculina ferida: ele precisa provar para a esposa e o filho mais velho que é homem, ou seja, que é viril, que tem força física, que tem honra, que tem palavra, que tem capacidade de ser o provedor da casa e desempenhar “seu papel”.

Dan e Tex são personagens que, mesmo não tendo relação direta com o problema, se envolvem nele a fim de garantirem que a Lei e a justiça serão feitas. O fato de serem eles os envolvidos, reforça a ideia de que se não fossem por eles o bandido escaparia. Ou seja, o rancheiro e o ranger são a garantia de que o Oeste triunfará também a partir do momento que

as leis começarem a serem aplicadas e garantidas – eles concentram em si mesmos a responsabilidade por esta ação (arquétipo do herói).

Segundo Joseph Campbell, em "A jornada do herói", este precisa de proeza física (ato de coragem, salvar uma vida) e espiritual (lida com sua vida e deixa uma mensagem final, chamada de moral da história). Tais características estão presentes tanto no filme quanto na HQ aqui destacadas. Além disto, a aventura se mostra simbolicamente uma manifestação do caráter do herói. "Até a paisagem e as condições ambientes se harmonizam com sua [do herói] proeza" (CAMPBELL, 1990, p. 138).

A parte mais importante e reveladora de toda essa questão em torno da masculinidade de Dan consiste no diálogo entre o rancheiro e o bandido, em uma tentativa de suborno para não ser encaminhado para Yuma. Wade sabe que seu bando está na cidade e não deixará que embarque no trem, porém pretende poupar a vida de Dan inclusive pagando por isto 1000 dólares. A oferta é recusada diante da explicação de que como iria justificar para sua família o dinheiro, e como iria educar seus filhos para serem homens "retos e direitos" segundo a Lei dos homens e a justiça divina?

Segundo Kaliffa (2013), "da potência do corpo procede igualmente certo número de atitudes e traços de caráter" (p. 305), ou seja, são as posturas somadas aos gestos e ao corpo que denotam virilidade, "[...] o que faz o homem é sua moralidade, sua 'mente'. 'só é homem aquele que possui um caráter viril' (COGLAY, M. *apud*, KALIFFA, 2013, p. 310)", neste sentido a moral de Dan (e também a de Tex no gibi) não são questionadas, nem mesmo a virilidade, pois ambos se dispõem a agir a favor de uma Lei maior. A moral do homem do velho oeste é cercada por um sentimento de honra: "respeita a palavra dada, enfrenta o perigo ou o combate, defende seu território, responde em lealdade, não denuncia os amigos" (KALIFFA, 2013, p. 310).

Em resumo, este mundo de homens,

> [...] cultiva de longa data uma masculinidade específica, brutal, violenta, exclusiva, uma masculinidade reduzida a seus fundamentos biológicos, um 'virilismo' mesmo, que se manifesta frequentemente pela sobrevalorização da força, o enfrentamento e a dominação dos mais fracos, ou seja, todos aqueles a quem se recusa o estatuto de homem. (Ibid., p. 331).

Os minutos que os dois personagens passam dentro do hotel, em um quarto de núpcias, é o maior diálogo entre eles, quando Dan conta sua trajetória de vida e Wade também revela a sua. O fato de ser um quarto de núpcias nos leva a crer que a cena que se passa entre essas quatro paredes é uma cena de confidências, de vidas marcadas por perdas, tragédias,

abandono. A vida do homem do Oeste não é fácil, mas ambos seguiram caminhos diferentes, pois um é representado como um bandido de sucesso (conhecido em diversas cidades) e outro como um rancheiro fracassado e devedor.

O final do filme, é decisivo nesta questão para o filho mais velho de Dan, William. Wade resolve ajudar Dan e os dois juntos conseguem chegar até o trem das 3:10. Assim que o bandido entra no trem e se entrega para ser preso, seu bando atira em Dan pelas costas. Neste momento Ben Wade demonstra seu próprio código de conduta, atira em todo seu bando, demonstrando respeito pela atitude de Dan (em se dispor a ser parte da escolta) e afeição.

Enquanto Wade mata seus companheiros de assaltos, William se aproxima do pai e, pegando um revólver, detém o chefe dos bandidos. Este é um momento decisivo para William, pois sua ação nesta cena definirá seu caráter para o resto de sua vida: ou ele se torna o que o pai lhe ensinara – um homem direito e cristão, ou então se tornaria um bandido como Wade.

É importante esclarecer que William lia contos de bandidos e mocinhos e se admirava mais com aqueles que estes. Contudo, a viagem ao lado de Wade serviu para que visse a realidade do Oeste com outros olhos: mais dureza e crueldade que romantismo. Nas cenas iniciais do filme William lê romances que retratam os bandidos como aventureiros no Oeste. Em diversos momentos o personagem se vê encantado pelas ações do bando de Wade, porém de uma maneira romanceada. O final do filme demonstra que não era uma visão crítica da ação dos bandidos – que ele imaginava serem bons. William percebe, de uma maneira Hobbesbiana que de fato os homens são lobos e são maus e por isso precisa da Lei e da justiça.

Figura 22 – William exita em matar Wade.

Fonte: Os indomáveis.

Com os olhos lacrimejando, um chapéu de couro cobrindo o rosto e muitas marcas de uma dura viagem pelo Oeste, William empunha o revólver do pai, revelando em uma cena

emotiva que a partir deste momento não era somente a decisão de estar do lado da lei ou não, mas também é assumir a postura do próprio pai. William "toma" o lugar do pai nesta cena e a partir de agora ele será o "homem da casa", ou seja, aquele responsável pela garantia do provento de sua família (mãe e o irmão mais novo) já que o pai não estaria ali mais. Esta cena é um rito de passagem para o personagem, pois agora ele não é mais adolescente, menino, ele é o homem responsável pela casa, pelo provento de toda a família.

Diante de toda a situação, William escolhe não apertar o gatilho e vingar a morte do pai, demonstrando que o exemplo de Dan pela justiça e pelo caminho da Lei seria a melhor opção. Diante dos olhos do pai quase morto, William se transforma de um adolescente que via nos romances do velho Oeste as maiores aventuras, para um homem que sofrera na pele a dura realidade do Oeste. Agora ele era o chefe da casa e deveria servir de exemplo para o irmão pequeno e garantir que a ferrovia pagasse o que fora prometido a seu pai para salvar a fazenda. O rito de passagem representado nessa cena traz em si não somente a mudança de "menino" para "homem", mas também o peso do mundo e a dureza da vida do Oeste.

A cena de adolescentes empunhando armas e sendo, a partir deste momento, transformados em "homens" está presente no cinema e nos quadrinhos em diversas ocasiões.

Kit Willer, assim como William, é a cópia do pai tanto nas habilidades (demonstradas desde criança[71]) quanto no caráter. Isto posto porque havia uma possibilidade de que Tex amadurecesse e Kit herdasse o cargo do pai, inclusive com uma HQ própria. Porém, a ideia não foi levada adiante pela editora.

Após esta última cena que traz o rito de passagem de Will se transformando no "homem da casa", o filme encerra. Wade entra no trem, entrega sua arma (conhecida como a mão do diabo) e o trem parte para Yuma sem uma palavra dos personagens, apenas o barulho do trem de ferro.

Figura 23 – Wade no primeiro vagão (prisão) em direção à Yuma

[71] Conforme demonstrado em *O filho de Tex*, publicado no Brasil em Tex Coleção n. 21 (Editora Globo), roteiro de Bonelli e desenhos de Aurelio Galleppini.

Fonte: Os indomáveis.

Enquanto uma música melodramática toca ao fundo mostrando os últimos minutos de Dan, o trem ganha velocidade em direção à Yuma. Aos poucos a música aumenta e escutamos um assovio do bandido chamando por seu cavalo, que passa a seguir o trem a galope, anunciando que irá, mais uma vez, escapar da prisão.

Apesar disto, a integridade e honra de Dan foram preservadas: Wade foi embarcado no trem das 3:10 com direção à Yuma, os duzentos dólares de recompensa foram garantidos para a sobrevivência da família a mais um período de seca e o filme encerra com uma ideia de catarse, apesar de toda a vida desgraçada do Oeste, em uma última atitude nobre do bandido.

2.3 O substituto

A HQ "O substituto"[72] foi escrita por Claudio Nizzi – sucessor de Giovanni Luigi Bonelli, o criador de Tex, nos roteiros; e desenhada por Fusco. Relata a história de Ray Bonner, capturado pelo xerife, preso e aguardando para ser transferido para Yuma onde será julgado, condenado e poderá testemunhar contra seus cúmplices. A HQ é uma homenagem ao filme 3:10 to Yuma, uma regravação de "Galante e Sanguinário" (direção de Delmer daves, roteiro de Halsted Welles, 1957) que por sua vez foi baseado no livro de Elmore Leonard. Depois, o livro foi regravado sob o título "Os indomáveis" no Brasil; a última versão, chamada 3:10 to Yuma é uma referência ao horário de partida do trem que escoltará o prisioneiro até a prisão de Yuma.

Além da relação com filmes de faroeste, a aventura também faz uma referência à outra HQ do próprio personagem, publicada anteriormente, na qual Tex é enviado pelo Comando de Rangers para o colorado a fim de investigar os irmãos Kimball, cujo caçula é preso e espera julgamento para delatar os outros envolvidos. O filho de Tex, Kit, se traveste de bandido assumindo o papel de procurado sob o codinome Texas Kid ("Os lobos do Colorado") e com isto consegue se aproximar do covil dos bandidos para desenrolar a prisão dos demais, ou seja, "O substituto" é por si só um caldeirão cultural de referências e ligações entre o cinema e as próprias histórias em quadrinhos do personagem, fazendo referências inter e intraculturais.

Nas proximidades de Flagstaff, Tex e Kit Willer se encaminham para buscarem um prisioneiro que deverão escoltar até a prisão de Yuma onde será julgado por seus crimes e irá

[72] História originalmente publicada no Almanacco del West na Itália em fevereiro de 2010 e no Brasil no Almanaque 39 de maio de 2010.

revelar a identidade de seus parceiros, envolvidos no roubo de ouro. O início da história já é revelador, para conhecedores de filmes de faroeste, da referência aos arquivos cinematográficos, trazendo uma gama de relações entre diferentes produtos culturais dentro do próprio cinema e do universo dos quadrinhos.

Figura 24 – diálogo entre Tex e Kit sobre o prisioneiro.

Fonte: NIZZI, FUSCO, 2010, p. 6.

Tex explica ao filho o plano: somente ele irá acompanhar o prisioneiro e Kit deverá seguir à distância (retaguarda) para evitar um ataque surpresa dos companheiros de Ray, uma vez que este havia ameaçado delatar todos os envolvidos no roubo.

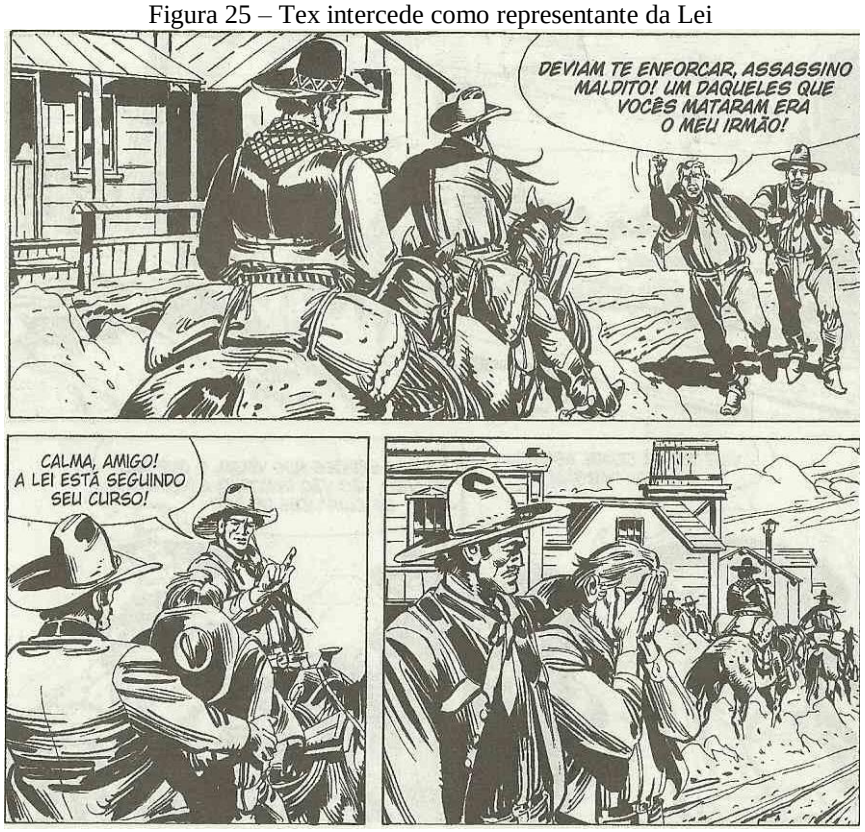
Ao chegarem à Flagstaff separados, para não serem identificados pelos antigos companheiros do bandido, são surpreendidos pela notícia de que este acabara de ser assassinado envenenado dentro da prisão. O xerife encontrava-se desesperado diante da notícia, mas não havia comunicado ninguém até a chegada de Tex. Diante da situação, o ranger sugere que o bandido morto seja substituído por seu filho, como se o plano dos antigos companheiros de roubo de Ray não tivesse tido sucesso em tentar envenená-lo.

Apesar da relação com o filme *3:10 to Yuma* (pois tanto na HQ quanto no filme haverá um prisioneiro a ser transferido para a prisão), a HQ inova pelo fato do bandido ter sido morto (nos quadrinhos) e ao colocar Kit Willer como substituto do bandido, sendo escoltado somente por um homem e não por uma escolta oficial com a condução do xerife, o que reforça a ideia de que Tex é o suficiente para a manutenção e aplicabilidade da Lei e da justiça, diferente de *3:10 to Yuma* que precisa de uma escolta de vários homens pra o famoso Ben Wade. Os dois saem diante da cidade, mostrando para toda a população (dando visibilidade ao caso) que o prisioneiro seria sim transportado até Yuma e que seriam entregues os outros envolvidos no crime. O plano de Tex era pegar pelo caminho todos os

companheiros de Ray – uma vez que esperava um ataque surpresa em algum momento da viagem.

Antes mesmo de conseguirem deixar Flagstaff, Tex e Kit recebem gritos da população revoltada com a morte de familiares em decorrência do roubo feito pelo bandido morto e seus companheiros. Além dos próprios companheiros de Ray, há também a preocupação com um linchamento público por uma população enfurecida que não acredita ser justa (suficiente) a prisão do ladrão de ouro e querer julgar o caso com as próprias mãos, tema recorrente no cinema *western* e nas HQs.

Figura 25 – Tex intercede como representante da Lei



Fonte: NIZZI, FUSCO, 2010, p. 29.

Diante da situação, Tex acalma o morador dizendo que a Lei irá seguir seu curso natural e que o prisioneiro está sendo encaminhado para um julgamento adequado (envolvendo um Juiz e não sendo enforcado pela população local, como era vontade de muitos – fazendo justiça com as próprias mãos). Aqui há outro ponto de ligação com o filme *3:10 to Yuma*, que retrata a forte postura do personagem principal Dan Evans (Christian Bale) em se colocar à disposição para escoltar Ben Wade (Russel Crowe), bandido, assassino, responsável por muitas mortes e roubos no Oeste (sobretudo ligados às ferrovias). Dan justifica sua escolta como uma garantia de que a Lei será cumprida e de que não haverá uma

justiça feita por moradores da cidade, sem um julgamento adequado e sem a presença de um representante do judiciário.

Ao longo da aventura muitos são os ataques sofridos e as emboscadas armadas para surpreenderem Tex e Kit (travestido de Ray). Porém todas são resolvidas seja pelo próprio ranger, seja com um golpe de sorte. Em *3:10 to Yuma*, os contratempos também são vários, reveladores de uma vida no Oeste difícil e cheia de periculosidade, assim como na HQ. Essas periculosidades não são somente reveladoras da presença de bandidos que podem ameaçar o sucesso da missão ou de ataques indígenas surpresa, mas também de uma vida selvagem dura no Oeste: cascavéis, tempestades de areia, travessias de desertos, águas envenenadas e impróprias para o consumo. A própria natureza contribui para uma travessia difícil pelo Oeste.

Apesar disto, todos os problemas são resolvidos ao longo das aventuras (do filme e da revista) para que o desfecho aconteça e o prisioneiro seja, de fato, encaminhado para Yuma e a justiça seja feita – este é o ponto principal tanto da revista quanto do filme. Não importa quantos crimes o bandido tenha cometido, nem suas ações, o que importa é que ele seja devidamente escoltado até Yuma para que seja julgado, condenado e executado devidamente segundo as Leis, e na presença do Juiz, isto é, prevalecendo e se resguardando o direito de aplicabilidade da Lei civil (que gere a sociedade como um todo) e não da lei individual (que seria caracterizada como uma justiça com as próprias mãos – e, portanto, vingança – também um crime). Esta é a grande diferença entre ser morto por uma vingança pessoal e pelas mãos do Estado: a ideia de ordem, progresso e civilização para a construção da nação.

Esta construção de uma nação (tanto a estadunidense do filme, como a italiana dos criadores de Tex[73]) é imaginada. "As nações, sugere Benedict Anderson, não são apenas entidades políticas soberanas, mas 'comunidades imaginadas'" (HALL, 2003, p. 26), isto é, uma "comunidade política imaginada, e imaginada como sendo intrinsecamente limitada, e ao mesmo tempo, soberana" (ANDERSON, 2008, p. 32). Comunidade esta que constitui uma ideia de nação civilizada diferente do Oeste hostil.

A garantia da aplicabilidade da lei é um reforço de uma ideia de civilização para o Oeste, ou seja, é garantir que este território inóspito e "sem lei" comece a ser construído sedimentado pelos conceitos de "ordem", "progresso", "civilização" e "Lei". É a doma da natureza selvagem do faroeste se mostrando possível por meio de um exemplo de justiça humana (a prisão e julgamento do bandido), é um reforço das dicotomias presentes na

[73] Esta relação entre a construção de uma identidade estadunidense e italiana será retomada no capítulo 3.

construção de uma identidade nacional estadunidense e também italiana: bem x mal; Oeste x Leste; Civilização e progresso x natureza e desordem; bandido x mocinho; etc.

Tanto na HQ quanto no filme, o objetivo final é que a justiça seja feita, que a lei seja aplicada e não somente que o prisioneiro seja conduzido até Yuma. No filme, por exemplo, o desfecho deixa no ar a possibilidade de fuga de Ben Wade e na HQ não há mais um condenado a ser preso, o que reforça a ideia de que o mais importante não são os bandidos, os prisioneiros, mas sim a defesa de uma justiça e de uma lei civil que seja cumprida no território estadunidense de fronteira ainda em formação, uma vez que, tanto a referência da HQ quanto a do filme, são ao velho Oeste e ao período de formação dos Estados Unidos da América no século XIX.

Ao final da aventura, após conseguir derrotar todos os bandidos, Tex revela ao chefe do bando que a tentativa de envenenamento tinha de fato matado Ray e que agora todos os outros bandidos estavam mortos ou sendo encaminhados para Yuma para serem julgados, ao que o ranger considera ser uma missão bem-sucedida.

Figura 26 – o desfecho da aventura

Fonte: NIZZI, FUSCO, 2010, p. 114.

Com o fim da perseguição e os bandidos capturados, Tex e Kit podem retornar à aldeia navajo (ponto base dos heróis) com um sentimento catártico de missão resolvida, revelada pelo "aleluia" de Kit Willer em referência ao seu padrinho Kit Carson, que apesar de não aparecer nenhuma vez nesta revista é referenciado.

2.4 Outras referências e releituras

Outro aspecto que aparece nas revistas versa sobre a questão da originalidade das revistas TEX, já apontando *en passant*. Se o discurso é constituído por diversas vozes (polifonia), então quem é autor? Existe uma coautoria das práticas discursivas então? Onde está a autenticidade do autor? Ou seja, como podemos dizer que Bonelli é autêntico em seu discurso se ele não "tirou do nada, da cartola" suas ideias, mas baseou-se nos filmes de faroeste do período ou na literatura do século XIX?

A questão é que Bonelli produziu sua subjetividade a partir da cultura, que é híbrida, que está em diálogo com outros. Mas ao mesmo tempo é autêntico sim, pois cria algo novo, ou seja, um *cowboy* nos quadrinhos que fará sucesso e permanece no mercado por mais de 70 anos. Além disto, a HQ não é *ipisis litteris* uma cópia do filme, mas sim uma possibilidade de diálogo e algumas vezes homenagens, ou então *crossover*[74].

Em concordância com Bakhtin, acredito que é preciso analisar a obra em seu contexto, devolvê-la ao seu suporte histórico-cultural. Fora disto ela não tem significado e TEX está diretamente relacionado com outras produções do período, como Zorro, Fantasma, filmes hollywoodianos e produções do cinema Spaghetti (faroeste italiano).

[74] O *Crossover* é quando uma mesma empresa faz uma revista de dois personagens, cenários e universos distintos interagindo entre si. Exemplo disto é a proposta da SBE de fazer uma revista com interação entre Zagor e Tex (já pedido diversas vezes pelos fãs em cartas e em postagens nos grupos de *Facebook*).

Não é possível repetir um discurso, porque quando o período de produção dele for alterado, implicará diretamente no(s) significado(s) repercutido(s). Os discursos são reelaborados o tempo todo, o que não significa que não há autenticidade. Neste sentido, os próximos capítulos da tese são dedicados a discutir esta questão: quem é o dono da voz de Tex? Bonelli [o criador]? Nizzi [o sucessor]? Boselli [o atual responsável pelas publicações da revista – editor chefe]? E com o que/quem os autores de Tex dialogam? Quais as relações entre Itália e os Estados Unidos que atravessam as páginas Texianas?

É inegável que há uma tentativa em manter a autenticidade do personagem repetindo o criador, recriando o que ele fez, ou seja, há uma permanência no mercado de um Tex "original" que não pode ser mexido em sua essência, talvez porque, sendo um produto de mercado, isso implicaria em mudança nos números de vendas, mas também é possível perceber mudanças sutis nas ações e características psicológicas do ranger e até mesmo nas próprias revistas (a criação da *graphic novels* são exemplo disto).

O mundo que mergulhamos é cheio de significados, que podem ser traduzidos pela linguagem, mas nem todos o são. Para se ter o discurso, é preciso ter quem fale sobre. Como dito anteriormente, nosso meio de existência humano é essencialmente cultural e a mente e o mundo humano são semióticos (sempre trazem/produzem significados). Nós, como pesquisadores/as, devemos estar atentos/as ao contexto sociocultural e histórico, a uma intereção destas duas dimensões, tendo em mente que o discurso não é neutro, mas interpela o público. Portanto, pretende promover uma reação dialógica. E o discurso é uma composição de vozes, composição de performances com uma alta capacidade de simbolizar a partir de outros produtos culturais inclusive, como é o caso das inúmeras referências de TEX ao cinema hollywoodiano e ao faroeste *spaghetti*. Todas estas coisas juntas, a capacidade de simbolizar, o desenvolvimento da fala e dos discursos e seus significados são, para Baumam (2008), performance. Por isto, acredito que esta área de estudo proporciona espaço para aprofundamentos nas análises do objeto de pesquisa.

Em resumo, a performance está presente nos quadrinhos, no cinema e também na leitura feita pelos telespectadores e leitores de TEX. Neste sentido, essas sensibilidades, subjetividades, fazem parte das interpretações sobre as diversas relações entre tais objetos de estudo.

Segundo Abdala e Lage (2013), tudo que está presente na cena, "submetido à linguagem cinematográfica, confere a uma 'simples' sessão de cinema experiências de fruição estética e de performances, na medida em que convida o outro a viver, a *experimentar* aquele momento em cena" (ABDALA; LAGE, 2013, p. 2, grifo dos autores). Isto é,

> A exibição de um filme permite, então, que o público possa reconfigurar a compreensão que tem do passado, do mundo e, em decorrência disso, de seus membros (individualmente) e da sociedade da qual participa. Isso é um dos fundamentos sobre os quais se assenta o argumento que nos serve de orientação, pois estas teorias nos levam a considerar as "mentes" – no que concerne ao passado coletivo – dos homens e mulheres que formam o público, não somente como detendo um repertório individual, mas também uma "cultura histórica" partilhada coletivamente e reconfigurada individualmente. (Ibid., *p.* 5-6).

Tanto o filme quanto os quadrinhos são produtores, criadores e reprodutores de cultura, em suas mais diversas características. Além disto, estão em constante diálogo. Estas questões serão debatidas e retomadas no capítulo subsequente da tese, "A performance dos leitores e a autenticidade dos autores". Assim como o cinema e qualquer outro produto cultural, os quadrinhos também possuem liberdade literária. As revistas TEX, por mais que se baseiem no faroeste hollywoodiano e no spaghetti western, também contam com muitos escapes ao gênero, como a história "O vale dos dinossauros"[75] que conta a história de um buraco que conduzia a um vale onde habitavam dinossauros, uma narrativa que muito se aproxima de "Viagem ao centro da terra", de Julio Verne.

Elementos fantásticos também não faltam em TEX: "A morte negra"[76] e "A Ilha misteriosa"[77], que trata do tema *Vikings* (totalmente deslocado do tema western), são exemplo disto. As aventuras que mais são marcadas pelo tema fantástico são as que contam com a presença dos personagens Mefisto[78] (um dos maiores arqui-inimigos de Tex) ou então El Morisco[79] (grande amigo de Tex e conhecedor das crenças egípcias). Outra referência ao misticismo são as revistas "O profeta indígena"[80], carregada de simbolismos tratados como "fé cega" dos indígenas; e também "Os rebeldes de Cuba", dedicada ao tema "vodu"[81].

---

[75] BONELLI; GALEPPINI. O vale dos dinossauros. Mythos Editora. Jan. 2001. (Publicadas originalmente em 1960 na Itália).

[76] NIZZI; CIVITELLI. A morte negra. Almanaque 15, Mythos editora, Nov. 2002. (Original de novembro 2001 n. 493).

[77] BONELLI; LETTERI. A Ilha misteriosa, Mythos editora, fev. 2003.

[78] Aparece em Tex Grandes clássicos volume 09 O diabólico Mefisto, publicado originalmente em Tex 39-40 de janeiro/fevereiro de 1964 e pela Mythos em julho de 2009 no Brasil, por Bonelli e Galep. Reaparece em uma excelente e longa produção (no sentido de páginas e no sentido de tempo gasto para ser produzida: nove anos) feita por Claudio Nizzi e Claudio Villa lançada em 2004 pela mythos em uma minissérie chamada Mefisto (original de julho/agosto de 2002).

[79] Aparece em: A pirâmide misteriosa, almanaque 21 Mythos publicada originalmente nos números 228 e 229 na Itália e no Brasil entre outubro e novembro de 1979 por Bonelli e Letteri.

[80] Tex Gigante O profeta indígena, publicada no Albo Speciale nº 21 na Itália em Junho de 2007 por Nizzi e Mantantuono.

[81] Tex gigante Os rebeldes de Cuba, publicada em outubro de 2010 pela Mythos e originalmente publicada em Tex Gigante volume 24 na Itália em junho do mesmo ano, por Guido Nolitta, Mauro Boselli e desenhos de Orestes Suarez, abordando uma aventura que se passa nos pântanos da Lousiana (local de muita presença africana, herança da escravidão), próximo à Nova Orléans com um grupo de pessoas fazendo oferendas ao Deus

Até mesmo de tourada Tex e Kit Carson participam, fazendo referência a uma característica marcante da cultura espanhola, em "Matador!"[82].

Apesar de não ser temática fantástica, há uma revista que traz um tema totalmente deslocado do foco das publicações texianas que é "A cidade do ouro"[83], que aborda uma cidade em que todas as pessoas vivem com roupas e hábitos dos séculos XV/XVI, marcado pelo absolutismo europeu e os desenhistas retratam como se fosse uma viagem no tempo para um período que não há registros históricos no novo mundo.

Por outro lado, as revistas TEX também contam com muitas referências históricas: Victório, chefe apache que aparece em "O tesouro de Victório"[84], Ely Parker[85] (Donehogawa), o iroquês que trabalha no gabinete de guerra em Washington lutando pela causa indígena (ele aparece em "Complô em Washington"[86] e reaparece em "Testemunhas de acusação"[87]), o chefe apache Cochice, retratado nas revistas como grande amigo de Tex[88], Butch Cassidy[89], e outros.

Para além das referências a personagens históricos, TEX também é um universo que nos apresenta o Oeste do ponto de vista dos criadores, mas também com certo embasamento histórico, como por exemplo, as caravanas de marcha para o Oeste, como retratado em "A trilha de Oregon"[90], ou ainda a venda de perfumes, feita por meio de representantes que viajavam em diligências, retratando dois aspectos da vida no Oeste: tanto a venda de perfumaria satirizada em "A Million Ways to Die in the West"[91], quanto as viagens de diligências, muito presentes nos filmes de John Ford.

Os vários conflitos entre colonos e o exército estadunidense também são retratados nas HQs de Tex, como é o caso de "O último esquadrão"[92], aventura que retrata o

---

Xangô e envolvendo o rapto de uma criança branca. Toda a trama gira em torno do Vodu colocado como uma crença negativa que precisa ser combatida veementemente.

[82] BOSELLI; CAPITANIO. Matador! Tex Almanaque 18. Mythos editora. Jul. 2003.

[83] A cidade do ouro, publicada originalmente em abril/junho de 1964 nas revistas de número 42 a 44 na Itália e no Brasil é da editora Mythos, dezembro de 2007, feita pelas mãos de Bonelli e desenhada por Galep em parceria com Gamba.

[84] BONELLI; LETTERI. O tesouro de Victório, Almanaque n. 09, Mythos editora, ago. 2001.

[85] O personagem histórico foi conselheiro militar do presidente Grant e comissário do departamento indígena segundo dados publicados em BONELLI; LETTERI. Tex Ouro Atentado em Washington.

[86] BONELLI; LETTERI. Complô em Washington, Almanaque 11, Mythos Editora, fev. 2002.

[87] NIZZI; DE LA FUENTE. Testemunhas de acusação, Almanaque 14, Mythos Editora, set. 2002.

[88] Cochice aparece na revista Tex Gigante volume 18 Desfiladeiro da cobiça, publicada em outubro de 2006 pela Mythos, feita por Nizzi e Alessandrini.

[89] Que aparece em A horda selvagem, Tex Grandes Clássicos volume 27 originalmente publicado em Tex 60/61 em 1965 outubro/novembro por Bonelli e Galep e no Brasil data de junho de 2010 pela Mythos.

[90] MANFREDI, Gianfranco; GOMES, Carlos. Tex Gigante A trilha de Oregon. vol. 25 out. 2011 (original: Albo Speciale 25 jun. 2011).

[91] Filme publicado no Brasil sob o título 1001 maneiras de se pegar na pistola, 2014.

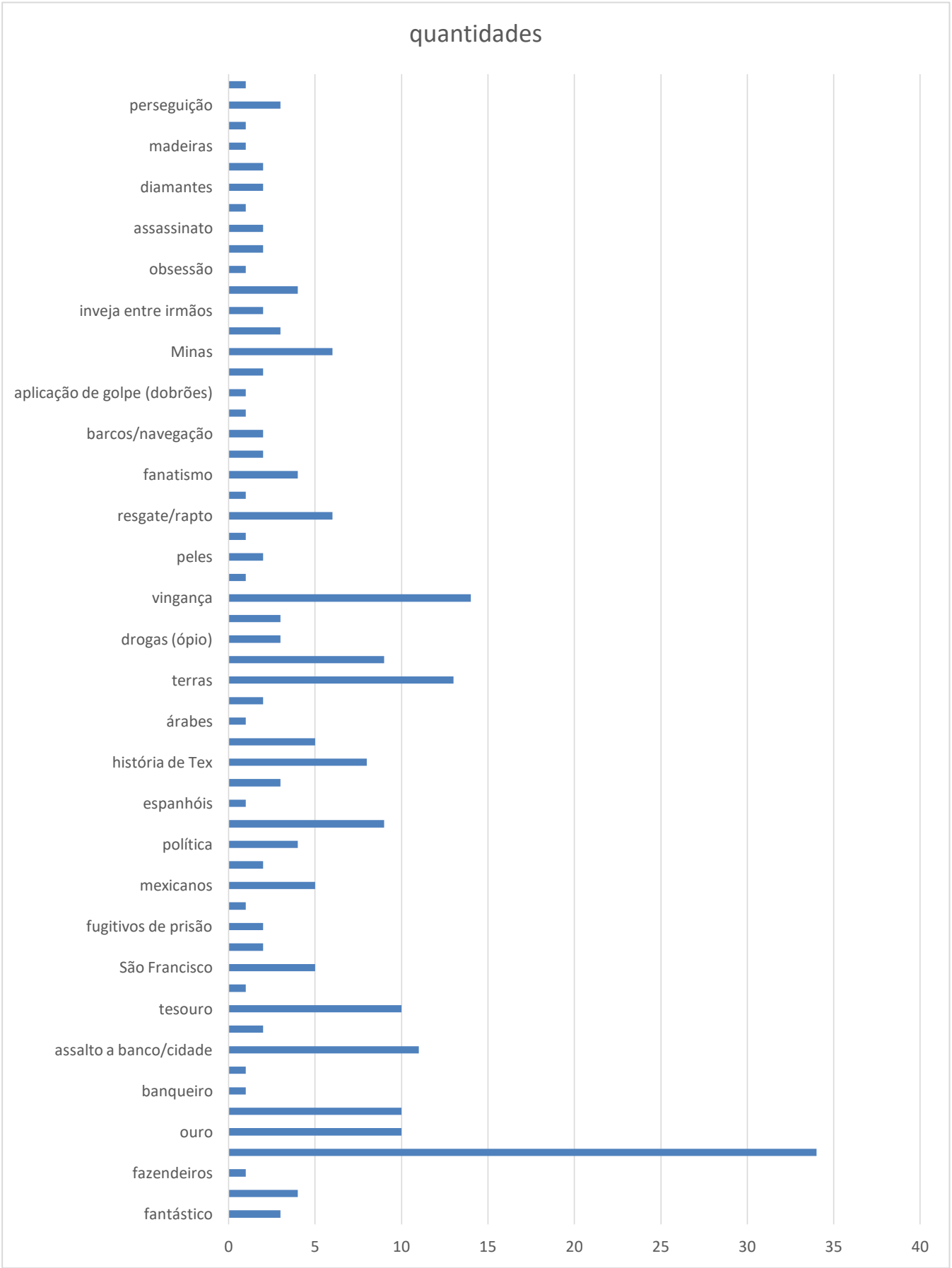
[92] NIZZI; REPETTO. O último esquadrão. Tex Almanaque 13 Mythos Editora, jul. 2002.

desentendimento entre apaches e colonos e a necessidade de intervenção do exército para impedir uma "matança". Também problemas com madeireiras e com caça ao ouro são temas recorrentes nas revistas Tex, além de problemas com mineradores, que também está atrelada à busca desenfreada pelo ouro[93]. Outro tema atrelado a esta febre do ouro são os assaltos a companhias ferroviárias, muito presentes na cinegrafia dedicada ao tema western e também recorrente em TEX, traduzidas em assaltantes em busca de lingotes de ouro que as companhias são responsáveis por transportar de uma região à outra[94].

Segundo Carsan (2009), os temas que mais aparecem são:

Gráfico 2 – quantidade de gibis por temática:

[93] Tema que aparece NIZZI; BUZZELLI, Guido. *Tex Gigante O grande*. Mythos Editora. vol. 15.
[94] Esta temática aparece em Tex Gigante volume 17 *O grande roubo*, publicada pela Mythos em abril de 2006 no Brasil, por Nizzi e Ortiz.



Fonte: elaborado pela autora a partir do levantamento feito por Carsan, 2009.

Este gráfico é importante, pois apresenta as temáticas recorrentes em TEX e consequentemente quais são os temas mais abordados quando o assunto é faroeste, e, além disto, elas nos oferecem uma indicação do que compõe o universo texiano lido pelos fãs, marcado principalmente pelas influências das leituras bonellianas do cinema Fordiano.

O gráfico nos dá uma ideia de quais são as temáticas mais abordadas no faroeste, bem como uma representação do que está presente neste mundo que é o Oeste. O tema índios é de longe o tema mais presente em TEX, seguido por vingança, e outros temas que também estão atrelados à questão do ouro: terras, assalto a bancos/cidades, ferrovias e assaltos a trens, tesouro. Surpreendentemente, um tema alheio ao *western*, mas que também se destaca é Mefisto, que pende para o lado fantástico e surrealista das aventuras de Tex. Ou seja, apesar de ser majoritariamente do gênero *western*, as revistas também extrapolam (diferentemente dos filmes de *western*) e trazem temáticas diversas.

Outro tema recorrente tangencia a questão da terra e do gado, a expansão da fronteira cada vez mais à Oeste. A grande temática, tanto dos filmes estadunidenses quanto dos *Spaghetti*, gira em torno da fronteira. Para Sellers et. al. (1990), "em 1893, o historiador Frederick Jackson Turner disse que um período da história norte-americana se encerra em 1890 com o fim da fronteira. Até desaparecer, a fronteira modelara o caráter e as instituições do país" (p. 233), bem como influenciou várias mídias na construção e manutenção de uma ideia de Oeste, qual seja, violento, de uma tradição de justiça rude, de muito gado, de xerifes, de *cowboy*s, de genocídio indígena (Ibid., *p.* 233-236). Em diversos momentos e em diversas mídias o Oeste é retratado como um lugar inóspito, selvagem marcando a figura do *cowboy* e de colonos viajando em direção a uma terra sem lei, porém que trazia esperança de construírem uma nova vida (muito reforçado também pela religião cristã e judáica, se assemelhando a diáspora do povo de Deus que em diversos livros do 1º testamento estão em busca da terra prometida).

A "viagem para o norte a partir do Texas, a uma média de 25 quilômetros diários, era uma empresa perigosa, solitária, difícil, e ameaçada por índios, colonos irados, doenças, secas e estouros de boiada" (SELLERS et. al., 1990, p. 230). Isto está retratado tanto em 3:10 to Yuma quanto em "O substituto" (e em diversos outros filmes e HQs); essa vida dura, as dificuldades, os ataques, a disputa entre civilização (leste) e selvageria (Oeste). Mas é a figura do *cowboy*, muito presente no imaginário popular estadunidense, italiano e também brasileiro, que irá desbravar essa "terra sem lei". "O vaqueiro lendário, porém, reencarnaria inicialmente na ficção de escritores como Zane Grey, depois no cinema [de Ford e Sergio Leone, por

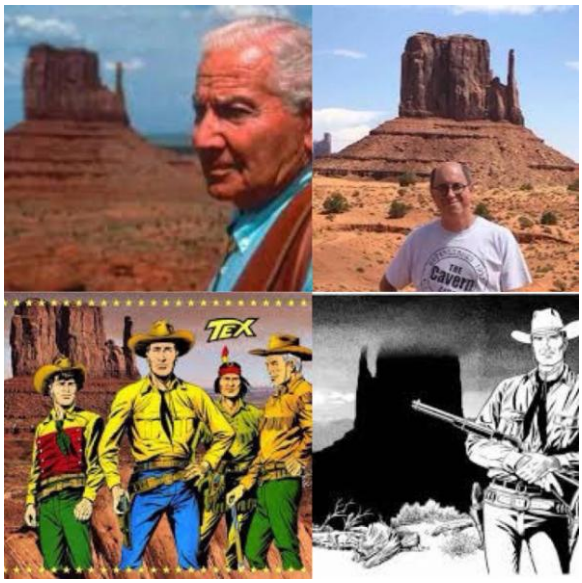
exemplo] e finalmente na televisão" (Ibid., p. 231), e nos quadrinhos, completo. Ou seja, é uma imagem, uma representação, que perpassa diversas linguagens midiáticas.

Segundo Lucas Reis (2015), "John Ford [...] inaugura, junto com "No tempo das diligências", uma tradição cinematográfica de representar o Oeste estadunidense com os enormes espaços vazios, o deserto vermelho e o rústico Monument Valley" (p. 25), que também é uma figura recorrente nas aventuras texianas, sendo mundialmente reconhecida como um símbolo diretamente ligado ao Oeste estadunidense. Em sua monografia, Reis (2015) explica como, apesar da aparição em apenas oito dos 160 filmes de Ford, o Monument Valley se torna sinônimo de faroeste, o que é replicado nas cenas dos gibis de Tex diversas vezes, mesmo que Bonelli não conhecesse presencialmente o monumento.

> As imagens grandiosas do Monument Valley, com os filmes de John Ford, tornaram-se propriedade do gênero *western*, sendo cenário de destaque de filmes durante todo o século XX e início do século XXI. [...] A poeira, o deserto vermelho, as rochas imensas, a planície de vegetação pouco densa foram aos poucos se consolidando no cinema hollywoodiano e no imaginário do público como a representação do Velho Oeste estadunidense. (REIS, 2015, p. 27).

O *Monument Valley* tem um simbolismo tão forte que uma das fotografias mais recorrentes de Bonelli é a reproduzida abaixo (Fig. 27), de sua primeira viagem aos Estados Unidos, bem como Mauro Boselli (atual editor de TEX) e diversas representações do próprio ranger e seus pards em várias ocasiões também com o monumento. Além disto, o monumento é recorrentemente, tanto nos filmes, quanto nos quadrinhos, referenciado como um símbolo do Oeste.

Figura 27 - *Monument Valley*, símbolo do Oeste presente em TEX



Fonte: http://texwillerblog.com/?p=78724. Acesso em 10 mar. 2021.

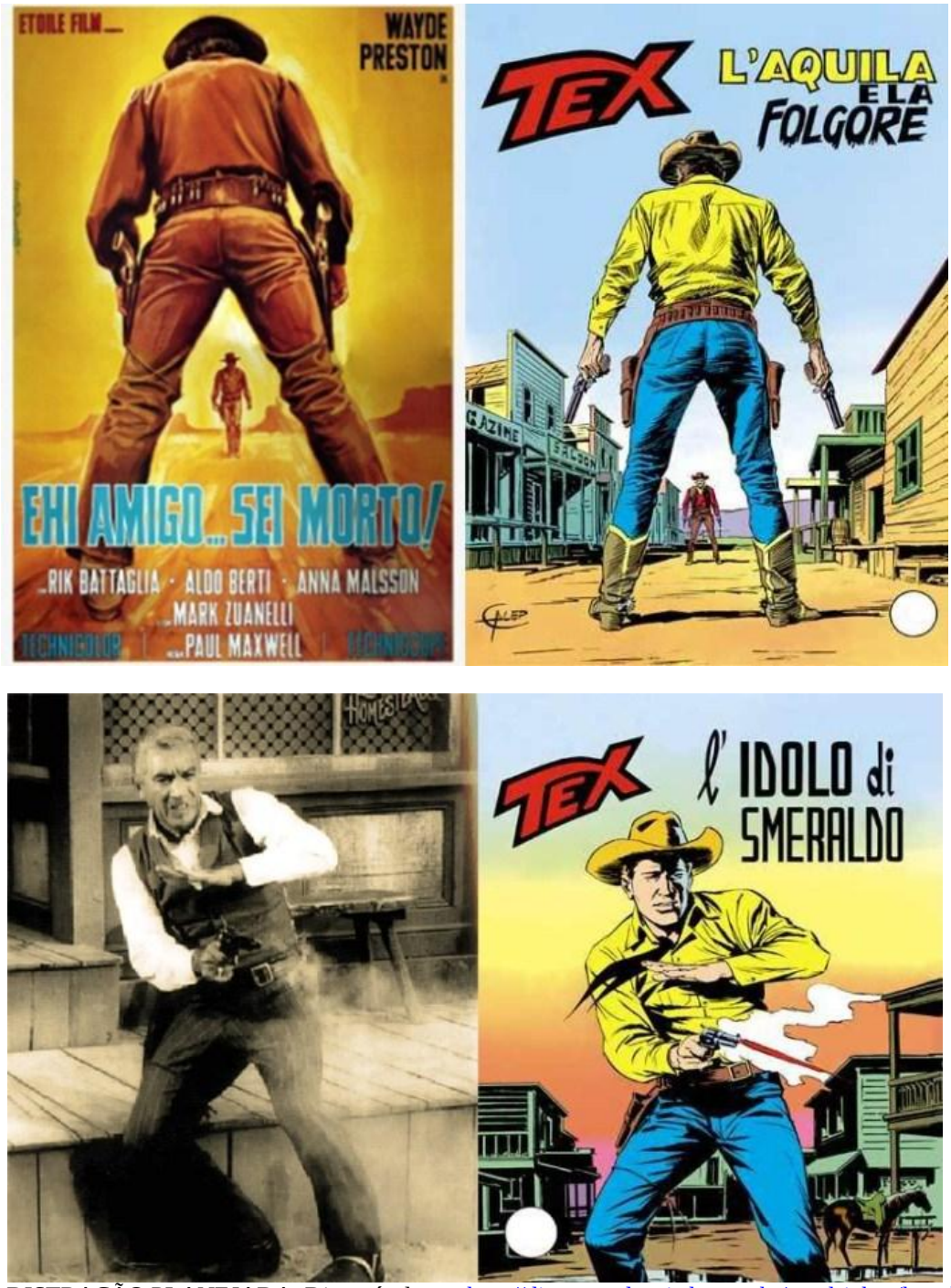
Para Marco Moretti, “La Monument Valley, al confine tra Utah e Arizona, è lo scenario più sfruttato dalle strisce di Bonelli: un’ambientazione inspirata probabilmente dal film *Ombre Rosse* (1939) di John Ford;”[95] (MORETTI, 2018, sem página).

Esta transposição de imagens e releitura do cinema pelos quadrinhos bonellianos é um fenômeno denominado por Pierre Sorlin de migração de imagens (REIS, 2015). É por isto que compreendo as aventuras de Tex como uma leitura em camadas, por esta estar sujeita a diversas influências de produções anteriores: a primeira camada é a tradição oral da contação de histórias do oeste; a segunda são os folhetins e os contos de westerns; a terceira camada são os filmes de velho oeste produzidos a partir das leituras e releituras de todos estes produtos culturais; a quarta são os *spaghetti* produzidos na Europa fazendo adaptações e apropriações do cinema hollywoodiano; a quinta são os gibis de Tex, contemporâneos à produção cinematográfica, portanto dialogando, interpretando, reinterpretando, representando este cenário. Por fim temos a sexta camada que será explorada no último capítulo desta tese: as leituras dos fãs de western, ou seja, o que eles interpretam e leem a partir dos filmes, das músicas, das histórias, dos gibis e com o que se identificam.

Essas referências, esses diálogos, estão presentes no recheio dos *fumetti* Texianos e também nas próprias capas, fazendo releituras de filmes de faroestes, demonstrado no texto “Bonelli – as mais cinematográficas histórias em quadrinhos” que revela uma sequência de capas baseadas nos filmes de faroeste, ou homenagens a eles.

Figura 28 – semelhanças entre as capas de filmes e as capas de TEX

[95] “O Monument Valley, na fronteira entre Utah e Arizona, é o cenário mais explorado pelas tiras de Bonelli: um cenário provavelmente inspirado no filme *Ombre Rosse* (1939) de John Ford;”. (Tradução da autora).



Fonte: DISTRAÇÃO PLANEJADA. Disponível em: http://distracaoplanejada.com.br/quadrinhos/bonelli-as-mais-cinematograficas-historias-em-quadrinhos/.

Para além das capas, que são claras referências a filmes de faroeste, o artigo também aborda outros personagens da Bonelli que são embasados em atores reais (além do próprio Tex que foi feito a partir de Gary Cooper), como Ken Parker, Dylan Dog, Nathan Never, Mágico Vento e Julia Kendall.

> Fernando Simão Vugman, por exemplo, considera que o *western* é herdeiro de uma produção de narrativas da segunda metade do século XVII. Segundo esse autor, essas histórias sobre o Oeste surgem de eventos reais, mas, no processo de contá-las

> e recontálas, vão sendo sintetizadas a ponto de se tornarem convencionais e abstratas, até se transformarem em um conjunto de símbolos, ícones, palavras-chave ou clichês históricos. (REIS, 2015, p. 28).

Em outras palavras, "as representações cinematográficas anteriores a uma determinada película compõem um estoque de imagens já disponíveis sobre o passado representado e que povoa um determinado universo mental." (QUINSANI, 2011, p. 2). Assim como Ramos (2017), acredito que "as histórias em quadrinhos estabeleceram um espaço próprio entre as demais linguagens. Assim, em interação com a imprensa, o cinema, a publicidade, o rádio e a televisão, as histórias em quadrinhos também contribuem para a formação do imaginário e das sociedades contemporâneas." (RAMOS, 2017, p. 22). É por estes motivos que Bonelli é visto como um símbolo de qualidade, paixão e tradição na Itália (DANDI, 2013/2014). Não somente o criador, mas também o personagem é visto como um ícone, um símbolo nacional, parte do imaginário coletivo.

> "[...] Una figura modello, emblema della giustizia. '... Quando vede un torto, il povero cristo che soffre ingiustamente, lui si rubella e prende le sue parti. Che poi sia negro, che sia bianco, che sia indiano, che sia un contadino, che sia una persona colta, non gliene frega niente' affermava lo stesso Gian, convinto in prima persona di questi valori." (Ibid., p. 47-48)[96].

Este capítulo estabelece uma relação entre o cinema (hollywoodiano) e os quadrinhos de Tex para aprofundar nas análises das influências que estas duas mídias culturais impuseram uma à outra. Muitas são as revistas de Tex que homenageiam algum filme de faroeste específico, seja pela capa (como demonstrado acima), seja por imagens específicas dentro da aventura, seja por uma revista inteira dialogando com o filme, como é o caso de 3:10 to Yuma e "O substituto", mas também de L'uomo sbagliato[97] (Nov. 2013), de Tito Faraci e Giampiero Casertano e "No tempo das diligências" (1939), de John Ford.

O capítulo seguinte será dedicado a explorar melhor as relações entre Itália e Estados Unidos por meio do cinema e os quadrinhos, mais aprofundado no cinema *Spaghetti* e nas influências que exerceram sobre as revistas de Tex.

[96] "Uma figura modelo, emblema da justiça. '... Quando ele vê um erro, o pobre Cristo que sofre injustamente, ele toma o lado dele. Pode ser ele negro, branco, um indígena, um fazendeiro, ou que seja uma pessoa educada, ele não dá a mínima ', disse o próprio Gian Luigi Bonelli, que está pessoalmente convicto desses valores". (Tradução da autora).

[97] Tex color n. 4 (SBE).

CAPÍTULO 3: CIRCULARIDADES CULTURAIS, ASPECTOS SIMBÓLICOS E IDENTITÁRIOS EM TEX

Este capítulo está dividido em outros subcapítulos para refletir sobre temas que perpassam a tese de doutorado. São temas que tangenciam as revistas em quadrinhos de Tex Willer, como por exemplo, a contextualização histórica da revista (os Estados Unidos da América do século XIX), a contextualização de produção da revista, a Itália fragmentada do pós Segunda Guerra Mundial. E, por fim, a contextualização do público consumidor brasileiro, problematizando a ideia de descendência italiana, o forte apelo por um sentimento de pertencimento a uma cultura estrangeira, a identificação com o personagem, a revista e os autores, bem como a personificação do personagem (cujo ápice são os *cosplays*).

O capítulo três é dedicado, portanto, a estudar a Itália, os Estados Unidos e as relações e sobreposições estabelecidas entre esses dois tempos e espaços por meio das narrativas presentes nas revistas TEX.

Após o segundo capítulo trazer a relação entre o cinema e os quadrinhos em algumas páginas de TEX, apresento aqui detalhes mais importantes acerca da contextualização histórica tanto do gibi (Itália, 1948) quanto do personagem (EUA, século XIX) para compreendermos como os criadores Bonelli e Galep se relacionam com o mundo a sua volta e [re]produzem isto nas páginas de TEX, fazendo claras referências ao cinema Fordiano, posteriormente ao de Sergio Leone e demais produções *Spaghetti* contemporâneas.

Foi necessária a contextualização das relações estabelecidas entre o *fumetti* Texiano e o cinema *Western* e *Spaghetti* (capítulo 2) para agora aprofundar na ambientação destes dois produtos culturais: os quadrinhos italianos e os filmes de faroeste, tanto produzidos nos EUA, quanto os produzidos na Europa, sobretudo Itália e Espanha. Tendo em vista que "cinema e quadrinhos compartilham uma origem em comum [e] os avanços sociais e tecnológicos que desembocaram na chamada sociedade de massas" (SOUZA, 2015, p. 38), torna-se importante uma análise mais detida dessas duas produções artístico-culturais.

Para compreender TEX é preciso antes compreender o cinema western e *spaghetti*, e antes, o contexto literário e o contexto histórico deste oeste, por isso o item 3.1 dedicado a explorar a ideia de faroeste, de velho oeste, de oeste, bem como o contexto de produção destes quadrinhos (que será abordado em breve no item 3.2, sobre a Itália).

3.1 Estados Unidos: sangue, vingança, violência e ódio no Oeste

Os gibis do personagem Tex Willer trazem aventuras que se passam nos Estados Unidos do século XIX. Um território representado nos filmes como inóspito, selvagem, sem lei, sem civilização, mau visto por uns e visto como sinal de esperança e vida nova por outros. Também era o local para onde iam famílias em busca de terras (já que o leste já estava dividido) e oportunidades de terem uma fazenda e produzirem o próprio gado. Este Oeste do século XIX era visto como última alternativa para aqueles que tinham problemas respiratórios – como é o caso do filho caçula do personagem Dan em *3:10 to Yuma*. A família toda se muda por recomendação médica para que o filho caçula tivesse melhores condições pulmonares em um local seco e árido. Por outro lado, a sequidão e a aspereza do solo podem significar também a morte e a falta de esperança para muitos colonos, ou seja, o Oeste é o local do binarismo (vida e morte, oportunidade e refúgio). Tal binarismo aparece nos filmes dedicados a retratar a história da expansão para o Oeste e é replicado posteriormente nos *Spaghetti* e, consequentemente, em TEX.

Segundo Benedict Anderson (2008), o historiador Eric Hobsbawn (2013) estava correto ao afirmar que há uma tendência das nações e tornarem-se nacionalistas, assim como há também uma cultura da convergência (JENKINS, 2015). Hobsbawn (2013) também escreveu um texto no qual aborda a figura do *cowboy* como sendo parte do imaginário popular de diversas culturas. Todavia, é com os Estados Unidos que esta imagem se firma e passa a ser difundida estereotipadamente nos mais diversos produtos culturais, mas sobretudo o cinema).

Para Benedict Anderson (2008) a nação é uma comunidade política e imaginada e existe a partir do momento que um número significativo de pessoas se entende como uma comunidade e se consideram uma nação (ANDERSON, 2008, p. 32). O fato de ser uma comunidade imaginada leva a compreender também a ideia de identificação e o pertencimento, conceitos fundamentais para este capítulo da tese, uma vez que é a ideia de comunidade, identidade e pertença que atravessam as narrativas texianas e as organizações coletivas dos fãs.

Após essas leituras, a única conclusão possível é que não há cultura pura e há que se concordar com Jenkinks (2015): estamos caminhando para uma convergência cultural mundial. Jenkins (2015) concorda com o que Hall (2003) já havia levantado sobre identidades e culturas no mundo pós-moderno.

> [...] a cultura é um modo de vida global [....]. A cultura não é uma prática; nem apenas a soma descritiva dos costumes e ‘culturas populares’ [...] das sociedades, como ela tende a se tornar em certos tipos de antropologia. Está perpassada por

> todas as práticas sociais e constitui a soma do interrelacionamento das mesmas. (HALL, 2003, p. 136).

É nesta concepção de cultura e de comunidades imaginadas (ANDERSON, 2008) que os EUA se apresentam aqui como uma nação inventada e reinventada diversas vezes por variados produtos culturais. Nos interessa sobretudo a 7ª e a 9ª artes para fins de análises.

Todas as representações culturais sobre o Oeste começam com a ideia de fronteira no cinema western. As produções cinematográficas focam na ideia de fronteira e além fronteira, ou seja, o Oeste, o local inóspito, inexplorado, virgem e selvagem.

> [...] No final do século XIX, o Mississipi era a última fronteira oeste da nação que tinha conquistado sua independência da Inglaterra, em 1783. [....] Todo esse contexto de expansão de fronteiras, conflitos entre brancos e índios acordos diplomáticos e ações militares é contemporâneo ao processo de elaboração de uma identidade nacional pós-independência. [...]. A fronteira em movimento, então, era uma realidade nos Estados Unidos no século XIX e histórias sobre o Oeste eram contadas no país inteiro. Uma versão romanceada dos acontecimentos foi criada pelas narrativas orais, pela música *folk* e pelas *dime novels*, os romances baratos. (REIS, 2015, p. 13-18, grifo do autor).

Tais músicas e novelas (romances) chegam a jovens como o personagem Will do filme *3:10 to Yuma*. Ele é encantado por essa disputa entre bandidos e mocinhos narrada nos romances de faroeste e também presente nas narrativas orais. Essa caracterização dos bandidos acaba criando uma aura mágica em torno dessas figuras, conquistando alguns jovens.

A circulação desses produtos culturais cria e solidifica uma representação do Oeste que depois é retratada e ressignificada ou reproduzida nos westerns, nos faroeste *spaghetti* e nas HQs do ranger Tex.

> Os artistas pintaram o Oeste, os vaqueiros fizeram canções sobre o cotidiano e, no início do século XX, quando a fronteira já não mais existia como fato físico, o cinema incorporou essas histórias e as transformou num espetáculo que faz parte da identidade nacional dos Estados Unidos. (REIS, 2015, p. 18).

Lucas Reis (2015), historiador que estudou John Ford e suas produções em seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), traz apontamentos pertinentes a este estudo, sobretudo se considerarmos que Ford será a primeira influência de Bonelli, seguida por Sergio Leone. É no *Monument Valley* retratado em "No tempo das diligências", ou no Grand Canyon, que Galep se inspira para representar o Oeste de Tex. É nas narrativas fordianas que Bonelli tira inspiração para escrever roteiros para Tex.

> O Monument Valley, um conjunto de rochas gigantescas fincadas no meio oeste estadunidense com 48 km² de extensão, está localizado entre os estados do Arizona e de Utah, na região da reserva dos índios navajos. A maioria dos historiadores e

> críticos de cinema que tratam sobre a obra de John Ford dá grande destaque às imagens do Monument Valley, que se tornaram o Velho Oeste estadunidense do imaginário coletivo. Marías diz que [...] a maioria dos espectadores associa Ford à paisagem. A simples menção de seu nome traz à mente imagens inesquecíveis de planaltos escarpados, cânions, penhascos e cumes em Monument Valley. [...] Isto significa que Ford nos alcança através dos nossos olhos, e começa por entalhar permanentemente em nossas memórias uma coleção de imagens, antes mesmo de nos familiarizarmos com os personagens e o desenrolar de suas histórias. Não é tão fácil recordarmos o diálogo [...], mas é quase impossível não nos lembrarmos das paisagens ou dos interiores escuros, onde a ação acontece. (REIS, 2015, p. 22).

A localização geográfica do monumento mais famoso das telas de cinema western pode ter influenciado na escolha por colocar o personagem Tex em meio aos navajos, uma vez que está na região da reserva indígena navajo.

O *Monument Valley*, assim como nos filmes, desempenha nas narrativas bonellianas um importante marco, pois direciona o olhar dos leitores para a paisagem que se quer repercutir, para uma imagem que se quer construir dos Estados Unidos. "John Ford, então, inaugura, junto com "No tempo das diligências", uma tradição cinematográfica de representar o Oeste estadunidense com os enormes espaços vazios, o deserto vermelho e o rústico *Monument Valley*" (Ibid., p. 25), e Bonelli, juntamente com Galep replicam esta tradição representativa do Oeste.

> No documentário *Monument Valley: a terra de John Ford*, de 2006, um historiador que estuda a obra de Ford diz que esse é 'o Oeste americano que toda criança imagina. É o Oeste americano que os europeus imaginam'. Foi esse cenário que John Ford pintou o Velho Oeste e isso só por ter filmado algumas tomadas ali em sete ou oito dos aproximadamente 160 filmes que dirigiu (Ibid., p. 27, grifo do autor).

É por este motivo que os filmes europeus sobre faroeste e os gibis do Tex (que também são europeus) representam este território de Ford com imagens recorrentes e quase copiadas dos filmes fordianos; imagens estas do *Monument Valley*, de diligências, do *Grand Canyon*, de *saloons* etc.

Segundo Reis (2015), ainda, essas imagens, reproduzidas nos filmes de John Ford, acabaram por tornarem-se propriedades do gênero western, sendo reproduzidas em vários outros cenários de filmes durante os séculos XX e XXI. "A poeira, o deserto vermelho, as rochas imensas, a planície de vegetação pouco densa foram aos poucos se consolidando no cinema hollywoodiano e no imaginário do público como a representação do Velho Oeste estadunidense." (REIS, 2015, p. 27).

Também pode ter sido das próprias produções fordianas já revisitadas que Bonelli tirou inspiração para um personagem que não seja assassino de indígenas, mas sim o contrário, ou seja, um ferrenho defensor da causa. Para Reis (2015), há uma mudança entre os

primeiros e os últimos filmes Fordianos, no que tange à percepção dos indígenas. Enquanto "No tempo das diligências" (1939) trazia os indígenas como "maus", "Crepúsculo de uma raça" (1964) já era mais crítico, mostrando

> como os índios são portadores de virtudes e, principalmente, humanidade; enquanto o homem branco também é capaz de atos animalescos, bárbaros, contrários à civilidade que defende, que preserva. [...] Diferente do espetáculo de No tempo das diligências, esse último western de John Ford é crítico, questiona os mitos, desconstrói os elementos fundamentais para a construção de uma história de faroeste. (REIS, 2015, p. 41).

Ou seja, aos poucos a filmografia de John Ford muda o discurso e explode os conceitos de "bom" e "mau". Essa mudança também perpassa as páginas dos quadrinhos de Tex que aos poucos abandona a dicotomia e começa a questionar conceitos como estes.

A maioria dos historiadores e críticos de cinema que tratam sobre a obra de John Ford dá grande destaque às imagens do Monument Valley, que se tornaram o Velho Oeste estadunidense do imaginário coletivo. (REIS, 2015). As imagens grandiosas desta paisagem, com os filmes de John Ford, tornaram-se propriedade do gênero western, sendo cenário de destaque de filmes durante todo o século XX e início do século XXI. (REIS, 2015).

Desde o filme "No tempo das diligências" até os filmes de westerns mais recentes, como "O Cavaleiro Solitário" (2013), do diretor Gore Verbinski, o Monument Valley foi usado para representar o Oeste: isso é o que Pierre Sorlin chama de migração de imagens. (*Ibid*).

Essa imagem recorrente do Monument Valley nos filmes fordianos é transposta, ou migrada, para as revistas bonellianas de Tex. Não só as influências fordianas estão presentes em TEX, mas também de Sérgio Leone e seus sucessores no *Western spaghetti*, sobretudo se considerarmos que muitas dessas filmagens se deram na própria Itália.

> Many spaghetti westerns were shot in Italy on rented studio sets and sound stages, and as locations in the countryside around Rome. There were three main western town sets in the vicinity of Rome: at Cinecitta Studios, Elios Studios and Dino de Laurentiis's studio ('Dinocitta').[98] (HUGUES, 2009, p. XVII).

Além da caracterização do próprio território do Oeste, TEX também aborda os personagens que o compõem: brancos, indígenas, mexicanos, chineses e negros. Porém, o que nos interessa mais são as relações entre brancos e indígenas, que são a maior parte das aventuras (vide gráfico 2).

[98] "Muitos spaghetti westerns foram filmados na Itália em estúdios ou estúdios alugados, bem como em locações no interior de Roma. Havia três conjuntos principais sets de *Western* nas proximidades de Roma: no Cinecittá Studios, no Elios Studios e no estúdio de Dino de Laurentiis ('Dinocitta')." (tradução da autora).

Em sua dissertação, Vicki Green (1974) analisa o papel dos indígenas nos quadrinhos de Western. Segundo ele, "the North American Indian, as member of a minority group, is portrayed as a comic book character. The comic is a media form produced by a culture that does not often allow the Indian voice in his own portrayal. As such, common Indian stereotypes are often perpetuated.[99]" (GREEN, 1974, p. 2). Os quadrinhos de TEX abordam os indígenas também como uma minoria que necessita da proteção do chefe navajo que muitas vezes intercede, seja como chefe, seja como ranger.

Souza (2012) pesquisa a articulação entre quadrinhos italianos e o Western spaghetti. Para ele, há alguns pontos marcantes que caracterizam esses dois produtos culturais, como a ritualização da violência, o suspense, os duelos. O herói do western clássico é positivo enquanto que o do Western *spaghetti*, sobretudo o Leoneano é vingativo, sem nenhum senso de justiça. São homens *cowboy*s que vêm de longe (andarilhos), montados a cavalo (solitários) e que carregam força, paixão e ideias (SOUZA, 2012).

Tais mudanças aparecem nas páginas bonellianas, talvez muito mais pela Itália ter acabado de sair de uma grande guerra que enfrentou fortes problemas com o fascismo e a perseguição aos judeus, do que por influência fordiana. Ou talvez sejam esses dois fatores combinados. Esta relação de um cinema que quer construir a América está refletido em Tex, uma HQ cujo personagem também constrói "A América", levando lei e ordem para o Oeste. Neste aspecto, os *Spaghetti* westerns contribuem para a difusão de um imaginário sobre o faroeste estadunidense e a história da expansão para o Oeste, a história do século XIX nos EUA.

A conclusão de Reis (2015) em seu estudo monográfico é que "o western, longe de ser um gênero cinematográfico estático e inerte, transformou-se durante todas as décadas, renovando-se na forma e no conteúdo." (p. 49). Assim também é TEX, com a nova coleção da Salvat que forma uma aquarela quando colocada em estante todos os volumes, ou também com a nova coleção *Graphic Novel*, ou com o lançamento da *Bonelli kids*. Não é só uma renovação do mercado consumidor, mas uma revisão do próprio gênero Western, dos próprios personagens da SBE, uma tentativa de ampliar o público consumidor, de atingir mais pessoas, sobretudo diante de uma queda expressiva no mercado literário.

Assim também o é com novas adaptações de Western para comédia, como *A million way to die in the West* (2014) ou *The ballad of Buster Scruggs* (2018), com traços de comédia.

[99] "O índio norte-americano, como membro de um grupo minoritário, é retratado como personagem de história em quadrinhos. O quadrinho é uma forma de mídia produzida por uma cultura que não costuma permitir a voz indígena em seu próprio retrato. Como tal, os estereótipos indígenas comuns são frequentemente perpetuados." (Tradução da autora).

Também filmes como “Cavaleiro Solitário” (2013) baseado em uma série de rádio homônima, o longa metragem “Os oito odiados” (2015), de Tarantino, dentre outras produções. Tudo isto reforçando a ideia de que o Western apesar de ter diminuído a quantidade de vendas, ainda se mantém no mercado e produz imagens que vendem.

A circulação cultural se dá por meio de produtos diversos. Exemplo disto são os quadrinhos de Tex que produzem revistas e objetos dedicados ao personagem e à temática. Mas também encontramos outras formas de circulações culturais comercializadas em produtos como a moda (vestuário, calçados e acessórios). A venda de roupas estilo “navajo” não são para divulgar a cultura navajo, nem para preservar, nem mesmo para um grupo seleto de navajos da reserva, mas sim para mulheres da cidade. Isto pode ser observado pelo fato da modelo (figura 29) não ter traços indígenas e sim europeus. Esta circulação cultural de produtos de mercado não está no controle dos historiadores, mas tocam o real, isto é, revelam rastros, restos e vestígios de um imaginário popular que se apropria do passado para vender no presente.

Figura 29 – Propaganda de venda de moda navajo.

Fonte: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSmXEuW25ZqQdkmCh5VhrswA7_YKptWFL1mAg&usqp=CAU.

“Hoje, pesquisadores de marketing falam em “comunidades de marca”, tentando entender melhor por que alguns grupos de consumidores formam laços intensos com o produto e, por meio dele, com outros consumidores.” (JENKINS, 2015, p. 113). Tex (a revista e o personagem) são, ambos, comunidades de marca que revisitam um Oeste representado em outras produções culturais.

> Em um estudo que ajudou a definir o conceito de “comunidade de marca”, os professores de marketing Albert M. Muniz Jr. E Thomas C. O’Guinn concluíram: As comunidades de marca realizam funções importantes em nome da marca, como compartilhar informações, perpetuar a história e a cultura da marca e fornecer

> assistência [a outros usuários.] Oferecem uma estrutura social ao relacionamento entre o vendedor e o consumidor. (JENKINS, 2015, p. 113).

São essas comunidades de marca que irão criar chaveiros, marcadores de páginas, adesivos, camisetas, canecas e vários outros produtos dedicados ao ranger. Também são essas mesmas comunidades de marca que irão transpor para o mundo da indústria uma apropriação de uma cultura que não é dela.

Na propaganda reproduzida (figura 29) vemos a divulgação de roupas navajo. A modelo, branca, cabelos castanhos lisos, em nada representa uma navajo. Apenas a paisagem e a apropriação do estilo das roupas remetem ao povo navajo, tão presente nas revistas TEX e que aponta imediatamente à uma imagem de Oeste cinematográfico fordiano.

Essa apropriação de marcas, de culturas que não são próprias fazem parte também da convergência cultural que o mundo vive. Hoje, por meio de aplicativos como *shopee* ou mercado livre é possível adquirir "roupas navajo" assim como revistas TEX, chaveiros, camisetas e outros objetos personalizados. O que antes era artesanal, hoje faz parte de um mercado industrial. Mas é a ideia que está sendo vendida: a ideia de que se está comprando uma roupa indígena, de que se está participando desta cultura navajo, ou seja, a promoção de uma identificação de quem compra com o produto vendido. Por trás da "moda navajo" há toda uma construção histórico cultural de uma imagem de Oeste que está sendo revisitada. Ao invés de contribuir para uma representação pejorativa dos indígenas, como era no cinema western clássico, hoje, diversos produtos culturais tentam reelaborar a imagem indígena distanciando da ideia popular de que "índio bom é índio morto[100]".

Diferente da representação do Oeste no cinema *Hollywood* e *Spaghetti*, hoje, a apropriação da imagem dos navajos pela moda é uma releitura deste período histórico, procurando criar uma ideia de nação (EUA) pautada na comercialização de bens culturais que recriam a imagem dos indígenas e da relação entre brancos e "selvagens".

O mesmo acontece no universo Tex: a identificação entre os produtos dedicados ao ranger e seus parceiros e a ideia de pertencimento, de identidade, de aproximação com uma cultura ali retratada, a divulgação de imagens estereotipadas de indígenas com o intuito de criar uma maior aproximação com o universo representado nas revistas do personagem.

Propagandas como a reproduzida acima tendem a reforçar estereótipos sobre os povos indígenas. Para Littlejohn (1975), "The lack of a balanced perspective, especially in history

[100] A frase "índio bom é índio morto" data da Guerra de Secessão nos Estados Unidos e foi proferida por um general que participou também do genocídio contra os povos indígenas estadunidenses. A frase é até hoje parte do imaginário popular e, inclusive, citada no presente. Maiores informações podem ser acessadas em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Philip_Sheridan.

books, tends not only to sustain, but, to strengthenth the existing stereotypes and patterns of racial discrimination." (LITTLEJOHN, 1975, p. 10)[101].

Apesar de se dedicar aos estudos sobre a representação estereotipada de indígenas na historiografia e em livros didáticos de história e, consequentemente em sala de aula, as explanações da autora contribuem para esta pesquisa doutoral à medida que traz análises acerca do imaginário popular sobre os indígenas na América do Norte e sobre a caracterização negativa e estereotipada deste grupo em livros, que acredito serem reforçadas também em produtos culturais como o cinema e os quadrinhos e hoje apropriadas pela moda, na medida que "the representation of the historical event is altered by the cultural, social, and economic-filter of the person transmitting the information." (LITTLEJOHN, 1975, p. 17)[102].

Para Campbell (1990),

> A nossa [dos estadunidenses] é uma das piores histórias, no que diz respeito aos povos nativos de qualquer nação civilizada. Os índios são não pessoas. Não são sequer computados nas estatísticas da população eleitoral dos Estados Unidos. Houve um momento, logo depois da revolução da Independência, em que bom número de índios de destaque participaram efetivamente do governo e da vida americanos. George Washington dizia que os índios deveriam ser acolhidos como membros de nossa cultura. Em vez disso, eles foram transformados em vestígios do passado. No século XIX, todos os índios do sudeste foram colocados em vagões e despachados, sob guarda militar, para o que foi chamado de Território Indígena, doado aos índios em caráter perpétuo, como sua terra própria – mas alguns anos depois os brancos o tomaram de volta. (CAMPBELL, 1990, p. 27).

Os próprios fãs percebem Tex como uma transposição do cinema para os quadrinhos. Nas palavras de JCT[103],

> André Bazin, célebre crítico cinematográfico disse «*O western é o género nobre do cinema americano*». Tex é a transposição das grandes obras-primas do western cinematográfico para a BD. O seu sucessor noutra *mídia*. Além de que é refrescante ler uma história bem escrita e bem desenhada de Tex. (Grifo no original)[104]

Transposição ou convergência ou apropriação ou ainda transferência cultural[105]. Todos estes termos aplicam-se a esta estreita relação entre os quadrinhos de Tex e o cinema western e spaghetti. "Transferência, não é transportar, mas sim metamorfosear [...] É menos a

[101] "A falta de uma perspectiva equilibrada, especialmente nos livros de história, tende não apenas a sustentar, mas, a fortalecer os estereótipos e padrões existentes de discriminação racial." (Tradução da autora).
[102] "A representação do evento histórico é alterada pelo filtro cultural, social e econômico da pessoa que transmite a informação." (Tradução da autora).
[103] Outra fonte de pesquisa utilizada nesta tese foram entrevistas com fãs de Tex publicadas no texwillerblog.com, desenvolvidas entre os anos de 2006 a 2020,. Respeitando o anonimato, todos/as os/as fãs tiveram seus nomes abreviados pelas iniciais de nome e sobrenome em maiúscula.
[104] Entrevista concedida a José Carlos Francisco em 7 Jul. 2011. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=29037.
[105] Esta foi uma abordagem indicada na banca de qualificação.

circulação de bens culturais que sua reinterpretação que está em jogo." (ESPAGNE, 2017, p. 137).

A transferência cultural é muito mais o processo de digestão, como o movimento antropofagista[106] brasileiro da semana de arte moderna em 1922, do que um processo de influência de uma cultura sobre a outra, o que implica certo determinismo.

> Toda passagem de um objeto cultural de um contexto para outro tem por consequência uma transformação de seu sentido, uma dinâmica de ressemantização, que só se pode reconhecer plenamente se levarmos em conta os vetores históricos da passagem. (ESPAGNE, 2017, p. 136).

Há que se concordar com Borges (2015) quando este afirma que o cinema precisa ser assumido como uma narrativa que contribuiu para a coexistência de tempos (passado, presente e futuro) e para criar vínculos imaginados, acrescento simbólicos e sensíveis. "Dito de outro modo, é necessário ressaltar o cinema como mecanismo cultural, também ele construtor da nação" (BORGES, 2015, p. 113) não só estadunidense como a italiana – que se apropria do western e do mito da fronteira, do Velho Oeste, de uma região selvagem e o [re]produz e ressignifica no western *spaghetti*, posteriormente readaptado e ressignificado mais uma vez por Bonelli e Galep em TEX,. Isto é, são imagens [re]interpretadas a partir de outras representações, por isso em camadas, ou sobrepostas.

Caracterizado o Oeste que aparece nas revistas texianas, partimos agora para uma breve análise da Itália, palco das revistas TEX desde 1948 e as relações estabelecidas entre o cinema estadunidense de western clássico e o western *spaghetti*, ressiginificados por Bonelli e Galep no nanquim do *fumetti* mais famoso de Milão.

3.2 Itália: *spaghetti western* e *fumetti*

Assim como qualquer outra nação, a Itália[107] foi se formando de maneira híbrida ao longo dos séculos, com a passagem de diversos povos por seu território, enfrentando problemas de identidade nacional e pertencimento, mas, além disso, sua unificação tardia e logo em seguida a ascensão do fascismo e o massacre da Segunda Guerra Mundial e uma

[106] O movimento antropofágico fazia parte da Semana de Arte Moderna Brasileira, em 1922 e consistia na ideia de ler e interpretar, deglutir e devolver o que foi lido à luz de seus próprios pensamentos. Brasileiros como Mário de Andrade e Oswald de Andrade se destacaram no movimento que comparava a leitura à antropofagia, inclusive retratado no Manifesto antropofágico, de Oswald de Andrade.

[107] Tais informações sobre a contextualização histórica e uma visão geral da história da Itália foram retiradas de leituras de Bertonha (2005; 2015) e Ginzborg (1990).

história marcada por ondas migratórias contribuíram para esse hibridismo e também para uma internacionalização da cultura italiana e de estereótipos[108].

Néstor Canclini (2019) afirma que

> [...] há gêneros constitucionalemnte híbridos, por exemplo, o grafite e os quadrinhos. São páticas que desde seu nascimento abandonaram o conceito de coleção patrimonial. Lugares de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, aproximam o artesanl da produção industrial e da circulação massiva. (p. 336).

Neste sentido, os quadrinhos podem ser percebidos, a partir de uma visão das Performances Culturais, como um produto cutural híbrido. Para Langdon (2006), a performance é um ato de comunicação, portanto implica em ter um emissor e um receptor, que no caso da revista TEX são os leitores. "A experiência é um elemento importante invocado pela performance e é uma consequência dos mecanismos poéticos e estéticos, sendo expressados simultaneamente através de vários meios comunicativos" (SULLIVAN, 1986, *apud* LANGDON, 2006, p. 166). Neste sentido, TEX fala muito mais de seu contexto de produção, da experiência que seus criadores tiveram na Itália, do que do Oeste propriamente dito.

Segundo Leake (2018), "Tex è diventato non solo un personaggio immediatamente riconoscibile della cultura popolare italiana, ma il protagonista di una desse sua epiche contemporanee più significative, e certo tra le più longeve[109]." (LEAKE, 2018, sem página). E sua fama se dá pela identificação de leitores italianos com um contexto histórico pós 2ª guerra mundial.

> *Tex* desiderino saperne di più non solo sull'immaginario americano che ne sottende le avventure (le guerre indiane, la guerre civile americana, il Far West, i Texas Ranger) e del contesto storico italiano (il retaggio del fasciso, il piano Marshall, il neorealismo), ma anche sul panorama emozionale del suo protagonista. (LEAKE, 2018, sem página)[110].

O ponto mais importante da tese de Elizabeth Leake (2018) é quando esta afirma que a revista diz muito mais respeito a uma Itália fraturada pela guerra e um público que enfrentou o holocausto, do que de um país como Estados Unidos que enfrentou uma Guerra Civil ou a

[108] Desde a graduação percebi a necessidade de aprofundar sobre o tema e acessar a história da Itália para compreender o contexto de produção dos gibis italianos. Na defesa de mestrado fui cobrada sobre esta contextualização e acredito que as leituras realizadas no doutorado permitiram uma maior aproximação com o tema e mais aprofundamento na contextualização histórica.

[109] "Tex tornou-se não apenas um personagem imediatamente reconhecível da cultura popular italiana, mas também o protagonista de uma de suas epopeias contemporâneas mais significativas e, certamente, uma das mais longevas." (Tradução da autora).

[110] "A revista TEX deseja saber mais não só sobre o imaginário americano que está por trás de suas aventuras (as guerras indígenas, as guerras civis americanas, o longínquo *West*, os Texas Rangers) e o contexto histórico italiano (o legado fascista, o Plano Marshall, o neorrealismo), mas também a própria paisagem emocional de seu protagonista." (Tradução da autora).

Ku Klux Klan (ambos marcos históricos foram abordados em algumas aventuras de Tex Willer). "*Tex*, con il suo *cowboy* americano come eroe, racconta storie italiane per un pubblico italiano. Le avventure di Tex portano il marchi del Made in Italy a dispetto delle loro ambientazioni nel Nord e Sud America." (sem página)[111].

É possível afirmar que Bonelli e Galep representem Tex como um defensor dos indígenas, dos negros, das mulheres, ou seja, de todos que são considerados grupos minoritários devido à experiência que tiveram com a Segunda Guerra e também por influência dos filmes de Ford e Leone. Em uma Itália recém-saída da Guerra, que ainda enfrentava resquícios do fascismo e a derrota pelos Aliados, o surgimento de um personagem defensor das minorias pode ser indicativo de ser muito mais representativo de um discurso antifascista (de um regime que perseguiu judeus) do que do Oeste no século XIX nos Estados Unidos da América (que perseguiu indígenas e negros).

O fato de Bonelli ir na contramão dos Westerns da época, cuja máxima era "índio bom é índio morto", pode ser, do ponto de vista desta pesquisa, alto revelador seu local de fala: uma Itália fragmentada, ferida, com problemas de formação nacional a ser resolvida e mais, com o fascismo a ser enfrentado[112]. A postura de Bonelli ao colocar um herói defensor de indígenas no inóspito território estadunidense do século XIX é um discurso a favor das minorias, da convivência e antifascista. Porém, não podemos ignorar que as políticas públicas do *Duce*[113] contra o cinema estadunidense e as produções culturais dos EUA pode ter favorecido a criação de TEX e o sucesso. Antes, desenhistas e roteiristas italianos estavam mais ocupados com as traduções (da *Disney*, por exemplo) e não com suas próprias criações.

A Itália do Pós Segunda Guerra Mundial aparece nas revistas de Tex Willer dada a forte influência do cinema nos quadrinhos deste período. Não somente o cinema de faroeste produzido nos Estados Unidos, mas também o próprio cinema italiano chamado *Spaghetti western.* Muitas dessas produções feitas na Europa (Itália e Espanha principalmente) constituem embasamento para os roteiros de Bonelli e os desenhos de Galep. Uma Itália marcada pelo fascismo ainda próximo e também por um catolicismo forte. Exemplo disto é o desenho abaixo (figura 30) de Galep que mostra primeiro a origem do desenhista (que começou com alguns desenhos religiosos antes de Tex) e também sua devoção.

---

[111] "Tex, com seu *cowboy* americano como herói, conta histórias italianas para um público italiano. As aventuras de Tex trazem as marcas *Made in Italy*, apesar de suas localizações na América do Norte e do Sul." (Tradução da autora).
[112] Vide Bertonha (2005; 2015) e Ginzborg (1990).
[113] GINZBORG, 1990.

Figura 30 – São Francisco abençoando Tex

Fonte: http://texwillerblog.com/?p=75401.

Na imagem, vemos São Francisco abençoando o personagem Tex Willer. Para o autor da matéria,

> de Tex não há vestígios, mas no quadro pintado por Galep há uma coisa que une o santo ao herói: a defesa dos mais fracos, aquele código moral que faz lutar contra as injustiças da vida [...] San Vincenzo traz a mensagem cristã de aceitação que não faz distinções de categorias entre os necessitados; Tex acrescenta a defesa dos mais fracos, um conceito aplicado por Gianluigi Bonelli nos textos das suas histórias. (TEXWILLERBLOG, sem página. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=75401. Acesso em: 23 jul. 2021).

Este período da segunda guerra e pós Segunda Guerra é crucial na história italiana. Com o país que sai de uma unificação tardia e logo entra em duas grandes guerras mundiais, a divisão da população se torna um problema a ser sanado. Além disto, ter perdido a guerra com um saldo mais de meio milhão de italianos mortos, instabilidade política e economia em crise, abriu feridas.

É importante dizer que os criadores de Tex nunca tinham visitado os Estados Unidos quando criaram o personagem. Desta forma, é somente a partir de leituras e releituras das produções culturais da época que eles conseguem dar corpo, forma e linguagem ao ranger.

> Desde o início, Bonelli e Galep procuraram documentar-se sobre o Oeste americano. Suas principais fontes eram os romances de aventura, os filmes e as ilustrações publicadas em **Il Giornale Illustrato dei Viaggi**. Fizeram o melhor para respeitar a geografia em cada detalhe e a estudaram pelos mapas do Oeste. Porém, anos se passaram antes que Bonelli e Galep pudessem consultar um mapa da época de seus heróis [*"Tex, e il sogno continua"*] e tiveram que esperar ao menos uns dez anos para poder ler as primeiras descrições de índios que fossem além da visão imperialista dos primeiros livros escolares." (MARTINO, 1998, sem página, grifo do autor).

Os quadrinhos westerns, baseados no cinema precedente aparecem nos EUA nos anos 1900. “Anche in questo settore si sente l’influenza di Zane Grey, il piú importante autore di romanzi e racconti western dell’epoca, molto attivo anche in campo cinematografico.” (SANFILIPPO, 2010, p. 2)[114].

Para este mesmo autor,

> Western statunitense e Western italiano raffigurano due possibili rivisitazioni del West, che andrebbero comparate ai coevi sviluppi cinematografici. In uma ricerca più completa andrebbero esplorate anche altre produzioni. Per esempio, quella franco-belga [...]. (SANFILIPPO, 2010, p. 2)[115].

É cada vez mais clara a referência ao próprio país do que ao longínquo Estados Unidos do século XIX, quando observamos nas narrativas Bonellianas críticas ao militarismo (herança do fascismo) ou à corrupção (marcante em um país recém democrático).

> A democracia italiana, pouco mais de uma década após sua implantação, distanciou-se da sociedade civil, tornando-se crescentemente corrompida pela influência da máfia na cúpula do poder, pautando-se pelo jogo partidário e corroendo os recursos públicos em uma gestão corrupta (PRUDENZI, 2006, p. 33).

Não é possível que eu infira ou afirme com certeza quais os posicionamentos políticos de Bonelli na Itália e como ele se portava tendo em vista que não há fontes para tal, nem mesmo para levantar suposições. Mas é provável que, dado seu abandono do trabalho durante a guerra para refugiar-se, ele era contra as posturas adotadas pelo governo. Galep por outro lado, serviu durante a guerra atuando na área jornalística e não no front de batalha, mas sua função é desenhar, não criar roteiros. É o discurso Bonelliano, portanto, que faz críticas ao militarismo, à corrupção política, ao genocídio indígena, se posicionando contra uma Itália marcada pelo holocausto e por discursos anti-democráticos.

Conforme aponta Fernandez (1969),

> a experiência prematura do fascismo na Itália do entre guerras, o recrudescimento do controle estatal sobre diversos aspectos da vida privada na Itália e o cerceamento das liberdades individuais fizeram com que diversos intelectuais italianos passassem a tomar a literatura e a cultura americanas como antídotos contra o totalitarismo, instrumentalizando os valores que elas evocavam. Dessa forma, o fascismo aprofundou a absorção da literatura americana pela *intelligentsia* italiana de maneira mais intensa do que se observou nos demais países europeus do período. Nos anos 1930, diversos intelectuais italianos começaram a ler e traduzir autores americanos, tornando-se fascinados pelo universo literário que encontraram. (FERNANDES, 1969, *apud* SOUZA, 2014, p. 42).

[114] “Também neste setor é possível sentir a influência de Zane Gray, o mais importante autor de romances e contos de faroeste da época, também muito ativo no campo cinematográfico.” (Tradução da autora).

[115] “O faroeste americano e o italiano retratam duas possíveis reinterpretações do Ocidente, que devem ser comparadas aos desenvolvimentos cinematográficos contemporâneos. Em uma pesquisa mais completa, outras produções também devem ser exploradas. Por exemplo, o franco-belga [...].” (Tradução da autora).

É neste contexto que TEX é criado. Inicialmente, como um simples personagem de tirinhas publicadas em jornais italianos, posteriormente sendo transformado em uma revista própria de tiragem mensal e com muito mais páginas. E é devido a esta [re]aproximação com a cultura estadunidense que se cria um ambiente propício para o florescimento de TEX.

No ano de 1935 é criada a *Ente Naionale Industrie Cinematografiche* (ENIC) focada em exibições do Estado fascista nos cinemas italianos. Mussolini pretendia com isso controlar todas as produções cinematográficas italianas, atrelada a medidas protecionistas para garantir que as produções do país não fossem massacradas pelas estadunidenses (SOUZA, 2014). As décadas seguintes assistiram a um misto de incentivos estrangeiros e também cuidados por parte dos italianos. Disso surgem influências, sobretudo para o cinema *Spaghetti* e consequentemente para os quadrinhos de Tex. Além disso, o já comentado apoio às produções culturais nacionais proporcionam um terreno fértil para auxiliar no impulsionamento da revista.

Há em TEX uma representação de uma identidade étnico nacional de um país além-mar (os EUA) e que se reproduz por meio de vários produtos culturais, criando discursos e operando mecanismos de construção de uma ideia de pertencimento reelaborada ao longo do tempo. Cinema e quadrinhos se retroalimentam neste sentido. É isto que permite também que fãs brasileiros possam se identificar com um personagem que traz em sua narrativa aspectos da cultura estadunidense, mas também italiana, seja em seus comportamentos, sejam em suas vestimentas, conforme se verá no capítulo que segue.

Acredito serem dois os aspectos que contribuem para o hibridismo cultural em TEX trazendo para as narrativas das aventuras do ranger uma relação performática entre Itália e Estados Unidos. São eles: 1- a própria Segunda Guerra Mundial, marcada pelo discurso nazifascista e o holocausto – o que se relaciona à perseguição sofrida pelos indígenas quando da expansão para o Oeste; e 2 – o forte processo de imigração italiana nos séculos XIX e XX levando a cultura italiana e o *made in Italy* para vários outros países, sobretudo Brasil e Estados Unidos.

"Segundo os dados levantados por Demoner (1990, p. 261- 265), a imigração italiana representou 91% da imigração total no ano de 1892, 77% em 1893, 81% em 1894, 99% em 1895 e 94% em 1896" (VANGELISTA, 2016, p. 1335), ou seja, as migrações italianas para EUA e para Brasil representam na história destes três países um aspecto muito importante de aproximação e hibridização destas culturas que são transportadas nos navios também.

Esta identificação com uma cultura que não lhe é própria, aqui no Brasil, pode se dar devido a uma ideia de pertencimento, de retorno a uma Itália dos pais/avós/tataravós imigrantes. É uma memória coletiva de um lugar e de realidades que não foram vividas, mas que aproxima por meio destes produtos culturais e de relatos orais.

É esta Itália fragmentada do pós Segunda Guerra Mundial que será palco para um personagem de *fumetti* que se posiciona contra preconceitos, contra a perseguição aos povos indígenas e que problematiza a formação do Oeste, deste território *Wilderness*. Mas é no cinema que seus autores irão buscar a fonte para as narrativas, as paisagens e o roteiro.

3.3 Quando os Estados Unidos e a Itália se encontram: a autenticidade dos autores

Após caminharmos pelo Oeste dos Estados Unidos do século XIX e a Itália do pós-guerra e compreendermos de onde e como surge o personagem Tex Willer, cabe agora abordar como esses dois lugares se encontraram nas páginas de TEX. Apesar de afirmar que há um forte hibridismo cultural na produção da revista, não questiono se os autores são ou não autênticos ao criarem o personagem.

Não há produção cultural pura, o que há são diálogos e reinterpretações, representações. Há em TEX a presença de uma interrelação inegável entre Itália e Estados Unidos que aparece na narrativa bonelliana e no nanquim de Galep, o que não implica em cópia do cinema precedente. Tais semelhanças e diferenças, ou homenagens (por vezes) se mostram frequentes e fáceis de serem identificadas à medida que se avança na leitura e no conhecimento adquirido sobre as revistas. No início se assemelhavam muito mais aos filmes de John Ford, por exemplo, com "No tempo das diligências", presença de coiotes, de diligências, de longas viagens. Muitas referências gráficas são mais fáceis de identificar a ligação com o cinema, mais do que as falas ou o roteiro.

Como historiadora acredito que a obra sempre deve ser analisada a partir de seu contexto. Fora disto ela não tem significado e corremos o risco de alterar o discurso ali presente. É preciso compreender que a produção cultural é dialética e está em constante diálogo com outras produções culturais contemporâneas, mas que há traços únicos. São tais traços que permitem fãs de longa data identificarem imediatamente o desenhista de x ou y aventura, ou até mesmo da capa. E, mais que isso, sentirem-se à vontade para expressarem suas opiniões sinceras sejam elas positivas ou negativas a respeito dos desenhos e roteiros.

Ao longo das disciplinas cursadas no doutorado, me deparei com questões sobre minha fonte de pesquisa tais como: quem é o dono da voz? Quem é o dono do discurso? Bonelli, o criador? Sérgio Bonelli, seu filho e que fez fortes campanhas de internacionalização da editora? Nizzi e Boselli, os sucessores? Há uma tentativa de se manter o personagem imutável – discurso presente em várias manifestações dos fãs, mas isso implica dizer que não há personalidade e diferença entre o Tex de Nizzi, o de Boselli e o de Bonelli?

Essas diferenças entre todos estes autores são mais fáceis de notar nos traços dos desenhos, uma vez que cada desenhista possui características próprias e marcantes em seus retratos. Porém, no texto, torna-se mais sutil observar marcas de mudanças, sobretudo por tentar manter o personagem sem muitas alterações. Apesar disto, observamos detalhes, como o fato de diminuir a aparição do personagem em cenas fumando. Essas alterações são reveladoras do mercado consumidor – que se torna mais exigente com relação às posturas dos heróis, para que sejam de fato exemplos. Isso não implica que não haja liberdade criativa dos roteiristas e desenhistas. Os próprios fãs afirmam que o fato de TEX vender até hoje pode ser devido justamente à maestria desses roteiristas e desenhistas. Para JM,

> A cadeia de produção criada por Bonelli pai e mantida até hoje, com inegável'*savoir faire'*, permitiu que o Tex de Galep não envelhecesse nem morresse com os seus criadores, tornando-se uma personagem intemporal [sic]. Tex está vivo e de boa saúde e todos os críticos e estudiosos que multiplicam também as suas análises sobre ele, sabem que o futuro será tão aliciante como o passado. É um dos raros exemplos em que o método de criação americano foi aplicado com sucesso na Europa, mas continuando a permitir aos autores a expressão da sua individualidade artística (o que nem sempre acontece quando há dois ou mais desenhadores [sic] a fazer o mesmo trabalho, como na indústria dos 'comic books'). Quanto à característica de Tex que menos me agrada, talvez o seu exagerado conservadorismo nas relações com as mulheres, que na fase actual já devia ter sido ultrapassado. [116]

Por outro lado, alguns fãs afirmam que isso irá culminar na perda da essência do personagem e satirizam dizendo que o próximo passo será Tex deixar de beber cerveja e passar a tomar suco, parar de brigar e passar a oferecer flores para ladrões. Posicionamentos como este são recorrentes nas postagens dos grupos de Facebook, com fãs algumas vezes indignados com o que eles chamam de censura ao personagem, feitas por outros fãs também, como as sugestões que Tex deixe de aparecer fumando nas revistas, ou que seja menos violento. Diante de tais sugestões os comentários ficam "inflamados" com muita sátira.

Como dito anteriormente, nosso meio de existência humana é essencialmente cultural e produtor de significados. Todo discurso carrega marcas de seu tempo, é uma composição de

[116] Entrevista com o fã e colecionador: Jorge Magalhães, realizada em 9 de dezembro de 2007 por José Francisco, disponível em: http://texwillerblog.com/?p=6659. Acesso em: 23 jul. 2021.

vozes e performances. TEX é isto: uma sobreposição de culturas, uma composição de vozes e performances e ao mesmo tempo uma tentativa de se manter o que é chamado de "essência" do gibi/do personagem se alterações (no desenho, nas figuras de linguagem, nos personagens, nas cores – quando há -, nas falas, gestos e hábitos).

Os novos roteiros e desenhos da revista TEX, feitos por mãos diferentes daquelas dos criadores originais (Galep e Bonelli) performam na medida em que "copiam" e recriam a originalidade do personagem, procurando ser o mais fiel possível ao original, como uma exigência do próprio público consumidor. Algumas vezes há possibilidade de liberdade criativa para esses novos roteiristas e desenhistas darem suas características pessoais ao personagem, como nas revistas da coleção Gigante, cujo objetivo é exatamente divulgar a arte de desenhistas que não são do âmbito *western*, mas são convidados a ilustrarem alguma aventura de Tex e apresentarem seus traços característicos.

Para ler histórias em quadrinhos (e qualquer outro produto cultural) é preciso ter conhecimento da linguagem, ter domínio de um vocabulário próprio. No caso dos *weterns* é preciso saber que "cheiro de cemitério" é uma linguagem figurada para "algo não está bom" também é preciso saber que haverá muitos xingamentos nas falas dos personagens: "que o diabo o carregue", "embuste", dentre outros conceitos próprios do mundo do Oeste: manada (gado), divisas (cargos do exército), mudar de ares (sair da cidade quando se está sendo procurado), etc.

Apesar dos xingamentos frequentes, os leitores de Tex precisam distinguir quando é um xingamento e quando é um apelido carinhoso, como quando Carson chama o parceiro de Satanás. Isto só se torna possível com leituras acumuladas de TEX. Assim como a percepção da ironia e do sarcasmo nas falas dos personagens. Os leitores têm que saber também identificar o tom de voz do personagem: surpresa, sarcasmo, combinadas à expressão facial/ gestual representada. São esses conjuntos de elementos da cena que compõem a fala do personagem e que permitem identificar e interpretar a trama. Esses pontos são sensíveis e muito sutis, possíveis de serem compreendidos a partir do acúmulo de leituras e da sensibilidade para a linguagem do quadrinho.

As contradições do oeste também aparecem nas revistas de Tex tanto no contraste entre as cidades do oeste *versus* as cidades do leste (maiores, mais desenvolvidas, mais "civilizadas") e uma forte defesa pelo Oeste em detrimento do leste. Um dos questionamentos da pessoa do Leste (tido como mais desenvolvido) é justamente a respeito dos métodos de Tex, que rebate chamando pejorativamente todos os senadores de Washington de "almofadinhas". Por outro lado, apesar de condenarem os métodos de Tex em Chicago, tais

políticos contratam bandoleiros para fazerem seus trabalhos sujos[117] em lugares como a Fronteira. Todas essas características, juntas, forma a obra e também o personagem. Dão corpo e forma à revista e exigem um acúmulo de leitura para serem corretamente apreendidas.

A partir das publicações da década de 1990 vemos temas mais polêmicos como questão do voto feminino, estupro, corrupção, etc, para além dos temas recorrentes do Oeste (gráfico 2). Em "O cavaleiro solitário" publicado no volume 09 de Tex Gigante[118] temos o relato de um casal de colonos cuja filha é assassinada após ser estuprada por um grupo de ladrões que passavam pela região. Os pais da garota também são assassinados após tentarem salvá-la. Tex era amigo da família de colonos e parte em uma trilha de vingança perseguindo e matando um por um, reforçando a vingança dos homens (e não justiça), a justiça com as próprias mãos, a lei de talião ("olho por olho, dente por dente") e também a justiça divina que sempre intercede em favor dos menos favorecidos.

> As alterações na figura de Tex, nas suas qualidades físicas e morais, e a maior exatidão em retratar paisagens, índios, lugares e objetos, andavam lado a lado com a idade do público e nisso reside, provavelmente, um dos segredos de sua longevidade. Num primeiro momento foram os filmes, de John Ford, Howard Hawks, Anthony Mann e por aí vai, com atores e atrizes carismáticos. O rosto de Tex foi modelado sobre o de **Gary Cooper**, **Cary Grant**, **John Wayne** e, mais tarde, sobre o do próprio **Galleppini**. Houve, naturalmente, reproduções de pinturas de Bodmer, Catlin, Remington e a narrativa western, sobretudo "do deserto", com seus clássicos publicados na coleção *"Romantica"* editada pela **Sonzogno**. Para Galep (Galleppini) a verdadeira inspiração veio das tiras populares de **Flash Gordon** e **Rip Kirby**, desenhadas por **Alex Raymond**, e, em particular, do **Steve Canyon** de Milton Caniff. Um outro modelo visual vinha da versão ilustrada dos romances de aventura de Salgari. **Walter Molino**, cujo estilo era considerado um exemplo a imitar, havia ilustrado *"Sulle frontiere del West"* (*"Nas fronteiras do Oeste"*). Apesar de todos esses modelos, Galleppini e Bonelli deviam confiar sobretudo na própria criatividade. Os cenários e os personagens diversificados exigiam mais modelos que aqueles que poucos artistas conseguiam encontrar. De consequência, muitos elementos visuais deviam ser inventados. Galleppini, que tinha na cabeça as fugazes imagens dos filmes americanos, devia preencher os vazios com imagens tiradas da própria fantasia ou da realidade mais próxima. Assim, começou a andar nas montanhas do Trentino e a colecionar esboços de gargantas, montanhas e vales que em seguida transferia para as páginas de seus quadrinhos [*"Conversazione con Galleppini"*]." (MARTINO, 2018, sem página, grifo da autora).

Em entrevista à televisão suíça em 1982[119], Galep afirma que naquele tempo da escrita de TEX, era muito comum tomar como inspiração os personagens do cinema e que no início era uma mistura de Gary Cooper (porque era um dos poucos filmes que ele tinha visto de

[117] Como ocorre em *Bestas humanas*. Tex Ouro v. 55, originalmente publicada em Tex 430/431 agosto/setembro, 1996. No Brasil: julho 2011, por Nizzi e Monti.
[118] Revista publicada em abril de 2002 por Nizzi e Joe Kubert.
[119] Um trecho da entrevista pode ser acessado em: https://www.youtube.com/watch?v=-d0STxiEEg4. Acesso em: 26 jul. 2021.

western) e Occhio Cupo[120]. Também comenta que não conhecia pessoalmente nenhuma paisagem dos EUA, apenas por filme e somente as paisagens da Europa, de onde tirou suas inspirações, tudo a partir da técnica cinematográfica.

> A grande questão imposta, portanto, é a de que os *spaghetti westerns* se constroem em grande parte pela apropriação de elementos que já estavam em curso no interior do próprio gênero americano e, em parte, por outros ajustamentos, como certos aspectos conjunturais que afloram na década de 1960 já arrolados anteriormente. A partir desses ajustamentos, o 'outro' é empregado e recontextualizado para dar voz a determinadas sensibilidades e projeções coletivas. Esses elementos – a popularidade do *western* na Itália e as diversas convulsões (sociais, políticas, econômicas, culturais) que acometem os italianos e outros países consumidores de seus filmes – nos permitem compreender os faroestes italianos não pela análise autoral dos filmes que compõem o *filone* em questão, mas pela recepção e consumo desses filmes. (SOUZA, 2014, p. 73).

Traçando um paralelo entre o cinema *spaghetti* e o western clássico, Guazzelli Souza (2014) afirma que os Spaghetti Westerns se estabeleceram a partir de dois vetores distintos e complementares: os westerns clássicos "juntamente à iconografia e a ideologia que eles endossam. Nessa perspectiva, conformam uma estética subversiva, que desconstrói seu referente e, com ele, as premissas do americanismo – ideal de progresso, liberalismo e racionalismo instrumental" (SOUZA, 2014, p. 127); e os filmes populares e bem sucedidos no interior do país que "estabeleciam uma relação transtextual pautada não pela subversão, mas pela redundância." (SOUZA, 2014, p. 128). São essas características que foram transpostas para os gibis de Tex Willer e são replicadas por seus fãs, foco do próximo capítulo.

O tema da autenticidade (ou não) dos desenhos e das recriações livres é constantemente alvo de críticas e questionamentos por parte dos próprios fãs. Além disto, este é um assunto retomado vez ou outra em matérias de blogs fazendo comparações entre os próprios desenhistas e roteiristas para perceber as mudanças e as permanências em relação ao Tex "original" de Bonelli e de Galep. Esta pode ser uma característica mais forte dos fãs de Tex, que conforme afirmou Joana Russo em uma conversa informal, não se abrem a novos personagens, novas revistas. Tais comparações são temas dos livros escritos por fãs em homenagem ao ranger, como os de Carsan (2009), Marin (2017).

Figura 31 – desenho de Tex por um fã

[120] Este foi um personagem também criado por Bonelli e Galep no mesmo ano de criação de Tex, porém a publicação de Occhio Cupo foi interrompida.

Fonte: printscreen retirado de: https://www.facebook.com/groups/440549085967620/?fref=ts.

A discussão sobre a autenticidade perpassa o mundo dos fãs quando estes discutem se é ou não é Tex, por exemplo. Há uma disputa de discurso sobre quem é de fato o personagem, sobre suas características e feições. A imagem é a reprodução de uma homenagem feita pelo desenhista italiano Mino Manara e os comentários retratam alguns fãs afirmando que apesar da arte ser "boa", aquele não era **o** Tex porque "as feições não eram duras o suficiente para se reconhecer o personagem", apesar da característica da roupa - que simbolicamente identifica o ranger no mundo dos quadrinhos.

Há uma disputa inclusive de quem é "mais fã" ou "mais colecionador" presente nos *cosplay*s. Quanto mais forte é esta identificação, mais alguns fãs podem sentir-se "donos" do próprio Tex, o que implica também em serem defensores do personagem, da **imutabilidade** (termo que aparece diversas vezes nas entrevistas publicadas no Tex Willer Blog[121] e nas cartas de fãs).

Tal imutabilidade não permite, do ponto de vista de alguns fãs, que se manifestam nos grupos de *Facebook*, *crossovers*, ou releituras dos personagens, como no exemplo acima. Toda publicação que destoe da "real" face do personagem, do ponto de vista de alguns fãs, é duramente criticada e rechaçada nos *posts* em grupos fechados do *Facebook*.

Apesar deste discurso de imutabilidade, TEX é um gibi que não está parado no tempo, portanto um produto cultural que se relaciona com outros. Um dos melhores exemplos de intertextualidade é a produção abaixo de um dos fãs e colecionadores, S.S., que faz um meme

[121] http://texwillerblog.com/.

que articula vários aspectos culturais e reais, além de usar metalinguagem fazendo um meme em cima de outro meme [metameme?].

Figura 32 – meme de Tex e seus pards na chuva

Fonte: printscreen página do Facebook Legião Tex Willer II.

Nos últimos anos tem surgido memes no Brasil a respeito da conjugação verbal correta do verbo relampear. O meme acima (figura 32) faz uma piada à dificuldade em conjugar o verbo corretamente e uma referência estrangeira ao Lone ranger (lone significaria, além do próprio personagem, também *alone*, ou, em português, sozinho). Como Tex sempre está acompanhado de seus pards e em várias ocasiões das histórias se mostra sério, ao passo que Carson é mais "engraçadinho", o fã S. S. resolveu criar, de maneira jocosa e sarcástica uma correlação entre Tex, Lone ranger e os brasileiros.

Outro exemplo são os memes reproduzidos abaixo (figura 33).

Figura 33 – memes de autoria do fã S. S[122].

Fonte: printscreen página do Facebook Legião Tex Willer II.

[122] Abreviação do primeiro e último nome do fã. Fiz tais abreviações para todos os fãs a fim de proteger a identidade de cada um e não gerar exposições.

Em duas postagens seguidas o fã autor do meme faz uma brincadeira com algumas capas de Tex (suas postagens de memes de produção própria são recorrentes no grupo) e é criticado por um fã que questiona se ele "só posta bosta". No mesmo tom o autor da postagem devolve: "não tomou o remedinho hoje né?".

Estas imagens são um excelente exemplo de cultura híbrida e antropofágica que marca o universo TEX, porém, muitas postagens são criticadas por outros fãs devido ao fato de usar a imagem do personagem, segundo eles de maneira indevida ou imprópria para fazer ironias ou memes.

3.4 "Se a gata pariu no forno, o filho dela é biscoito?": a identificação de leitores brasileiros com os *fumetti* TEX

O título deste subcapítulo é uma homenagem à minha avó paterna e sua enorme vontade de ser portuguesa. Descendente de europeus, Edith Barca Antunes (*in memorian*[123]) nasceu no Brasil, porém, durante toda minha infância e de meus irmãos participamos de discussões nas quais, de nosso lado defendíamos que ela era brasileira, com certidão de nascimento brasileira, independente da origem de seus pais e do lado dela, seu sentimento de pertencimento era de portuguesa e como seus pais eram portugueses, ela também era. O ápice da discussão (regado a muitas risadas) era quando ela proferia a frase que intitula este subcapítulo: "se a gata pariu no forno, o filho dela é biscoito?". Traçando as devidas proporções, o Brasil seria o forno e a mãe dela seria a gata que pariu.

Esta é uma frase que provavelmente está no imaginário popular e que muito expressa a ideia de pertencimento a algum lugar. Minha avó Edith certamente não se sente pertencente ao Brasil. Da mesma forma, podemos afirmar que muitos fãs de Tex mantém a tradição da leitura em homenagem a seus pais e avós que os ensinaram a ler pelas páginas preto e branco do ranger. É uma sinestesia de nostalgia, ideia de pertencimento despertadas pelo suspense das narrativas, o saudosismo da infância (com brincadeiras de "polícia e ladrão" ou "*cowboy* e índio").

A leitura dos gibis de Tex despertam, portanto, uma lembrança da infância de fãs que assistiram filmes também preto e branco na TV aberta sobre *cowboy*s mocinhos que caçavam índios maus, bandidos. Desperta um saudosismo dos pais e avós – que provavelmente foram

[123] Durante a escrita do quarto capítulo desta tese, minha avó paterna faleceu no estado de São Paulo. Permanecerá eternizada neste trabalho doutoral.

quem repassou o gosto da leitura do gibi. Mas também podem significar um sentimento mais longínquo para os fãs do sul do país (Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul[124]) de nostalgia da Itália, da terra de seus pais/avós/bisavós (dependendo da geração de leitores).

Exemplo disto é a foto de criança do fã G. G. C. que expressa em sua entrevista que

> Tenho uma fotografia dos meus 10 anos tentando imitar o Tex, tal qual na capa do número 72 – Texas Bill. E ainda hoje tenho uma roupa igual à do Ranger, que visto nos eventos para chamar a atenção e para dar maior credibilidade. Quando alguém me vê como Tex não tem a menor dúvida que sou um colecionador nato, maluco, apaixonado, e isso possibilita um entrosamento mais rápido e fiel. E as crianças pensam que eu é que estou nas revistas e querem tirar fotografias e pedem autógrafos[125].

Figura 34 – o fã G. G. C. quando criança vestido de Tex.

Fonte: HTTP://TEXWILLERBLOG.COM/?P=5066.

Minha avó paterna criou e recriou memórias simbólicas de um lugar que ela nunca visitou. O mesmo se dá com TEX: um produto cultural que permite criar e recriar um tempo e um espaço que nunca se vivenciou (para os fãs) na pele, mas que é possível se sentir pertencente. É uma saudade do que ainda não foi vivido, uma memória mítica (BENEDUZI, 2019, p. 83).

O imigrante italiano é caracterizado estereotipadamente como o trabalhador que teve que fugir de seu lugar para vir ganhar a terra em outro país com outras culturas. De forma epopeica, a história da migração italiana para o Brasil traz a figura desses imigrantes como

[124] Destaco os fãs do sul do país por ser onde se localizam as colônias italianas, alemãs e austríacas – a maior parte dos descendentes destes grupos de imigrantes que chegaram ao Brasil pela primeira vez no século XIX. Também dei destaque ao sul do país, pois as regiões sudeste e sul representam a maior parte do mercado consumidor de TEX devido a dois motivos: acessibilidade dos gibis – que não são facilmente distribuídos no Norte e Nordeste, o custo de envio via correios – que é mais barato para aquelas regiões, o poder aquisitivo maior no Sul e Sudeste para a compra destas revistas. Também é na região sul do páis onde estão concentradas as criações de gado nos pampas e a ideia de vaqueiro, conforme será aprofundado no capítulo 4.

[125] Entrevista com o fã e colecionador G. G. C. concedida a José Carlos Francisco em 21 dez. 2007 para o Tex Willer Blog. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=5066. Acesso em: 30 jul. 2021.

um trabalhador incansável e que com seu "espírito de operosidade venceu todas as dificuldades que se apresentaram." (BENEDUZI, 2019, p. 87).

Tais imagens da imigração são relembradas e recriadas à luz do presente em festas celebradas no sul do Brasil, reforçando a ideia de que o país era o local da abundância, uma a imagem representativa de um país da Cocanha[126].

> [...] a italianidade é associada à copiosidade de alimentos e divertimentos, que comemoram o resultado do sacrifício dos pais fundadores desta Itália de além-mar, criando uma tradição que se quer italiana, mas que é fruto de um processo de hibridação com a cultura da terra de chegada. (BENEDUZI, 2019, p. 89-90).

O próprio personagem Tex Willer se torna durante um momento de sua vida (no início da revista) um sem terra, um expulso de seu próprio lugar, quando sua família toda é assassinada por ladrões de gado no Texas. Isso o obriga sair de sua terra, totalmente sozinho, que já é um território de disputa por si só, antes pertencente ao México e posteriormente aos Estados Unidos.

É somente anos depois (na narrativa de vida do personagem) que encontra um novo lugar para se assentar: em meio aos navajos. Todavia, no princípio de sua vida entre os navajos, Tex também é um *outsider*, pois é somente com o passar do tempo, com o convívio e sua dupla atuação (como ranger e como interventor pelos indígenas), que Tex estará apto a assumir o posto de chefe navajo com a morte de Flecha Vermelha. A partir deste momento ele não é mais *outsider*, não é mais um sem terra e nem um migrante, ele é parte da tribo, é reconhecido como um deles. Porém, muitas vezes o discurso de ser um estranho entre os indígenas aparece nas narrativas, com outros chefes indígenas afirmando em tom jocoso ou irônico que "ouviram falar de um chefe branco", ou até mesmo entre bandidos brancos que falam que Tex deveria estar do lado deles, pela cor da pele.

Ou seja, em algumas revistas aparece essa crítica à ideia de que a cor da pele determina o local do pertencimento e também explora a dificuldade que é encontrar-se, ter uma identidade, sobretudo quando os dois lados não querem reconhecer (nem os brancos, nem alguns indígenas). Apesar disto, Tex não se abala e continua em seu caminho. Esta pode ser uma postura do personagem retratada na narrativa que atrai muitos fãs por perceberem em Tex um herói que luta pelos grupos minoritários e que é pró-miscigenação em um momento que o discurso, sobretudo dos filmes, era de que "índio bom é índio morto".

[126] A Cocanha é um país imaginário onde tudo é possível. É uma metáfora para o paraíso, presente em várias culturas ao redor do mundo. Seria a pasárgada de Manuel Bandeira. Para saber mais sobre a Cocanha, ler Hilário Franco Junior, 2010.

Este é um discurso simbólico: um homem branco, criador de gado (colono), expulso de sua terra, sua família toda assassinada, que irá reconstruir sua identidade em meio aos navajos, povos originários do continente, povos donos da terra que brancos queriam tomar (seja pelo ouro, ou seja pela própria terra mesmo). É simbólico um personagem que irá escolher o lado dos povos indígenas e se identificar como tal (casando e tendo filho) e não dos brancos genocidas e conquistadores.

A imagem da imigração é reforçada também por lugares de memória[127] como museus da imigração presentes em cidades do Sul do Brasil (como Guarapuava, Bento Gonçalves), trazendo para a construção da história e da memória objetos e bens culturais que simbolicamente são [re]significadas.

Para além dos espaços de memória, é no ambiente privado que essas memórias são constituídas. Tex também é repassado nesse espaço sensível familiar, privado. Muitos fãs conheceram TEX por meio de amigos, pais, colegas de escola, avôs.

Como afirma Beneduzi (2005), é "no interior da residência [que] as histórias coletivas são reinventadas e o mito civilizador da imigração italiana é edificado" (BENEDUZI, 2005, p. 280), assim como o foi o mito da expansão para o Oeste, da conquista do Oeste e da construção de uma nação pautada no discurso de expansão, progresso e civilização. Apesar da imigração ser retratada muitas vezes de maneira saudosa no imaginário popular,

> a partida traz consigo o ódio e o desejo de vingança diante da perda irrevogável e da impossibilidade de retorno: Um conjunto de "sentimentos" em que predomina o ódio, o desejo de vingança, e, por outro lado, o sentimento, a experiência continuada da impotência, "a experiência continuamente renovada" da impotência rancorosa (BENEDUZI, 2007, p. 5).

Tex vive isso em dois momentos na narrativa geral de sua história. O primeiro quando vive a obrigatoriedade de deixar o Texas após a morte de sua família, uma vez que fez justiça com as próprias mãos e tornou-se um procurado. O segundo momento é quando sua esposa indígena Lilyth é assassinada por seus inimigos por meio de cobertores infectados com varíola enviados à aldeia navajo. Nestes dois momentos, Tex experimenta ódio, desejo de vingança e impossibilidade de retorno. Todos esses sentimentos são percebidos pelos fãs como humanitário, são características de seres humanos e não de *super-heróis*. Isto se revela em vários discursos de fãs, seja nas cartas ou nas postagens das redes sociais. Esta face humana de Tex e não super heroica permite maior identificação dos fãs com o ranger.

Para além desta identificação cultural com o personagem, os fãs se apropriam dos discursos da revista e devolvem antropofagicamente à sua maneira, seja em forma de cordéis,

[127] Faço referência aqui ao termo cunhado por Pierre Nora em 1984 na obra Os lugares da memória.

poesias, músicas, livros, camisetas, congressos, etc. Mas a maior forma de expressar o apreço, carinho e identificação com o personagem é a coleção. Os objetos colecionáveis fazem com que esses fãs se sintam parte de um grupo, criam uma comunidade forte em torno do personagem, uma identificação coletiva, mesmo que não haja discursos homogênios entre esse grupo.

Apesar de muitos brasileiros aproveitarem a política implantada pelo governo italiano para reconhecer a cidadania de descendentes diretos, estudos[128] apontam que ao chegarem lá são tratados como estrangeiros e não são reconhecidos como cidadãos italianos. Apesar disto, "quando da grande migração, em finais do século XIX, a Itália enquanto um Estado nacional unificado era algo incipiente. Não havia a categoria "italiano" formada no território nacional. Esta foi sendo criada e alimentada nas décadas seguintes, especialmente pela política fascista e seu fomento da italianidade *al estero*." (ZANINI, ASSIS, BENEDUZI, 2013, p. 145). Ou seja, se não havia ainda uma categoria de italiano, como podem hoje querer distinguir entre eles e os outros (descendentes que receberam a cidadania italiana)? Os brasileiros que retornam à terra de seus avós e bisavós acreditam serem parte desta Itália do século XIX e XX, porém são tratados como imigrantes. Esta ideia é retratada criticamente na cena abaixo retirada do filme brasileiro Bacurau[129] (figura 35):

Figura 35 - cena retirada de Bacurau

Fonte: https://www.facebook.com/umfilmemedisse/photos/filme-bacurau-dire%C3%A7%C3%A3o-kleber-mendon%C3%A7a-filho-juliano-dornellesano-2019umfilmemedi/961009154255612/v. Acesso em: 26 jul. 2021.

[128] Como as pesquisas de Luis Fernando Beneduzi (2005; 2011; 2013; 2017; 2019) e também de Chiara Vangelista (1995; 2016).
[129] Filme lançado em 2019 no Brasil.

"A forma como recebe os descendentes, na condição de imigrantes, as vivências de preconceito e discriminação revelam os desencontros dessa experiência migratória." (ZANINI; ASSIS; BENEDUZI, 2013, p. 143) que aparece em Bacurau, uma distinção entre o "eu" e o "outro".

> Em um contexto de revalorização da identidade italiana, nesse encontro de culturas os emigrantes temporários surpreendem-se quando chegam à Itália e são reconhecidos como brasileiros, portanto, estrangeiros. Esse é um primeiro choque, pois se encontram com aqueles que julgam ser seus compatriotas, mas são distinguidos do grupo, não sendo reconhecidos como italianos. Por isso, os imigrantes, em alguns casos, sentem-se objeto de "certo preconceito". (ZAZINI ; BENEDUZI ; ASSIS, 2014, p. 17).

Segundo Linares e Lima-Boutin (2008), « L'émigration italienne a commencé au début du XIXème siècle mais les données ne sont fiables qu'à partir de 1876, après la création d'un Institut national de la statistique. Ainsi entre 1876 et 1985, plus de 27,5 millions d'Italiens quittent leur pays. » (p. 2)[130]. A imigração foi um fenômeno importante não somente na história da península itálica, mas também para o Brasil e EUA, como já afirmado anteriormente. Para os EUA foram 2.300.000 imigrantes entre as décadas de 1901-1910 enquanto que no Brasil foram 303.000 para o mesmo período; 419.000 nos EUA entre 1921-1930 e 77.000 no Brasil; por fim, 162.000 entre 1961-1970 nos EUA e nenhum registro no Brasil[131]. Tais dados apontam fronteiras porosas, populações fluídas, importações de cultura, sonhos, esperanças (LINARES; LIMA-BOUTIN, 2008, *p.* 2-4).

Mais do que trazerem na bagagem a cultura, esses imigrantes também garantem a memória das práticas do país de origem, que segundo Linares e Lima Boutin (2008) são feitas pelas mulheres italianas. « **Le rôle prédominant assumé par la mère dans la socialisation des enfants explique que la transmission de la culture italienne aux membres de la deuxième génération s'est faite avant tout par le canal des femmes.**» (LINARES ; LIMA-BOUTIN, 2008, p. 15, grifo das autoras)[132].

A ideia de pertencimento é forte e se torna mais expressiva se temos oportunidade de encontrar fãs de diversas regiões do Brasil em um só lugar, como foi o caso do congresso realizado em Limeira em 2018. Nesta oportunidade pude conhecer e estabelecer laços com fãs

[130] "A emigração italiana começou no início do século XIX, mas os dados só eram confiáveis a partir de 1876, após a criação de um Instituto Nacional de Estatística. Entre 1876 e 1985, mais de 27,5 milhões de italianos deixaram seu país." (tradução da autora).
[131] Dados obtidos a partir dos estudos de Linares e Lima-Boutin (2008).
[132] "O papel predominante assumido pela mãe na socialização dos filhos explica porque a transmissão da cultura italiana aos membros da segunda geração se deu, sobretudo por meio das mulheres." (tradução da autora).

de várias regiões do país, bem como aprofundar meus conhecimentos sobre o tema de pesquisa.

A necessidade de pertencer a um grupo também perpassa a busca por autenticidade e por hierarquia. Isto foi visto no congresso dedicado ao personagem, por meio da refeição servida pelo hotel onde estavam hospedados a maior parte dos fãs. Um bife de "três dedos de altura cobertos por batatinhas e chop"[133] reuniram diversos fãs para além do congresso, da sessão de autógrafos e das palestras sobre o personagem. A refeição comum se revelou um local de comunhão e de partilha de pessoas que pertencem a um grupo de fãs específicos, de uma comunidade de amigos.

O capítulo 3 foi dedicado a aprofundar as relações entre cinema e quadrinhos já apontadas no capítulo 2 e que se dão por meio da história da Itália do século XX produtora da revista TEX e dos EUA do século XIX, bem como do imaginário em torno da ideia de Oeste. Apesar desta forte aproximação entre a nona arte e o cinema

> as histórias em quadrinhos estabeleceram um espaço próprio entre as demais linguagens. Assim, em interação com a imprensa, o cinema, a publicidade, o rádio e a televisão, as histórias em quadrinhos também contribuem para a formação do imaginário e das sociedades contemporâneas. (RAMOS, 2017, p. 19).

Para Hoyos (2005) "la identidad cultural está compuesta fundamentalmente por representaciones de la realidad e [...] la construcción de la identidad cultural se refiere, de manera directa, al contexto en que se construye la representación" (HOYOS, 2005, p. 353-354). Desta forma, a identidade cultural Bonelliana aparece nas páginas de TEX, composta por representações [re]significadas da realidade vivida permeada por filmes de Western clássico e Western *Spaghetti*, apropriadas por fãs brasileiros e recriadas em congressos, encontros e festividades, revisionadas em produções culturais próprias destes fãs (cordéis, poesias, músicas, camisetas, adesivos, memes, etc).

Mais uma hipótese a respeito dessa identificação entre brasileiros (especificamente da região sul do país e homens) com o gibi é de que tal aproximação possa ser devido à própria característica masculina e viril do personagem. Não é propósito aprofundar esta questão, pois ela, por si só, daria um artigo, mas é importante apontar que alguns fãs se identificam com o personagem pela ideia de mascunilidade e virilidade que ele representa. E esta característica

[133] Frase recorrentemente repetida por Carson e Tex em sallons e restaurantes, apropriada comicamente por fãs em postagens.

pode estar mais vinculada ao Sul do país, também estereotipicamente marcada pelas mesmas características masculinas de virilidade, masculinidade, força e heterossexualidade[134].

Na figura abaixo (figura 36) um fã postou uma vinheta recortada e deslocada da história de uma das aventuras de Tex publicadas na coleção Color. Dentre os comentários, um se destaca pela ideia de "manter os valores sempre vivos". Diante do diálogo recortado entre Tex e uma mulher, provavelmente os valores a que se refere este fã seriam de defesa do "lugar" que cabe ao homem e à mulher socialmente (observe que a mulher traja roupas "masculinas", com colete, calça e camisa, ao invés de vestido, como são comumentemente representadas em gibis e filmes de faroeste).

O fã ainda acrescenta que é fã de Tex por este motivo, por ele "representar tudo que um **homem** deve ser" (grifo meu).

Figura 36 diálogo entre Tex e uma mulher

Fonte: printscreen do grupo Legião Tex Willer no Facebook.

O que nos interessa em TEX é tanto a aproximação com o objeto com a finalidade do entretenimento (como muitos leitores relataram ao expressar que é uma excelente válvula de escape, serve para ser transportado na mochila e é uma excelente pedida para um sábado à

[134] Dissertei sobre a masculinidade de Tex Willer (porém sem relacioná-la diretamente aos fãs) no artigo publicado na revista Caderno espaço feminino, do grupo de estudos do Neguem, na UFU. Pode ser encontrado em: ANTUNES, Aline Ferreira. A construção da masculinidade de Tex Willer. *Caderno Espaço Feminino.* v. 31 n. 2 (2018). Disponível em: http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/39625. Acesso em 20 abr. 2020.

tarde), mas também nos interessa a identificação com o personagem (mostrada nos *cosplays* – a ideia de querer mostrar para o mundo o personagem e a identificação com ele, ou a vontade de ser ele).

Nunca a fala de Dona Edith Barca Antunes esteve tão viva como nas páginas desta tese. Neste capítulo vimos a importância de fazer uma leitura de TEX do ponto de vista do simbólico, como um produto cultural repleto de representações simbólicas, de elementos que constituem um certo universo, com códigos, condutas e discursos (sejam eles estereotipados ou não). Universo este que é protegido pelos fãs do personagem e da revista e que é apropriado pelo próprio mercado (através de diversos produtos).

O capítulo 3 abordou a relação entre a HQ italiana com personagem estadunidense que apropria o cinema para os quadrinhos e posteriormente é apropriada também por fãs brasileiros e portugueses (os dois maiores mercados consumidores).

O próximo capítulo encerra a tese, aprofundando nas análises a respeito dos fãs de TEX com foco em três fontes específicas: as postagens em grupos de *Facebook* e *Instagram*, as cartas publicadas pela editora Vecchi e Mythos e, por fim, os *cosplays* que procuram, traçar uma aproximação com o personagem.

CAPÍTULO 4: OS FÃS DE TEX E AS SENSIBILIDADES NAS PERFORMANCES CULTURAIS

Por essas pradarias vou me embrenhar, espero que encontre água para beber [...]
galopar nas montanhas
Eu sou calmo sou feroz.
Tigre e o velho Kit vão me acompanhar.
Galopando dia e noite sob o céu.
[...]
Acampar pois quem sonha com baleia é um de nós.
Galopar nas montanhas sou navajo sou cowboy.
Eu sou calmo sou feroz.
Sou navajo sou cowboy.
Apaches ou sioux vão nos encontrar.
Melhor que seja antes do anoitecer[135].

Este capítulo é dedicado a aprofundar mais sobre a relação entre as HQs de Tex Willer e os fãs brasileiros, por meio de três fontes, quais sejam, as cartas enviadas por fãs às editoras brasileiras e publicadas nas próprias revistas, as entrevistas publicadas no TexWillerblog[136] e conduzidas pelo fã José Carlos Francisco (Zeca), e, por último, as postagens em grupos de *Facebook* e *Instagram* acessadas ao longo dos anos de pesquisas.

Para isto, começo com a epígrafe da música do cantor brasileiro Luiz Caldas, Tex e a nascente, em homenagem ao ranger, detalhando vários aspectos da vida do personagem, que é navajo, é *cowboy*, tem a companhia de Tigre e o velho Kit (Carson) e é calmo, é feroz. Este é o herói que se apresenta nas *fumetti* publicadas pela SBE e que aparece nas cartas, nas entrevistas, nos cordéis, nas músicas de fãs brasileiros escritas para o personagem e também nas postagens. Este é o personagem que rende músicas brasileiras e estrangeiras, cordéis, chaveiros, camisetas e até carro da VW.

O herói é aquele que tem ato de coragem para salvar uma vida, tem proeza espiritual e lida com sua vida humana trazendo uma moral para os leitores. Segundo Campbell (2003), o objetivo do heroísmo é salvar um povo ou uma pessoa, defender uma ideia; neste sentido o

[135] Música Tex e a nascente, do cantor brasileiro Luiz Caldas, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1bfSEPZ6Q6o. Acesso em: 14. out. 2021.
[136] http://texwillerblog.com/contato/.

herói se sacrifica por algo e aí que reside sua moralidade (CAMPBELL, 2003, p. 135). No caso de Tex Willer, sua ação é para proteção de pessoas excluídas como indígenas, negros, mas principalmente a favor dos Navajos.

Tex atende a todas as definições de herói elaboradas por Campbell (2003) e este ponto é crucial no gibi: o túmulo, a morte, o luto, a luta e a indignação com excluídos (indígenas e negros), o ciclo da aventura (que sempre tem uma problemática a ser resolvida e um desfecho catártico). Todos esses pontos são marcantes para a construção da imagem heroica de Tex e para reforçar entre os fãs os adjetivos ligados ao personagem: justo, heroico, ético, leal, mas mais importante, humano.

Destaco a humanidade de Tex, pois é um dos pontos mais comentados nas falas de fãs do personagem sejam nas cartas escritas à editora, sejam nas entrevistas concedidas ao Tex Willer Blog.

4.1 Correio Tex

Entre as cartas publicadas pela editora brasileira encontramos elogios, críticas, pedidos de revistas para completar a coleção e também alguns escritos que utilizam palavras do meio acadêmico (conceitos como subjetividade, mentalidade, inconsciente coletivo), revelando que alguns desses fãs leem a revista para além da própria narrativa, o que demonstra também o interesse pela história por trás da aventura. Prova disso são os diversos elogios à paisagem *realista* do Oeste e o enaltecimento, a importância dada ao conceito de *verdade histórica* nas narrativas texianas.

Além disto, a leitura da revista proporciona criar laços de amizades com pessoas de diversas regiões do Brasil (quando ainda não existiam redes sociais destinadas ao personagem), como se pode observar com cartas trocadas entre os fãs intermediadas pela Editora, ou com publicações procurando por algum amigo para corresponderem ou trocarem gibis usados, criando uma comunidade em torno do ranger.

As cartas selecionadas para análise foram todas as publicadas em TEX coleção. Foram publicadas no Correio do TEX, nas últimas páginas da revista, tanto pela editora Vecchi quanto pela Mythos.

Os discursos não são unânimes, revelando o local de fala dos fãs texianos, mas existem algumas proximidades. À época, os fãs publicavam suas interpretações nas cartas e inclusive apontavam sugestões. A Mythos, ao reproduzir as cartas evidencia que não há homogeneidade nos discursos, geralmente colocando opiniões contrárias expostas em cartas

diferentes que apontam essas diferenças presentes tanto na revista quanto entre os próprios fãs.

Em duas cartas publicadas na mesma revista e mesma página, há um fã afirmando que "as histórias de bruxos deveriam ser extintas, porque elas só atrapalham a revista. Eu, por exemplo, só gosto de TEX quando não há histórias de terror". Ao lado a editora Mythos reproduziu a carta de outro fã, para quem a editora deve continuar editando "as histórias de bruxos como: Mefisto, Yama, etc.... pois é sempre bom variar as histórias"[137]. Ambos são fãs, ambos são colecionadores, ambos são leitores assíduos de TEX. Ambos concordam que há qualidade nas revistas, que o gênero western (ou "bang-bang") é muito bom, porém não são homogêneos em tudo e não concordam com tudo.

Outra contradição nos discursos são as cartas publicadas em Tex coleção "A revolta dos Cheyennes"[138]. O fã MC está "muito chateado com as várias irregularidades que veem acontecendo. Primeiro, as revistas vêm mal coladas, ou seja, se desprendem conforme a leitura. TEX é uma Excelente revista e nem deixaria de comprá-la por esse motivo, mas paciência tem um limite, senhores". Por outro lado, para LL, "a revista é espetacular" e para OJO, é uma "magnífica obra de Bonelli"[139].

Ao longo das leituras das cartas foi possível observar também um grande desejo de alguns fãs em terem suas cartas publicadas, em sentirem-se parte deste grupo de texmaníacos. Algumas vezes a cobrança pela não publicação é dirigida à editora, com o por HVM[140], que já estava na terceira carta e nunca tinha visto uma publicada no Correio do Tex. Outro fã coloca que têm a impressão de que a empresa só gosta dos leitores gaúchos uma vez que nenhuma de suas cartas haviam sido publicadas. Em resposta, a Mythos explica que o volume de cartas é gigantesco, tornando inviável a publicação de todas. Esta justificativa reaparece outras vezes nos Correios do Tex, demonstrando que havia uma grande circulação de cartas dos fãs do personagem, apesar de não ser possível ter um número aproximado deste volume de cartas.

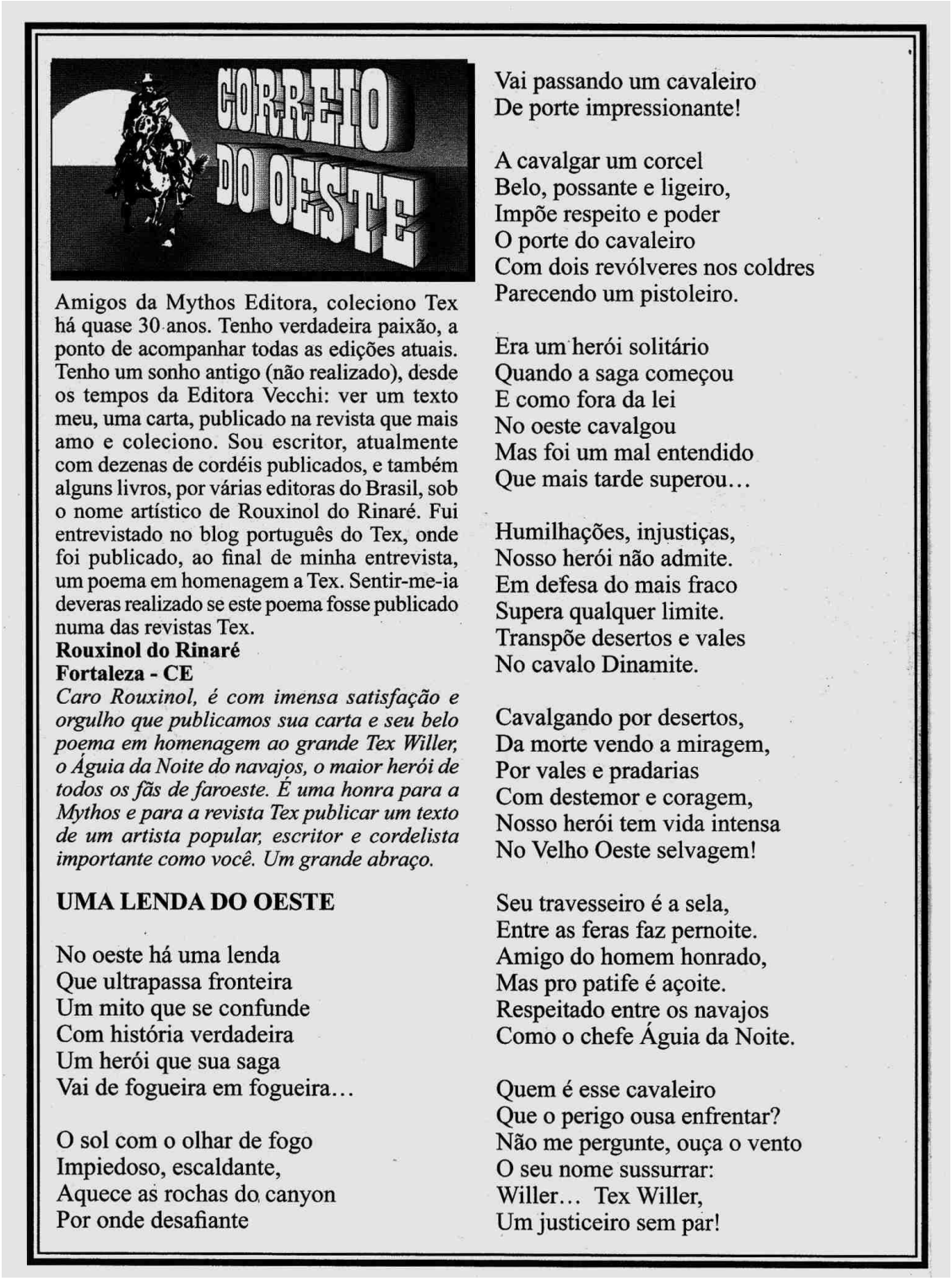
Outra carta que contribui para as análises feitas nesta tese e que reforçam a ideia de que a cultura está em constante movimento e transformação, é a publicada em "Ataque à diligência"[141], trazendo um cordel do fã Rouxinol do Rinaré (nome artístico) que, à época, era

---

[137] As duas cartas foram publicadas em Carta publicada em **Tex Coleção Grand Canyon**. Nº 130, ano XI, Ed. Vecchi, set. 1981, 148f.
[138] NIZZI; DEL VECCHIO. TEX coleção nº 491 *A revolta dos Cheyennes*. São Paulo: Mythos, set. 2010. [original publicada em TX 589, Itália, nov. 2009].
[139] Ibid.
[140] BONELLI, G. L.; TICCI, G. **Tex coleção Ouro do Colorado.** nº 253, fev. 2008, São Paulo: Mythos editora, p. 4. [história originalmente publicada na Itália em Tex 201, de julho de 1977].
[141] NIZZI; ROSSI. Tex coleção nº 504 *Ataque à diligência*. São Paulo: Mythos, out. 2011. [Original publicado em TX italiano 604 fev. 2011].

colecionador há 30 anos e que produziu um cordel em homenagem ao ranger, chamado “Uma lenda do oeste”.

Figura 37 - cordel feito pelo fã Rouxinol.



Fonte: NIZZI; ROSSI, 2011, p. 4.

Este cordel, e outras produções de fãs demonstram a circularidade existente em torno da revista TEX. Em um movimento antropofágico, fãs do Brasil todo tomam a liberdade de produzirem desenhos, cordéis e *cosplay*s em homenagem ao fã, cada um segundo sua própria percepção de mundo, a partir de sua própria sensibilidade, simbolizando e recriando um personagem de quadrinhos com outros olhares e a partir de sua própria história de vida, sua realidade. Rouxinol não só possui amplo conhecimento da saga texiana (o nome do cavalo, a quantidade de colts nos coldres, os hábitos do personagem), como também do próprio personagem, prestando sua homenagem enaltecendo a figura do herói como sendo "respeitado", "impiedoso", "escaldante", "destemido", "honrado" e um "justiceiro sem par".

Para além de trazer as percepções dos fãs e leitores, as cartas também se revelaram um espaço de explicações sobre dados históricos, sobre as aventuras, como explanações sobre o linguajar de Tex publicado em "O círculo de sangue"[142]. O fã MDA questionou o porquê de palavras como "diabos", "satanases" o tempo todo e se havia algum referencial histórico para tal. A resposta da Mythos veio diretamente de Sergio Bonelli em um artigo explicando que nos anos 1950 tais palavras estavam presentes no cinema Western, embasamento para as aventuras de Tex para seu pai e para o desenhista Galep.

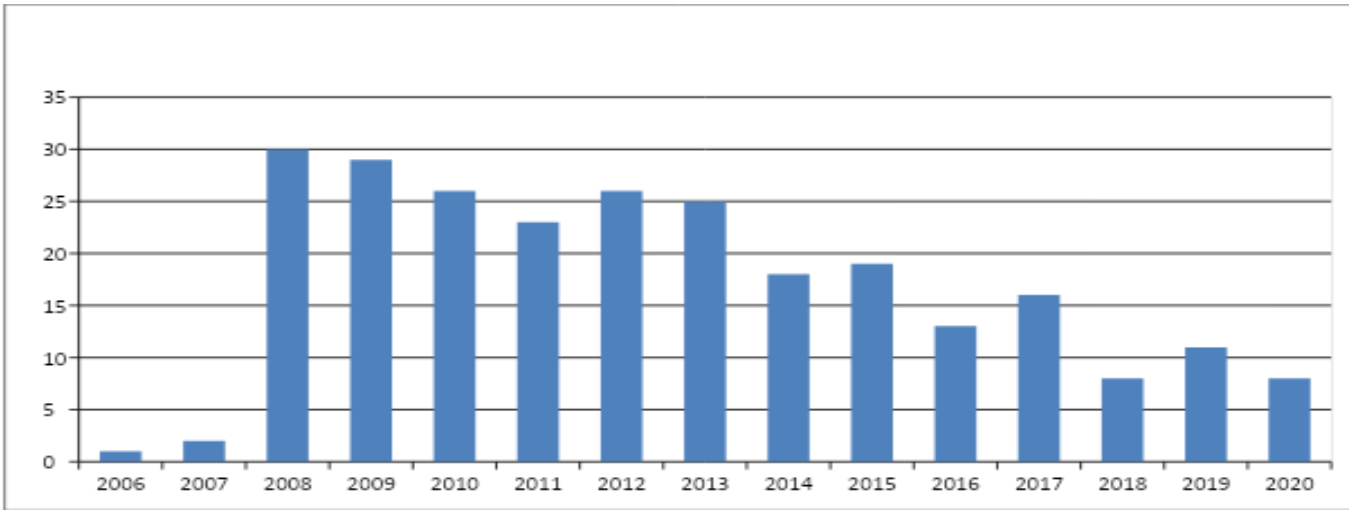
Ao passo que as cartas apresentam discursos não tão homogêneos (talvez pela própria organização da publicação delas Correio Tex – uma escolha dos editores), as entrevistas, por outro lado já apresentam discursos mais aproximados, sobretudo enaltecendo a figura do herói.

4.2 Tex Willer blog:

As entrevistas de fãs escolhidas para comporem o corpus documental desta tese foram publicadas entre 2006 e 2020 no blog português Tex Willer Blog[143]. Em sua maioria foram conduzidas pelo fã Zeca (José Carlos Francisco), considerado o maior colecionador de Tex do mundo. Elas contêm informações cruciais para a compreensão tanto do personagem, quanto da revista e da interrelação com os fãs. O quantitativo de entrevistas realizadas está representado em gráfico (gráfico 3).

[142] BONELLI; TICCI. Tex coleção nº 236 *O círculo de sangue*. São Paulo: Mythos, jan. 2011. [original publicado em TX nº 236, jun. 1980].
[143] http://texwillerblog.com/contato/.

Gráfico 3 - quantitativo de entrevistas realizadas pelo blog TexWillerBlog

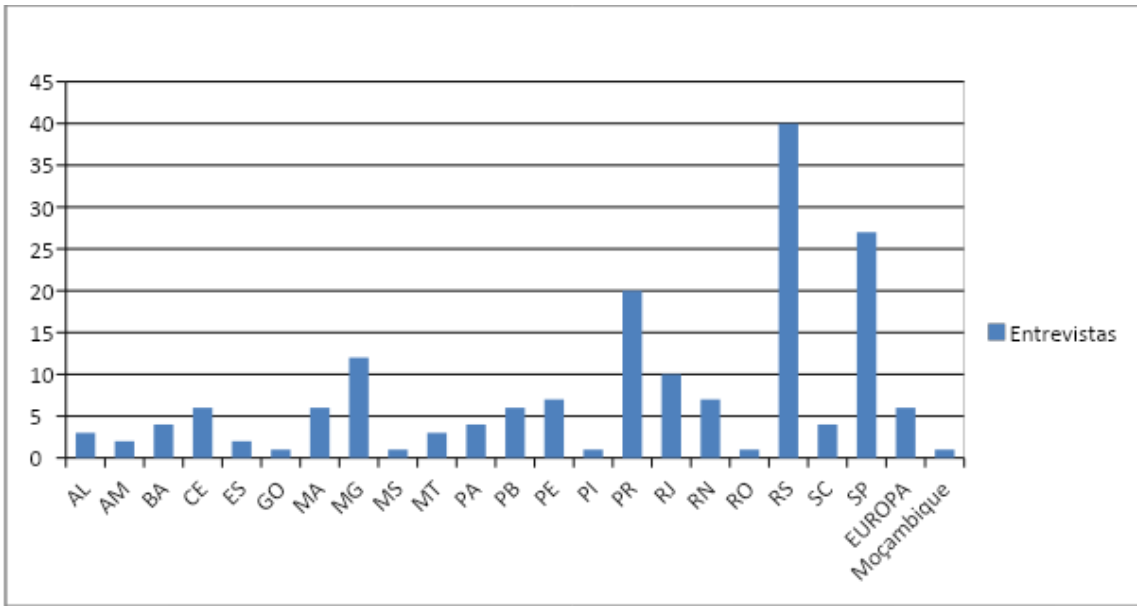


Fonte: elaborado pela autora.

Como podemos observar no gráfico 4 a maior parte dos entrevistados está concentrada no Brasil e em Portugal (31), porém aparecem ainda pessoas em outros países da Europa (Itália com quatro pessoas, Finlândia e Holanda com uma cada).

No Brasil, os estados de maior concentração estão no Sul (RS com 40, PR com 20 e SC com quatro), e sudeste (SP com 27, MG com 12, RJ com 10 e ES com apenas dois). Há também certa presença no Nordeste (nas capitais, em Recife principalmente) e também algumas pessoas no Centro Oeste (GO com uma, MT com três e MS com uma também). O Norte e centro oeste do país são as regiões com menos entrevistados, talvez por serem as regiões com mais dificuldade de acessibilidade ou preço para a revenda dos gibis.

Gráfico 4 - concentração dos fãs por área.



Fonte: elaborado pela autora.

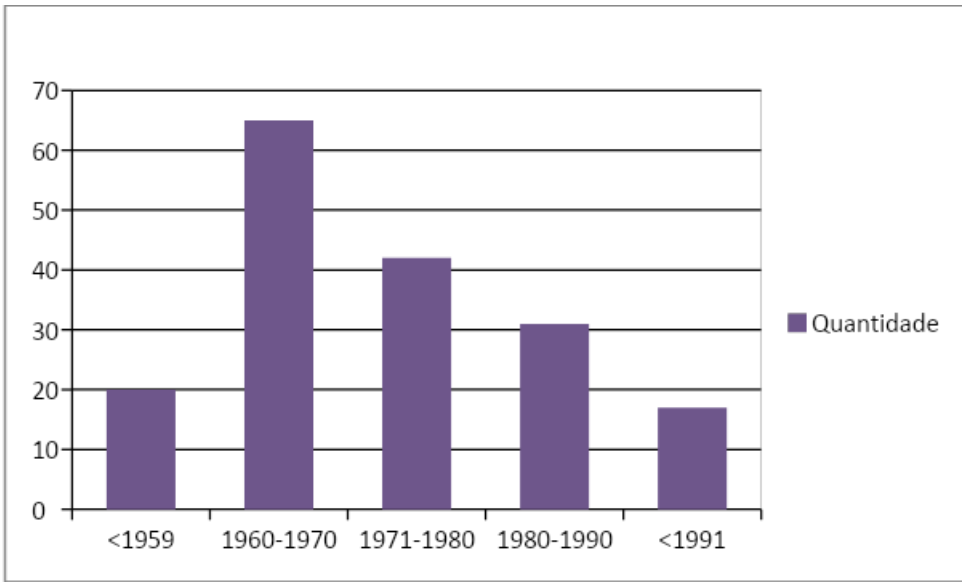
É possível levantar a hipótese de não ser uma coincidência a maior parte dos fãs ser do sul e sudeste do Brasil, onde está a maior concentração de descendentes de italianos. Acredito que isso se dá por dois motivos: primeiro, que é mais acessível o mercado editorial no sul e sudeste do Brasil (e muito mais difícil que essas revistas cheguem ao norte, nordeste e centro oeste nos estados de Mato Grosso e Mato Grosso do Sul, tanto pelo custo, quanto pelo próprio transporte). Segundo, porque estando aí a maior concentração de descendentes de italianos, há uma tendência a se aproximarem e também a sentirem-se pertencentes a esta Itália saudosa de seus pais, avós ou bisavós. É uma tentativa de viver (no sentido de experimentar) o que os ascendentes viveram na península e trouxeram nos navios.

Outra hipótese pode estar relacionada à própria caracterísitca dos gaúchos, à identificação destes como sendo "machos", viris, héteros – este é um ponto a ser aprofundado, porém, cabe levantar esta questão como sendo uma possível explicação para o grande número de fãs no sul do país.

A representação da identidade do gaúcho ligada ao campo, ao gado, aos pampas do Rio Grande que se extendem pela Argentina, aos CTGs (Centro de Tradição Gaúcha), pode ser um fator que permita uma identificação, aproximação destes fãs com o personagem. Tex também é um rancheiro, também começa sua vida no Texas sendo criador de gado, também nas pradarias do Sul dos Estados Unidos, com grandes porções de terra, com a aridez que é a vida do *cowboy*. Esta aproximação entre essas duas representações, a do gaúcho brasileiro, e a do *cowboy* estadunidense também explica o porquê de um público consumidor da revista majoritariamente masculino.

De todos os entrevistados (mais de 200) nem 15% representa o público feminino, as profissões são variadas e a idade está entre 18 e 80 anos, porém com a maior parte dos entrevistados nascidos entre as décadas de 1960 a 1980 (gráfico 5).

Gráfico 5 - ano de nascimento dos fãs.



Fonte: elaborado pela autora.

Apesar da noção de público ser vista como algo homogêneo, e no caso de Tex ser uma ideia mais forte ainda, dado os discursos dos fãs e os fortes laços estabelecidos via cartas, blogues e agora redes sociais, o público não é homogêneo. Prova disto são os dados representados nos gráficos 3, 4 e 5 que demonstram uma diversidade entre os entrevistados pelo Tex Willer Blog, além das cartas apresentadas no item 4.1.

> [...] A noção de público é perigosa se a tomarmos como um conjunto homogêneo e de comportamentos constantes. O que se denomina público, a rigor, é uma soma de setores que pertencem a estratos econômicos e educativos diversos, com hábitos de consumo cultural e disponibilidade diferentes para relacionar-se com os bens oferecidos no mercado. Sobretudo nas sociedades complexas, em que a oferta cultural é muito heterogênea, coexistem vários estilos de recepção e compreensão, formados em relações díspares com bens procedentes de tradições cultas, populares e massivas. Essa heterogeneidade se acentua nas sociedades latino-americanas pela convivência de temporalidades históricas distintas. (CANCLINI, 2019, p. 150).

Tais entrevistas permitem identificar, por exemplo, os discursos que rodeiam Tex. Nas falas dos fãs, o personagem é um irmão mais velho[144], um pai, um amigo, ou seja, é identificado com a figura masculina importante da vida dos fãs, o que é reafirmado quando comentam sobre como acessaram a revista pela primeira vez: muitos tiveram acesso pelos pais, tios, amigos ou em algum estabelecimento, como barbearia (ou pela figura masculina, ou pelo ambiente masculino).

[144] Para o fã CF, "Tex é um irmão mais velho, grande amigo e companheiro. Foi Tex quem o levou a consolidar valores como honra, honestidade, integridade". (entrevista publicada em 4 de outubro de 2006 no Tex Willer Blog. Disponível em: http://texwillerblog.com/primeiro-numero-da-revista-italiana-tex-willer-magazine-entrevista-jose-carlos-francisco/.

Os fãs, que se autodenominam texianos, tesimaníacos ou *pards* (fazendo alusão ao termo cunhado por Bonelli para os companheiros do ranger), têm aproximadamente entre 30 e 60 anos, as mais diversas profissões, mas em sua maioria são do sexo masculino. Por meio de seus escritos é possível perceber também diálogos estabelecidos com outras produções da mesma época, como Disney (tio patinhas), Zorro, Batman, Fantasma, Tarzan. A face humana de Tex desperta muito interesse dos fãs que à época tinham acesso muito mais à *super-heróis* (Marvel/DC). Essa paixão pelo gibi nasce também de uma necessidade de ver uma aproximação maior consigo mesmo e com outras produções da mesma época (sobretudo as de *super-heróis*, muito marcadas pela Guerra Fria e o pós 2ª Guerra Mundial). Segundo Elizabeth Leake (2018), Tex se tornou um modelo do novo homem italiano no pós-guerra e aos poucos tornou-se não só um personagem reconhecido na cultura popular italiana, mas também protagonista de uma epopeia contemporânea significativa e longeva.

Nas falas dos fãs também se observa que Tex é visto como a "encarnação" do homem do Oeste, defensor de valores morais, que aos olhos de alguns estão se perdendo, um ranger com honra e justiça inabaláveis, defensor dos oprimidos e injustiçados. Há um ponto comum ao afirmarem que gostam da honra e justiça que não existe mais. Apesar disto, criticam a violência exagerada e o cigarro, também características da virilidade masculina, conforme abordado em um artigo publicado em 2019[145].

Para JM[146], TEX é um dos westerns que mais o agrada, sobretudo por tratar o Oeste em uma dimensão simultaneamente realista, psicológica e poética. Para o fã, "Tex é o autêntico 'homem do Oeste', cujo padrão não foi corrompido pelo tempo nem pelas transformações da cultura popular, que quase ditaram o fim do 'western'".

Também elogia o fato da revista se manter atemporal mesmo com novos roteiristas e desenhistas. Percebo que este é um ponto comum também nos discursos dos fãs; a afirmação de que as novas revistas, a despeito da liberdade criativa de cada desenhista/roteirista, não altera a essência do personagem, o que permite manter a revista por mais de 70 anos no mercado editorial brasileiro. Outro ponto que merece destaque é a percepção do fã DB[147] de que Tex, apesar de ter uma cronologia, ela não é fundamental para conseguir acompanhar uma aventura avulsa. Outro fã também concorda com a imutabilidade de Tex: "Tex sempre é Tex, não modificou a sua estrutura, ganhou alguns amigos novos, perdeu alguns velhos, mas

[145] O texto completo pode ser acessado em: http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/39625.
[146] Entrevista concedida a José Carlos Francisco em 9 de dezembro de 2007 para o Tex Willer Blog. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=6659.
[147] Entrevista concedida a José Carlos Francisco em 27 de novembro de 2008. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=18106.

nunca teve alguma transformação radical na personagem, o Tex que conheci quando tinha 5 ou 6 anos é o mesmo de agora que tenho 36. Mudaram os desenhadores e os argumentistas mas a essência ficou e sinceramente espero que isso nunca mude." (C.C.)[148]

Leake (2018) faz uma pesquisa acadêmica cujo objetivo é para além do imaginário estadunidense e a parte histórica das aventuras texianas (como as guerras indígenas, a Guerra de Secessão ou os Rangers), mas também sobre o contexto histórico italiano de produção da revista (fascismo) e um panorama emocional do personagem protagonista. A pesquisa dela aponta, portanto, que TEX é muito mais revelador de uma Itália pós-guerra do que de um Estados Unidos do Velho Oeste. Nas palavras da própria autora, "*Tex*, con il suo *cowboy* americano come eroe, racconta storie italiane per un pubblico italiano. Le avventure di Tex portano il marchi del Made in Italy a dispetto delle loro ambientazioni nel Nord e Sud America." (LEAKE, 2018, s/p)[149].

Toda esta identificação com o personagem pelos italianos é também sentida no Brasil, por fãs brasileiros descendentes de italianos, demonstrando que a figura do herói, sobretudo este *cowboy* estadunidense, não é propriedade da cultura "americana", como já havia sido apontado por Hobsbawn (2013), mas é representativa de personagens como Don Quixote, Brancaleone, dentre outros, transpassando várias culturas e sendo reconhecido em diversos países. "Tex rappresenta un'aalgaa di Boone, Crocckett e Buffalo Bill, i cui nomi e il cui folklore erano sinonimi di individualismo, populismo e di una consapevole mitizzazione del Wild West." (LEAKE, 2018, s/p)[150].

As entrevistas foram conduzidas com base em um modelo previamente elaborado e aplicado para todos/as os/as entrevistados/as. Dentre as questões encontravam-se: 1- Para começar, fale um pouco de si. Onde e quando nasceu? O que faz profissionalmente? 2- Quando nasceu o seu interesse pela banda desenhada? 3- Quando descobriu Tex? 4- Por que esta paixão por Tex? 5- O que tem Tex de diferente de tantos outros heróis dos quadradinhos? 6- Qual o total de revistas de Tex que você tem na sua colecção? E qual a mais importante para si? 7- Colecciona apenas livros ou tudo o que diga respeita à personagem italiana? 8- Qual o objecto Tex que mais gostaria de possuir? 9- Qual a sua história favorita? E qual o desenhador de Tex que mais aprecia? E o argumentista? 10- O que lhe agrada mais

[148] Entrevista concedida a José Carlos Francisco em 9 de dezembro de 2009. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=7305.

[149] TEX, com seu *cowboy* americano como herói, conta histórias italianas para um público italiano. As aventuras de Tex trazem as marcas do *Made in Italy*, apesar de suas ambientações na América do Norte e do Sul. (Traduzido pela própria autora).

[150] Tex representa um amálgama de Boone, Crocckett e Buffalo Bill, cujos nomes e mitos eram sinônimos de individualismo, populismo e uma mitização consciente do Velho Oeste. (Traduzido pela própria autora).

em Tex? E o que lhe agrada menos? 11 - Em sua opinião o que faz de Tex o ícone que é? 12- Costuma encontrar-se com outros coleccionadores? 13- Para concluir, como vê o futuro do *Ranger*?[151].

Uma das perguntas padrão para os entrevistados era "o que torna Tex um ícone?" Além de ser uma pergunta direcionadora, a questão contribui para reafirmar um lugar comum, um discurso de imutabilidade da revista, da essência do personagem e reconhecem que o gibi e o personagem são um mito.

Muitos veem Tex como incorruptível, dotado de coragem e inteligência, mas também humano à medida que precisa fazer sacrifícios e que enfrenta problemas comuns do dia a dia, como o luto. Portanto os fãs percebem em Tex um herói crístico que cumpre o ciclo do herói elaborado por Cambpell (2003) em seus estudos sobre o herói.

Pontos negativos exaltados pelos fãs nas entrevistas são o fato de fumar e beber, a violência, a presença diminuta das mulheres e o autoritarismo de Tex em relação a seus parceiros, conforme apontado pelo fã F. A.[152].

As revistas têm uma importância simbólica para os fãs desde pequenos, muitos projetam em sua vida aquilo que gostariam de ser ou se perguntam o que Tex faria em x ou y situação. Para T. & A. (2015)[153], "Tex não é um Jesus, mas é muito importante para a gente e para os contemporâneos. Por isso causa reboliço, curiosidade e emoção." O fato do fã identificar Tex em sua fala com Cristo, reforça a ideia do herói crístico, bem como a dimensão dada à figura do ranger.

T. & A. (2015)[154] ainda acrescentam que "Ler Tex não é um divertimento solitário e finito. É muito diferente. Em pouco tempo vemo-nos cercados por tribos inteiras de índios que nem sonhávamos; por homens de carácter que nunca imaginamos que pudessem existir em forma e conteúdo; com lugares que serão nossos sonhos de roteiros, só que turísticos. E aprendemos lenta e constantemente os conceitos mais contundentes de amizade, de solidariedade, de justiça, de conduta, de luta, de amor à causa. Tex trata todos os conceitos de forma absoluta, sem margens para a dúvida e engodo. Por serem gaúchos, celeiro texiano, próximos de Getúlio Vargas e Erechim, certamente onde têm muitos outros coleccionadores, estarão, tomara, por força das circunstâncias, encontrando-se com pessoas que apreciam o

[151] As entrevistas foram conduzidas em português de Portugal, por isso a diferença de grafia entre as palavras tanto nas perguntas, quanto nas repostas.
[152] Entrevista concedida a José Carlos Francisco em 3 de janeiro de 2014. Disponível em: http://texwillerblog.com/entrevista-com-o-fa-e-coleccionador-felipe-alves/.
[153] Entrevista concedida a G. G. Carsan para o Tex Willer blog em 4 de março de 2015. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=58478.
[154] Ibid.

mesmo tipo de paixão pelos quadradinhos, sempre tendo em mente que, até prova em contrário, "Todo Texiano é uma boa pessoa".

Como presente no discurso de T. & A. (2015)[155], poucas pessoas dizem que Tex é um hobby, a maior parte compreende como sendo algo mais, personificam o personagem e projetam em Tex o resgate de uma masculinidade que eles acreditam estar em decadência, conforme já dito. Afirmam que "Tex é justo e sua justiça não é influenciada pelo poder, tanto ecónomico ou político" (J. M. C. S., 2015[156]), ou seja, são atraídos para além do senso de igualdade, defesa dos oprimidos e justiça, mas também a incorruptibilidade do personagem. Cria-se, portanto uma áurea em torno da figura de Tex (projetada a todos que leem Tex - vide última fala da entrevista de Tailine e Armindo (2015)) como a criada em torno de Robespierre na Revolução Francesa.

Nas falas dos fãs também é possível perceber o diálogo com outros produtos culturais do mesmo período:

> na pequena cidade onde cresci chegavam os filmes de faroeste aos domingos e eu sempre assistia. Eu tinha uns 7 anos. Adorava os cartazes e o som das balas. Depois o filme ia embora e nãovoltava nunca mais. A TV Tupi passava Rin-Tim-Tim e Durango Kid, Daniel Boone, Bat Masterson, havia ainda o desenho do Zorro, eu não perdia um. Depois íamos comentar o filme e até brincar de mocinho e bandido. Li muito Tarzan e Fantasma, muito Almanaque do Tio Patinhas, Akim, Jim das Selvas, Príncipe Valente. Somente quando tinha uns100 Tex é que parei com os demais personagens e só lia outra BD esporadicamente. Aqui no Brasil também publicavam diversas séries de bolsilivros (cabiam no bolso) [...][157].

Nas palavras dos mais diversos fãs, Tex é humanitário, justiceiro, um familiar querido, autêntico homem do Oeste, personificação dos valores éticos, morais e familiares (nobreza, coragem, justiça, lealdade), luta incansavelmente por justiça, correto, honesto, valente, íntegro, sincero, destemido, incorruptível, mas acima de tudo, humano. É esta característica de Tex que tanto encanta fãs pelo Brasil todo. O fato dele saber o que é certo e o que é errado, pois afinal de contas, "todos queremos ser o mocinho e não o bandido!"[158].

É neste desejo de ser o mocinho, que fãs como J. C. T.[159] se sentem à vontade para fazer um *cosplay* do personagem em rede nacional quando presenteado por um programa

---

[155] Ibid.
[156] Entrevista concedida a José Carlos Francisco em 29 de dezembro de 2015. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=63896.
[157] Entrevista com G. G. Carsan publicada em 21 de dezembro de 2007 no Tex Willer Blog. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=5066.
[158] Jesus Nabor, entrevista concedida a José Carlos Francisco em 1 de janeiro de 2008. Disponível em: http://texwillerblog.com/entrevista-com-o-fa-e-coleccionador-jesus-nabor-barbosa-ferreira/.
[159] Entrevista concedida a José Carlos Francisco em 24 de novembro de 2011. Disponível em: http://texwillerblog.com/entrevista-exclusiva-tony-fernandes/.

popular de televisão do canal aberto SBT. Ou ainda quando possuem fotos desde criança "imitando" o ranger, querendo ser como o ranger, como é o caso de G. G. C.[160].

Reconheço que os dados colhidos nas entrevistas são muito mais reveladores do simbolismo em torno do personagem e do gibi do que estatísticos propriamente. A própria entrevista é conduzida por um fã para outros fãs e traz questões que enaltecem o *cowboy*, o que não inviabiliza o estudo delas, muito pelo contrário, contribui para análises feitas aqui e para reforçar percepções ao longo da pesquisa através das falas dos fãs. Tais entrevistas permitem uma maior aproximação com os fãs de Tex e as representações em torno do ranger chefe dos navajos, sobretudo dos fãs brasileiros, pois apesar de ser um blog português, a maior parte dos entrevistados são brasileiros.

Infelizmente a falta de divulgação de dados da Mythos aqui no Brasil dificulta um trabalho mais fidedigno e mais acertado a respeito da quantidade exata (ou pelo menos aproximada) de fãs, de colecionadores, de quantidades de vendas, etc. Esta falta de dados preocupa inclusive alguns fãs ao não saberem a quantas anda as publicações da editora e se será possível a manutenção do personagem em um futuro breve. Desta forma, o acesso a entrevistas e às cartas e redes sociais permite alcançar de maneira mais aprofundada dados sobre o personagem, a revista e os fãs. O próprio Zeca afirma que

> [...] por motivos que desconheço as tiragens de publicações tanto no Brasil como na Itália, ao contrário de Portugal, não são tornadas públicas pelo que não há como saber o real número de Tex's vendidos pela Mythos ou sequer a sua tiragem. Há, no entanto rumores de que Tex deve ter um número de leitores no Brasil a rondar entre os 20 e os 30 mil, mas como disse, tratam-se apenas de rumores…[161].

4.3 Fãs inflamados: performances dos leitores nas redes sociais

O quadrinho exige muito dos leitores. Enquanto arte sequencial exige imaginação para completar o fluxo narrativo. Neste sentido, o elemento performático mais forte é na atuação do leitor e não no próprio desenho ou roteiro. A performance se mostra além da representação gráfica, ela se aproxima mais da existência real dos leitores que do personagem.

A performance do leitor nasce a partir do momento que morre o autor (BARTHES, 2004), ou seja, é com o objetivo fim do produto cultural (quando ele chega às mãos dos leitores) que nascem os leitores pois começam a fazer as suas interpretações. Deste momento

[160] Entrevista com G. G. Carsan publicada em 21 de dezembro de 2007 no Tex Willer Blog. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=5066.
[161] Entrevista concedida em 14 e 15 de janeiro de 2011 a Tony Fernandes, publicada no blog Estudios Pégasus e republicada no Tex Willer Blog. Disponível em: http://texwillerblog.com/tag/tony-fernandes/.

em diante a obra já não pertence mais ao autor e não é possível controlar as interpretações ou as respostas que ela produzirá na sociedade leitora e não-leitora. É nesta relação que se dá a performance dos leitores, que no caso do objeto em questão aqui estudado, também se dá em outro aspecto: quando esses leitores tomam para si a personificação do personagem, ou quando têm a liberdade de interpretar e produzirem a seu próprio olhar uma versão do gibi, ou um outro produto cultural que faça referência ao *fumetti*.

Para Zumthor (2005) todo texto poético é performativo. Acredito que toda produção cultural seja performática na medida em que há metáforas, simbolizações do real, sensibilidades, representações e a materialidade se representa através das palavras (roteiro) e imagens (desenhos).

Partindo das definições de Paul Zumthor (2005), performance e recepção caminham juntas quando analisamos quadrinhos, "o primeiro conceito se volta para a relação entre voz e corpo, o segundo, corresponde às relações do ouvinte/leitor em situação de um narrador/contador" (p. 5). Nesse percurso, todo gesto performático [a narrativa] culmina na receptividade de outrem [o fã/leitor], assim, narrador e recebedor vivificam o texto oral [ou escrito] no sentido de atualizar processos narrativos no presente [vivido]. (PIMENTEL; FARES, 2014).

A performance está no ato da recepção (ZUMTHOR, 2005), portanto é o leitor quem faz a performance dos quadrinhos. Mas é no desenho e na narrativa que estão presentes os indícios para a interpretação: a forma como uma faca ou um revólver são segurados em TEX indicam a ação que virá a seguir.

> A chave para o controle do leitor está relacionada ao seu interesse e compreensão. Existem alguns poucos temas fundamentais (dos quais há centenas de variações) que podem ser chamados de universais. Entre eles incluem-se histórias que satisfazem a curiosidade sobre áreas pouco conhecidas da vida, fornecem uma visão do comportamento humano em várias condições, representam fantasias, surpreendem e divertem. (EISNER, 2005, p. 54).

Além disso, "nenhum narrador deve ignorar o fato de que o leitor tem outras experiências de leitura. Os leitores estão expostos a outras mídias e cada uma delas tem seu próprio ritmo. Não há como mensurar isso, mas sabemos que essas diferentes mídias se influenciam entre si." (EISNER, 2005, p. 73).

Para além da influência de outras mídias, os leitores têm principalmente a influência do cinema na leitura dos quadrinhos, sobretudo pela proximidade (ambos lidam com palavras e imagens), porém, o ponto principal de distinção é que no cinema somos meramente

espectadores, já nos quadrinhos somos participantes da cena. Sem o leitor, sem a interpretação, a cena não se produz.

A performance do leitor é feita na sarjeta do quadrinho, ou seja, é no limbo que a imaginação toma forma e performa a interpretação da narrativa a partir da leitura de mundo e do diálogo com outras mídias. Segundo Scott McCloud (1995) é no espaço entre quadrados, chamado de sarjeta, que a magia e o mistério da essência dos quadrinhos ocorrem. "é aqui no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia" (MCCLOUD, 1995, p. 66).

A ideia de tempo e de movimento que aparece nos quadrinhos é diferente da percebida pelo leitor, pois depende de seu lugar, de seu contexto para estabelecer as interpretações. Segundo Drew Martin (2009), o "cartoon does not dictate a situation; it asks you to get involved in the action and to add colours [specially on TEX's case], dialogue, motion and a story. Most importantly, a cartoon is the original performance." (MARTIN, 2009, p. 1)[162].

É claro que a linguagem, a narrativa, o simbolismo, os estereótipos e a caricaturizarão contribuem amplamente para a interpretação performática dos quadrinhos, somadas às próprias vivências do leitor, ao contexto de produção, à trajetória dos autores (no caso, os roteiristas, desenhistas, coloristas, ou seja, todos os envolvidos no processo de produção do gibi). A performance do leitor aparece também na representação; "representar é estar no lugar de outra coisa, [...] é construir uma história" (SACHS, 1995, p. 91). É por este motivo que o capítulo 4 dedica-se ao estudo das representações feitas do personagem Tex Willer e suas mais diversas aparições, facetas e personalidades, por meio dos fãs que se expressam em cartas, em entrevistas, em postagens nas redes sociais e, sobretudo, em *cosplay*s.

"Para que toda a comunicação dos quadrinhos se efetive, é preciso que, como na literatura, exista um pacto entre leitor e autor. Eisner (2005) assinala o pressuposto de se recorrer a uma 'comunidade de experiência' compartilhada por ambos" (COELHO, 2016, p. 42), neste sentido, os fãs de Tex constituiriam em seu seio uma comunidade de experiência que vive o gibi, recria, [re]interpreta a todo momento e debate entre si.

A performance pressupõe diálogo e relação, ela se estabelece exatamente na relação entre quem executa e quem vê, ou seja, entre os roteiristas e desenhistas e entre os leitores de TEX. A própria leitura já é a performance por parte do leitor pois é um "ato que confere a

[162] O *cartoon* não dita uma situação; ele pede que você se envolva na ação e adicione cores [especialmente no caso do TEX], diálogo, movimento e uma narrativa. Mais importante ainda, um *cartoon* é a performance original. (Tradução da autora).

capacidade [...] de interferir, extrair sentido das ações performáticas dos personagens" (RAMOS, 2017, p. 59).

> As histórias em quadrinhos, seus textos, diálogos e linguagem podem muito bem interagir com o passado e com o presente cultural de seus leitores, como qualquer outro suporte de textos. Um dos resultados palpáveis da interação entre roteirista e desenhista com o público leitor é não somente o próprio bem cultural – histórias em quadrinhos, mas também [...] as práticas de interação entre leitor e objeto de leitor, bem como entre os leitores entre si. (RAMOS, 2017, *p.* 31-32).

É isto que configura essa rede de fãs, uma comunidade em torno do personagem, que se apresenta em cartas (quando as redes sociais ainda não eram acessíveis), posteriormente, em blogs, e atualmente, em postagens no *Facebook* e *Instagram* (com mais intensidade na primeira rede social - por ela permitir a criação de grupos), mas também por meio dos *cosplays*.

Isto é ressaltado pela quantidade de postagens e comentários infindáveis nos grupos de Facebook dedicados ao personagem, nos grupos de *whatsapp* criados para trocas de informações e debates, nos eventos presenciais e onlines também dedicados ao ranger, em comunidades como a Confraria Bonelli que reúne fãs de todo o Brasil em torno dos personagens da SBE, com um canal no *YouTube*[163] e eventos todos os domingos. Também é ressaltado pela quantidade de fãs que hoje fazem *cosplays*.

Figura 38- Quantidade de *cosplays* presentes no congresso realizado em Limeira, SP - 2018

Fonte: arquivo pessoal da autora.

[163] O canal do YouTube do Confraria Bonelli pode ser acessado em: https://www.youtube.com/confrariabonelli.

Após a performance da leitura, os fãs de Tex ainda partem para outra performance: sua própria interpretação e o diálogo a partir de outras produções culturais como os cordéis de Rouxinol, os desenhos do fã S. S e os *cosplays* de G. G. C., por exemplo.

Segundo Schechener (2006),

> performar é ser exibido e mostrar-se fazendo algo a alguém, de modo que qualquer experiência constituinte do desenvolvimento humano pode ser interpretada como performance. Isso se deve à tendência de se viver de acordo com a cultura na qual estamos inseridos. Nesses termos, o autor destaca que a internet e as mídias favorecem sequências de performances conectadas, já que elas próprias produzem e reproduzem situações sociais (SCHESCHENER , 2006 *apud* ANDRADE, 2020, p. 19).

Atualmente, é na internet (*Facebook* e *Instagram*) que estão várias performances dos leitores de TEX. Os leitores (ou receptores) interpretam as mensagens por meio de sua própria perspectiva de mundo, de seu sistema simbólico, a deglutem e devolvem antropofagicamente para a própria comunidade de fãs.

Essas performances estão interligadas e se correlacionam a todo momento por meio de várias mídias diferentes e talvez este seja o futuro dos quadrinhos [no Brasil e no mundo]: o diálogo, o *crossover*, as intercomunicações entre as diversas mídias.

> Já se sabe que há novas alternativas, como as narrativas transmídias (transmedia storytelling) que interconecta e expande o conteúdo de uma história em quadrinhos para várias outras mídias como cinema, séries, animações e games, entre outros, com o intuito de gerar novas experiências ao "ser" humano, complementando e agregando valor às histórias já existentes (RAMOS; CHRISTINO, 2014, p. 25).

Além de dialogarem entre si, tais mídias também provocam nos leitores uma mudança de hábito da leitura. Fãs de Naruto e Boruto, por exemplo, muitas vezes sabem o que irá acontecer no episódio seguinte da série por lerem o mangá antes ou por assistirem à vídeos explicativos sobre a narrativa. O mesmo acontece com os fãs de Tex, porém em uma escala ainda moderada, se comparada com o que ocorre com quadrinhos das gigantes Marvel e DC ou com animes/mangás japoneses. "A internet e as novas tecnologias trouxeram um novo conceito em se criar e ler quadrinhos." (Ibid., p. 22).

Esta percepção do diálogo e interrelação, muitas vezes uma transposição entre quadrinhos e outras mídias, é percebida inclusive por fãs de TEX. Segundo Edgar Franco, fã e professor de filosofia,

> [...] as HQ´s irão tomar múltiplas formas, algumas delas se mixando com as novas possibilidades tecnológicas enquanto outras manterão a tradição. [...] As publicações em suporte papel, aos poucos, irão tornar-se cult. Serão publicadas de forma luxuosa para os aficcionados – já existe essa tendência para o mercado. As grandes tiragens de gibis tornaram-se coisa do passado, os quadrinhos estão seguindo um caminho segmentado. Prova disso é que muitos jovens das novas gerações não sabem ler quadrinhos, ou seja, não conhecem os códigos que compõem a linguagem, pois

> nunca leram HQs! Para nossa geração ler HQs era quase como ver televisão, fazia parte do cotidiano das crianças. Hoje os entretenimentos interativos, como os games de computador, são mais sedutores (RAMOS, 2008, s/p).

Tudo isto aponta para uma interação cada vez maior entre as mídias. Jenkins (2009) fala em convergência de mídias, mas hoje vemos sobreposições, convergências, interações, diálogos, *crossovers* e vários outros conceitos que explicam essa mistura tão grande de produtos culturais. Tudo isso favorecido pela internet e pela crescente ampliação do acesso à internet. Segundo Jenkins (2009), esta convergência de mídias é muito mais do que simplesmente mudança tecnológica, ela altera a "relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento." (JENKINS, 2009, p. 43). Ela ocorre tanto dentro das mesmas empresas e franquias, quanto dentro das comunidades de fãs, sendo vista como um ponto positivo, de uma maneira generalista.

Apesar disto, alguns fãs de Tex não aprovam crossovers ou releituras do personagem, o que contribui para a caracterização deles como rígidos, fechados (conforme já apontado aqui). Exemplo disto é a publicação de um fã homenageando um dos personagens da SBE, Kit Willer, filho de Tex ao compará-lo com Robin, personagem da DC Comics e parceiro de Batman.

Figura 39 – Postagem sobre Kit Willer se assemelhar a Robin:

Fonte: Printscreen do grupo de Facebook Legião Tex Willer II.

Os fãs se manifestam pedindo a intervenção do administrador do grupo para que a postagem seja retirada, outro também reclama dos hentais[164] e comentários como "palhaçada", "esculhambar" e "avacalhando" aparecem. Mais de uma manifestação pedindo que a pessoa que postou seja retirada do grupo e apenas um comentário "fazendo graça" com a postagem dizendo que "é só o Robin o menino prodígio, visitando o Tex Willer no Velho Oeste. Visitinha de cortesia kkkk", e ainda encerra com risadas (kkkkk) para amenizar o tom da postagem.

O fato dos quadrinhos serem um produto de mercado fruto de culturas híbridas (CANCLINI, 2003) propicia essa convergência cultural (JENKINS, 2009), pois os leitores já estão "acostumados" e aceitam melhor novas propostas do mundo geek/*nerd*, porém isto não se aplica a todos os fãs de Tex, conforme podemos perceber no debate levantado acima em torno da postagem de um dos leitores comparando as cores do personagem Robin com as de Kit Willer. O maior embate se deu pelo fato de haver uma ligação da figura de Robin de maneira homoafetiva a Batman.

Esta mudança que os quadrinhos enfrentam pode significar uma diminuição nas vendas ou pode apontar para mudanças necessárias, adaptações ao mercado. Apesar destes sinais, Fratocchi (2013-2014) aponta que a Editora SBE segue como líder de mercado e TEX é visto como um ícone do imaginário coletivo italiano (FRATOCCHI, 2013-2014, *p*. 47-48).

Apesar de ser líder de mercado, o público de leitores diminui a cada ano na Itália. Para Fratocchi (2013-2014) este é um fenômeno incontornável. Se por um lado este autor aponta uma queda nas publicações, por outro a SBE divulga dados contrários. O número de vendas aumenta (não significativamente, mas aumenta).

4.4 Os *cosplays*, cultura *nerd* e o futuro de TEX

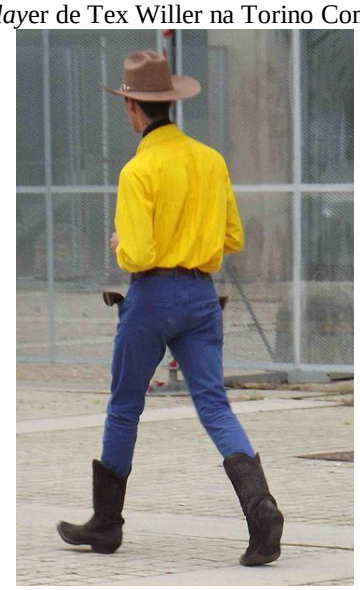
Cosplays são o ponto de intersecção entre os fãs e os personagens, é o que toca em um e outro. Não é fantasia, uma vez que esta está ligada ao carnaval, mas sim a vontade de apropriar-se de outra pessoa (no caso o personagem), travestir-se dele, incorporar uma performance do que está no produto cultural (gibi, cinema) e trazer para o mundo real.

[164] Hentais são conteúdo erótico/pornográfico baseado em mangás e animes japoneses. Para saber mais, consultar: https://aminoapps.com/c/otanix/page/blog/o-que-e-hentai-deg-deg/rWdp_3RFeuLbGaLXabpgKWqlzQeM46vjLN. Acesso em: 29 nov. 2021.

Para o "Guia definitivo sobre o mundo *cosplay*"[165], este é a arte de se transformar em um personagem utilizando maquiagem, vestimenta, interpretação e técnicas de performance. Do inglês, significa costume play = brincar de fantasiar-se), ou seja, é "**a ARTE de se transformar em um personagem utilizando de maquiagem, interpretação, vestuário e demais técnicas exigidas pelo alter ego do artista ou do personagem que está interpretando."** (CLAUDIO, 2021, grifo do autor).

Não há constrangimento no *cosplay*, uma vez que há espaço para serem feitos: feiras, encontros, exposições dedicadas ao tema *nerd/geek*. Fãs de Tex, inclusive foram vestidos de seus personagens até o aeroporto de campinas quando estiveram presentes no congresso em Limeira-SP em 2018 vestidos de Kit Willer, Kit Carson, Tex Willer ou Jack Tigre. Mais do que manterem os trajes durante o percurso, performaram em ambientes externos à feira, fazendo brincadeiras, jogos com o ambiente (atual, presente, teconológico – afinal era um aeroporto) e a vestimenta (que remete ao velho oeste, aos EUA no século XIX). Ou ainda quando, fora do Brasil, pessoas também se vestem de Tex, como é o caso do *cosplay*er interpretando Tex Willer na Torino Comics de 2014 (figura 40):

Figura 40 - *cosplay*er de Tex Willer na Torino Comics, 2014, Itália.



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Torino_comics_2014_*cosplay*er_tex_willer.jpg.

No *cosplay* a 'A identificação e o reconhecimento são assimilados por ambos os lados, tanto por aquele que se metamorfoseia em personagem, quanto pelo que entende o personagem como genuíno.' (ARCURI, 2017, p. 14).

Para Mariana Arcuri (2017), o *cosplayer* (aquele que faz o *cosplay*),

[165] Disponível em: https://cosplace.com.br/o-que-e-cosplay/.

> foge à categoria "pessoa fantasiada" para encarnar a identidade, a personalidade e as ações de um Jedi, Harry Potter ou Malévola [ou Tex]. O super-herói, aliás, assemelha-se, ele mesmo, a um *cosplayer*, na medida em que parte de um *alter ego* rumo a uma performance: assim, Batman a partir de Bruce Wayne, Super-Homem sobre Clark Kent, Flash e Barry Allen, Homem-Aranha e Peter Parker [Tex Willer e Águia da Noite/ Tex Willer e o Homem Caveira]. O *cosplay* funciona, portanto, como rotação da realidade; os *cosplayers* rotacionam o entendimento da realidade porque aquilo que *performam* é real, experimentado e compartilhado. O essencial do indivíduo – se é que existe – amalgamase a outro. (ARCURI, 2017, *p.* 14-15).

Além disto, a prática do *cosplay* ocorre nos núcleos de convívio, entre os seus, ou seja, nos espaços específicos e entre as pessoas que se identificam com o mesmo produto cultural. Muitas vezes essas pessoas são caracterizadas como *nerd*s ou geeks. "O público *nerd* é composto por "cidadãos comuns, que estudam, trabalham e levam uma vida social normal, enfrentando os mesmos tipos de problemas nacionais" (SILVA, 2018, p.19 *apud* CUNHA; BERZOINI, 2019, p. 6).

O *nerd*, por sua vez, "não é um simples consumista: ele adquire, se apropria e transforma artefatos culturais de modo a fazê-los significar e, principalmente, ajudar a construir sua narrativa biográfica".' (CUNHA; BERZOINI, 2019, p 6).

A origem histórica do termo geek é apresentada por Santos e Smith (2016) quando apontam que

> na primeira metade do século XX, artistas ambulantes que ganhavam a vida em performances bizarras, que incluíam arrancar as cabeças de animais de pequeno porte ou comer insetos (bugs), eram conhecidos como geeks. Em meados dos anos 80, o uso da gíria geek surgiu na cultura popular para ilustrar um grupo que era bastante marginalizado na época: fãs de tecnologia, mas socialmente desajustados. Eram, basicamente, jovens que se interessavam por tecnologias emergentes da época, como por exemplo, os computadores. Por isso, passou a ser nomeado como "computer geek" ou aquele que "comia" bugs de computador.' (p. 44).

O termo *nerd* refere-se à geração anos 60-90. Já o geek é um termo mais recente no vocabulário brasileiro e é aceito, sinônimo de jovens antenados com produtos culturais de vários países de super-heróis, por exemplo, diferente de *nerd* – à época era um termo pejorativo.

> Nos Estados Unidos é mais utilizado este termo [*nerd*], ambos são citados como sinônimos e são amplamente difundidos. A autora Yung (2010, p. 10) [...] afirma que a maior parte das pessoas que entrevistou, a maioria "*nerd*s" e "geeks" explicaram que "being a geek" (ser um geek) se trata de gostar e amar (ou obcecar-se com) algo que outras pessoas não entendem". De modo geral, a palavra geek é usada para retratar aqueles engajados pela tecnologia, os computadores e dispositivos e as últimas tendências no universo eletrônico. Este nome identifica também profissionais que atuam no ramo da comunicação, ciência e tecnologia.' (CUNHA; BERZOINI, 2019, p. 47).

Segundo Arcuri (2017) o termo é muito mais amplo do que simplesmente pessoa que se identifica com determinadas produções culturais.

> Vale lembrar que *geek* é um termo que designa fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, tecnologia, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animês, formando um grupo que não vê problema em ser considerado "diferente" ou "excêntrico". Antes tido como um nome pejorativo, o termo "*geek*" passou a ser utilizado pelos próprios integrantes da tribo como fonte de orgulho e autoafirmação, distanciando-os de modelos de comportamento encarados como mais habituais. (ARCURI, 2017, *p.* 1-2).

No século XIX, *geek* era *performer* ambulante, ou artista de rua, de feira, circos ou festivais, fazendo performances tidas como bizarras. Ou seja, a origem da palavra está intimamente relacionada à performances culturais.

> Hoje, o termo serve para nomear um apaixonado por um determinado campo do saber, um *conhecedor*, um expert em tecnologia, inteligente, culto – e às vezes deslocado. Por vezes confundido com o *nerd*, o *geek* se afasta dele por algumas divergências, com conotações diferentes relativas a cada um. O *nerd* sobressai por ser alguém pouco sociável, ensimesmado, dedicado à exaustão aos estudos e resultados acadêmicos, com roupas e estilo considerados ultrapassados e pouco atraentes. Enquanto a denominação *nerd* parece continuar a ter um tom altamente depreciativo, o termo "*geek*" passou a se revestir de caráter positivo, embora os *geeks* ainda sejam vistos, quase sempre, como "estranhos" pelos não *geeks*. (ARCURI, 2017, p 2).

Isso é alterado quando no início da década de 1990 temos um *boom* de tecnologia e hoje mais acessibilidade à internet. Muito mais do que um simples grupo, geeks tornaram-se uma comunidade que se unem em torno de interesses comuns por produtos culturais recentes ou clássicos. Estabelecem-se em torno daquilo que Beneduzi (2010) determina de representância.

> O fluxo do devir humano reelabora-se constantemente em uma profusão de significâncias, de sentidos atribuídos às coisas, às palavras, às ações, às sensações, os quais sofrem um processo de "tradução" por parte do leitor, sendo transformados em algo inteligível, estabelecendo-se entre o enunciado e o receptor uma relação de "representância". (BENEDUZI, 2010, p. 1).

Isto é, *nerd*s, ou geeks, ou *cosplay*ers, ou fãs reúnem-se cada vez mais em comunidades organizadas (virtual ou pessoalmente). Este público é também leitor de uma cultura pop, *nerd*, geek e participam desta, produzindo e tecendo releituras sempre que podem. Segundo Soares (2014), "estamos numa era da performance, da alteridade, do eu "real" e do eu "virtual" cada vez mais imbricados, indissociáveis. Pensar a natureza dessas performances é uma das chaves de entendimento dos entornos sobre uma vivência pop.'" (SOARES, 2014, p. 3).

A performance dos leitores é aqui um ato de consumação da leitura de TEX e, portanto, da existência do próprio personagem. O quadrinho por si só já traz uma dose de performance, conforme demonstrado no capítulo anterior, porém, é na interpretação dos símbolos criados na revista que a performance dos leitores se faz presente. Mais do que isso, os *cosplay*s extrapolam somente as leituras, se apresentam como uma releitura do próprio personagem à medida que fãs se travestem de seus personagens preferidos ou que se identificam mais. Por exemplo, a fã abaixo se identifica com mulher mais importante das publicações TEX: Lilyth. Outros fãs já se identificam com Tex Willer *cowboy* ou então Águia da noite (Tex indígena – como é o caso do fã à esquerda). E ainda encontramos aqueles que se identificam com povos indígenas (um dos assuntos mais recorrentes em TEX conforme demonstrado no capítulo 2). E há os que demonstram sua paixão pelo personagem, apenas utilizando uma camiseta de elaboração própria dos fãs (como é o caso do fã à direita).

Figura 41 – *cosplay*s presentes no encontro de Limeira-SP representando, da esquerda para a direita: Águia da noite, Tex Willer, Lírio Branco e Jack Tigre.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 42 – *cosplay*s de Tex Willer presentes no congresso de Limeira-SP, 2018.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Os *cosplay*s têm uma importância muito grande não somente para a empresa (pois divulga o personagem), mas para os próprios fãs. Se travestir de Tex significa identificar-se com o personagem, se compreender como o ranger, nas palavras dos próprios fãs: justo, incorruptível[166]. Não é por acaso, portanto, que o congresso realizado em Limeira dedicado ao personagem, foi o congresso que mais reuniu Texs em um só lugar. Em conferência realizada durante o congresso com roteiristas e desenhistas da SBE ao vivo, foi palpável o espanto dos italianos com a quantidade de fãs vestidos de Tex no congresso e também a quantidade de pessoas que se deslocaram de diversas regiões do Brasil para encontrarem-se e prestigiarem o momento.

Para GGC, por exemplo,

> Sempre gostei dos interrogatórios e dos blefes que Tex aplicava nos larápios e nos seus vários amigos. A mensagem texiana de amizade, justiça, solidariedade e coragem também é um ponto forte que falo sempre nas palestras que faço durante as Expo-Tex e afirmo que ajudaram muito a me formar como cidadão, pois muitas vezes, aonecessitar de uma decisão difícil, pergunto-me como Tex agiria – pois o mal está sempre à espreita,oferecendo aparentes e falsas vantagens.[167]

[166] Em inúmeras cartas e entrevistas esses adjetivos são um discurso comum nas falas dos fãs ao referirem-se ao ranger.

[167] Entrevista com o fã e colecionador G. G. C. concedida a José Carlos Francisco em 21 de dezembro de 2007. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=5066. Acesso em: 14 out. 2021.

A identificação com o personagem é tanta que JCT se vestiu de Tex ao ter sido contemplado com um programa de TV[168].

> Paixão tanta que, quando a equipe televisiva foi fazer gravações em casa para o programa citado anteriormente, eu estava vestido de Tex, com a camisa amarela, calça azul, botas, chapéu e lenço, além de mostrar minha coleção diante das câmeras, voltei a vestir a roupa do Ranger na entrega da casa pronta, e com muito orgulho representei todos os teximaníacos do mundo inteiro, e faria de novo se fosse possível. Também tive o prazer de ir à gibicon nª 0 vestido de Tex, foi incrível.

O sentimento de pertencimento a um grupo dá a ideia de coesão e de força para um personagem que se mantém no mercado de quadrinhos há tanto tempo. Pertencer a grupos organizados como o Confraria Bonelli proporciona aos leitores um sentimento de pertença, uma identificação e um escape da realidade para um lugar onde podem se dedicar ao Oeste estadunidense e a expressarem o sentimento de pertencerem à uma nação italiana resultado de uma unificação tardia. Apesar de parecer que essa válvula de escape remete somente ao passado, grupos como estes proporcionam também leituras atuais do próprio mundo e discussões amplas sobre os mais diversos assuntos. É uma comunidade unida por TEX, mas que se abre aos mais amplos debates e discussões sejam elas referentes à revista ou não. Tudo é discutido. É, portanto, um grupo de amigos virtuais.

E o sucesso de Tex no Brasil pode ser explicado talvez também por uma identificação da colonização que marca o genocídio indígena, a tomada da terra, a expansão da fronteira e do território. Guardadas as devidas proporções históricas, há uma proximidade no que tange questões da colonização.

Tex nasce de uma releitura e apropriação do mito sobre o mito (destino manifesto, mito da fronteira, construção de uma identidade nacional, de um herói nacional), por isso a reprodução do meme do homem aranha aqui na tese: essa transposição cultural e essa apropriação de algo que é do outro aponta para o outro, mas também aponta para si mesmo.

Não existe Velho Oeste na Itália, nem caubóis, nem bandidos na fronteira, ou melhor, não existe esse tipo de fronteira, nem índios, e nem pioneiros. O faroeste italiano não nasceu da memória ancestral, mas do instinto nostálgico de cineastas que, quando jovens, estabeleceram uma relação de amor com o western norte-americano. Em outras palavras, o western de Hollywood nasceu de um mito; o italiano teve origem no mito sobre um mito. (MORAVIA *apud* FRAYLING, 2000).

---

[168] Entrevista com o fã e colecionador J. C. T. concedida a José Carlos Francisco em 24 de novembro de 2011. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=33629. Acesso em: 14. out. 2021.

Além de *cosplay*s, alguns fãs também se manifestaram nas redes sociais durante esta pandemia mostrando a identificação com o herói e o mundo real, no enfrentamento à COVID-19, como é o caso do bombeiro E.C. que postou a foto segurando o recém-publicado livro de Adriano Rainho à frente de uma ambulância do SAMU. A postagem foi feita pelo próprio autor, homenageando o amigo. Os comentários ressaltam que Tex está na linha de frente contra o COVID e este é "o Tex real em tempos de pandemia".

Figura 43– postagem elogiando o trabalho dos bombeiros na pandemia.

Fonte: printscreen página do Facebook Confraria Bonelli.

Durante a pandemia a SBE lançou um novo quadro no *YouTube* chamado *A casa com l'autore*, que em cada episódio mostrou o dia a dia de roteiristas e desenhistas da editora.

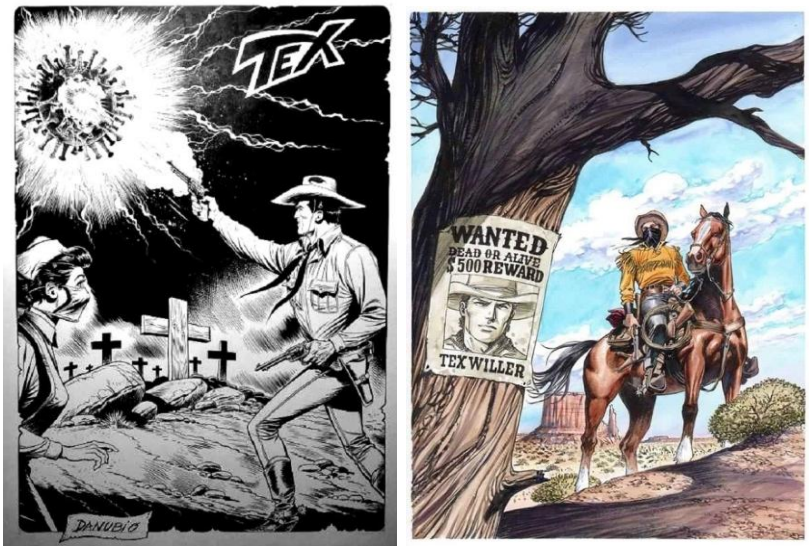
A pandemia obrigou o mercado tanto italiano quanto brasileiro a adaptar-se. Os dois países foram duramente abalados com a *Corona Virus Disease* (COVID-19) e isto teve uma repercussão no mercado de quadrinhos. Enquanto a editora lançou quadros online para mostrar ao trabalho árduo de produção de uma HQ, do lado de cá, fãs se mobilizaram em campanhas de vacinação, como é o caso de Z. N. que se vestiu de Tex chefe dos navajos para ir vacinar-se. Mais do que fazer *cosplay* do famoso personagem bonelliano, o fã também publicou um texto informativo sobre as formas de tratamento à COVID-19, as formas de combate, o que era o vírus e outras informações, apontando as fontes de sua pesquisa.

Figura 44 - O fã Z. N. portando a faixa de Wampum do chefe Navajo Tex Willer (Águia da Noite) em um hospital em Pernambuco.

Fonte: http://texwillerblog.com/?p=98055#comment-172248.

Além do *cosplay* na fila da vacina, vários desenhos produzidos na Itália e no Brasil ressaltando Tex contra o Coronavírus eclodiram nas redes sociais em 2020.

Figura 45 – do lado esquerdo arte de Giacomo Danubio /2020 e do lado direito Arte de Maurizio Dotti / 2018 para a capa de Tex Willer – As Aventuras de Tex Quando Jovem nº 1 "Vivo ou Morto" (Janeiro / 2019 – Editora Mythos – Brasil), apropriada por vários fãs.



Fonte: http://texwillerblog.com/.

Segundo Elizabeth Leake (2018),

> [...] i lettori di *Tex*, per quanto in evoluione, gli sono ancora fedeli. In un'era di violenza che si moltiplica e globalizza, un fumetto nato dalle ceneri di una cocente disfatta in guerra, un passato dittatoriale e un presente incerto, che offriva letteralmente (e anche visivamente) nuovi orizzonti a un'Italia disorientata, continua

> forse a esercitare una forza d'attrazione, a rappresentare un rifugio e un conforto. *Tex* rassicurava i suoi lettori sul fatto che esistesse davvvero un eroismo italiano. Il suo messaggio è sopravvvissuto fino ai nostri giorni[169].

Em uma declaração proferida em 2008, Sérgio Bonelli expressou preocupação ao afirmar que as novas gerações não gostam de Western. Segundo ele, TEX ainda se mantinha líder de mercado na Itália, mas todos os meses perdiam leitores. Apesar desta preocupação, 2015 foi um ano de recordes superando em 5% as publicações do ano anterior com Dylan Dog e Tex na liderança de publicações[170].

A "devolução" dos fãs sobre as leituras feitas dos gibis de Tex são resultado da leitura empreendida enquanto performance, conforme Scheschener, ponto apontado por Rubem Teixeira durante a qualificação.

> O **modelo de Schechener** (1988) se propõe a investigar e a analisar a antropologia dos eventos performáticos. Para esse autor, não existe distinção entre aquilo que é encarado como um "rito" daquilo que é encarado como "teatro", pois ambos são eventos de mesma natureza, aqui compreendidos como **performances**. As performances podem ser entendidas sob duas formas. Do ponto de vista da **eficácia** – quando uma performance tem repercussões significativas, quer seja na resolução de problemas ou conflitos, no estímulo a mudanças expressivas ou até mesmo implicando na redefinição de papéis, funções e/ou posicionamentos junto a um ou mais membros da sociedade. Como exemplos da performance vista sob a eficácia, contemplam-se os ritos de passagem, os dramas sociais e os ritos de passagem, os dramas sociais e os ritos de iniciação, empregados em várias e diferentes formas de sociedade em todo mundo, mesmo no século XXI. Já do ponto de vista do **entretenimento**, não se contempla alterações significativas no modo como a sociedade se porta frente a um determinado cenário. Por exemplo, as peças teatrais podem ser encaradas, primeiramente, como pertencentes ao contexto das performances de entretenimento, já que durante a exibição de uma peça, o espectador pode sim se abstrair ao se entregar em concentração e foco à encenação teatral representada ali. Porém, ao final dela, com o passar do fim da peça e o retorno à vida e às atividades costumeiras, o mesmo espectador volta a enfrentar a realidade tal qual a conhecia. (RAMOS, 2017, *p.* 41-42, grifo do autor).

Esta citação é fundamental para encerrar esta tese tendo em vista que aborda dois modelos de performances presentes em TEX: a eficácia e o entretenimento. As leituras feitas pelos fãs de Tex e suas releituras, "devoluções" (cordéis, poemas, músicas, charges, memes) feitas em homenagem ao ranger são exemplos de eficácia, conforme Shcechener. TEX também está imbricado de performances se tomarmos os pontos marcantes de sua história de

---

[169] Os leitores de Tex, embora em evolução, ainda são leais a ele. Numa era de violência que se multiplica e se globaliza, uma história em quadrinhos nascida das cinzas de uma terrível derrota na guerra, de um passado ditatorial e de um presente incerto, que literalmente (e também visualmente) ofereceu novos horizontes a uma Itália confusa, talvez continue a exercer uma força de atração, para representar um refúgio e um conforto. Tex assegurou a seus leitores que realmente existia um heroísmo italiano. Sua mensagem sobreviveu até hoje. (Traduzido pela própria autora).

[170] Informações publicadas em: Gatos, gatinhos e gatarrões e o gato alfarrabista. 5 set. 2018. Blogue Dime Web em 21 dez. 2014, por José Carlos Francisco. Disponível em: https://amontradoslivros.wordpress.com/?s=tex+willer. Acesso em: 02. Nov. 2021.

vida: a morte de sua família, o ingresso para o corpo de rangers, o casamento com a filha do chefe navajo, o nascimento de seu filho, a morte da esposa indígena, dentre outros acontecimentos marcantes de sua história de vida.

E também é marcado pelas performances do modelo de entretenimento de Shcechener se observarmos os fãs como espectadores que analisam as produções culturais dos gibis a partir de seus contextos sociais e suas histórias de vida.

Desta forma, TEX é um objeto de pesquisa performático, pois no sentido primeiro da palavra **articula** e **influencia** fãs, criadores, um mundo criado (o Oeste nos quadrinhos) e o mundo real (a Itália, os Estados Unidos, o Brasil).

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Infelizmente, apesar dos desejos dos fãs de TEX, que expressam em suas cartas e em suas postagens e entrevistas que o futuro da revista é promissor, na realidade os dados apontam que não. A Editora Mythos, responsável pelas reproduções bonelianas no Brasil não divulga seus números, porém em alguns momentos já postou informes a respeito do futuro da revista e veem apresentando problemas de produção, mas muito mais de distribuição – o que é notado e criticado pelos fãs no *Facebook* pois tais problemas foram bem mais recorrentes durante a pandemia.

Observando o mercado editorial brasileiro percebemos que as gigantes Amazon e Panini não facilitam para empresas menores, com menos tiragens, a manutenção no mercado, o que encarece mais ainda o gibi chegar ao seu destino final que é o leitor. Em alguns momentos o frete também é o maior empecilho, chegando a superar o preço da revista, tornando inviável o envio, constante queixa dos fãs.

Segundo Roberto Dandi (2013/2014), em seu relatório "*L'internazionalizzazione del fumeto italiano*", "[...] come tutta la letteratura cartácea, il fumetto soffre oggi le minacce di un'onda tecnologica pronto a soergere le ehie abitudini tradizionali parliamo dunque di una crisi e di una redzione ad essa." (p. 5)[171].

Dandi também aponta para um novo tipo de fumeto: o *online*, que modifica as formas de vender e trocar também as revistinhas. Mas os italianos ainda enfrentam outra questão segundo o autor: uma crise cultural em relação ao mangá japonês e aos comics estadunidenses. Apesar disto, TEX ainda vende 20% a mais que Batman e Dylan Dog é o maior fumetti do gênero horror vendido no mundo.

> *Tex* diventerà un'icona, per appassionati. Una figura modello, emblema della giustizia. '... Quando vede un torto, il povero cristo che soffre ingiustamente, lui si rubella e prende le sue parti. Che poi sia negro, che sia bianco, che sia indiano, che sia un contadino, che sia una persona colta, non gliene frega niente' affermava lo stesso Gian, convinto in prima persona di questi valori. (DANDI, 2013/14, *p.* 47-48)[172].

TEX é uma epopeia sem fim: narra a história e as peripécias do herói que vence, triunfa, tem glória e honra. O herói que é lembrado pela sua própria história de vida.

[171] Como toda literatura de papel, os quadrinhos hoje sofrem as ameaças de uma onda tecnológica pronta para submergir os hábitos tradicionais, portanto, estamos falando de uma crise e de uma redação para ela. (Traduzido pela própria autora).

[172] Tex se tornará um ícone, para os fãs apaixonados. Uma figura modelo, emblema da justiça. '... Quando ele vê um erro, o pobre Cristo que sofre injustamente, ele rouba e fica do lado dele. E que ele seja negro, que seja branco, que seja índio, que seja fazendeiro, que seja uma pessoa culta, não dá a mínima, disse o próprio GianLuigi Bonelli, pessoalmente convicto desses valores. (Traduzido pela própria autora).

Compreender Tex é mergulhar nas representações e imagens construídas sobre os Estados Unidos do século XIX e também nos sets de filmagens em Hollywood e na Europa do século XX, onde foram filmados os *Westerns* clássicos e *Spaghetti*. Enquanto os super-heróis da Marvel e DC são apresentados pela cidade (e estão extremamente atrelados a ela), Tex abrange um universo muito maior. Superman é interpretado a partir de Metrópolis, Batman de Gothan. Já Tex circula por um universo muito maior: todo o Oeste é seu território, mas não se restringe a isto: ele atua no Canadá, no México, no Oeste e também no Leste dos EUA.

Esta tese resulta de um árduo trabalho de pesquisa que rastreou sinais, rastros, restos (fazendo referência a Carlo Ginzburg (1989)). Teoricamente o estudo se consolida nas áreas de Performances Culturais, Comunicação e História Cultural a partir de leituras que possibilitaram compreender a HQ como um produto de mercado (e, portanto, sujeita às regras de mercado) e como um produto da indústria cultural que é híbrido.

O doutorado propiciou muito mais aprofundamento nas leituras das revistas de Tex e do mundo Texiano. O amadurecimento da pesquisa se mostra ao longo da construção dos quatro capítulos e também de todo o processo de tecitura deste texto. Concluo a tese apontando possíveis trabalhos que podem surgir a partir desta infinidade de temáticas e de fontes de pesquisa, explicitando meu desejo em continuar tais pesquisas em um futuro próximo, em novas pesquisas acadêmicas.

Temas como a questão da masculinidade no mundo texiano, pesquisa sobre o público leitor (e fã) de TEX na Itália, dentre outras temáticas que foram pinceladas em algum momento desta tese, mas que não foram aprofundadas.

Embora tenha uma formação em História, essa tese está inserida nas Performances Culturais, portanto não está restrita a análises historiográficas e não se propõe a isto. A tese é uma intersecção entre o métier da historiadora, orientada também por uma historiadora, e as Performances Culturais. Assim como o próprio objeto de estudo, a tese é híbrida, revela aspectos sensíveis da vida dos fãs de Tex, da revista, que é produzida na Itália, mas refere-se aos Estados Unidos, que é influenciada por *Westerns hollywoodianos* e *Spaghetti*, que revela experiências de roteiristas, desenhistas e fãs brasileiros.

Se para Langdon (2006) “performance é uma categoria universal, no sentido de que corresponde a eventos que acontecem em todas as culturas e que todas as sociedades humanas têm vários gêneros de performance, especificamente marcados pela função poética” (LANGDON, 2006, p. 170), TEX pode ser analisado do ponto de vista das performances quando visto como uma fonte que corresponde a aspectos culturais italianos, estadunidenses e brasileiros.

TEX é um caldeirão cultural, uma produção cultural que se relaciona e também se "reconhece" em diversas outras: é a Itália do século XX/XIX produtora de uma HQ que dialoga com o cinema *Western* do século XX produzido nos EUA sobre o Oeste do século XIX, e também o cinema *Spaghetti* produzido na Itália sobre este mesmo Oeste e já fazendo uma releitura do *westerns* estadunidense. Depois esse gibi é lido e apropriado na Itália, Brasil e Portugal (maiores mercados consumidores), interpretado à luz do contexto histórico-social e cultural de cada fã e devolvido antropofagicamente em forma de *cosplay*s e homenagens ao personagem (como as postadas no F*acebook*).

Foi essa ida e vinda do gibi e do personagem que é lido e relido, interpretado e homenageado por fãs brasileiros de diversas maneiras, apropriado e personificado, que procurei abordar nesta tese. Mostrar como todos esses pontos se reconhecem e se espelham na própria revista TEX traduzindo-se em um universo composto por várias culturas, por vários produtos culturais (cinema, HQ, *cosplay*s) e que significa e resignifica o mundo destes fãs.

A circularidade cultural e a convergência de culturas, pautadas na construção de identidades nacionais imaginadas é o que proporciona o sentimento de pertencimento a um grupo (fãs) e de identificação ou de semelhança/aproximação com uma cultura que não lhe é própria, no caso a italiana, para descendentes de imigrantes italianos do pós-guerra. A possibilidade de brasileiros fazerem uma festa no sudeste do país em homenagem a uma guerra que não viveram, não vivenciaram e sequer possuem memória (seja ela individual, coletiva ou social), nos leva a perceber o quão forte é esta circulação cultural: de uma nação estadunidense que perde a guerra civil, mas que é homenageada no interior de são Paulo por descendentes de soldados sulistas[173].

Para, além disso, esse sentimento de pertença e de identificação com uma cultura do outro, estranha, que não lhe é própria, mas que foi passada por meio de uma convergência cultural de produtos (cinema, romances, HQs, etc) também propicia que fãs brasileiros se sintam a vontade para serem parte de um grupo que se identifica com Tex e que inclusive passa a se corresponder com a Itália (seja por cartas, por e-mails ou pelas redes sociais), ou ainda, que se sente à vontade para tatuar na própria pele o personagem, fazendo uma homenagem e reconhecendo a importância deste em sua própria vida, quase personificando o personagem de HQ.

Do ponto de vista da performance seria possível ainda aprofundar nos rituais presentes nos próprios gibis (como os rituais indígenas retratados) mas isto não foi objeto desta tese. O

[173] Sobre este assunto, ler a reportagem publicada no portal G1 de notícias: http://g1.globo.com/sp/piracicaba-regiao/noticia/2014/04/guerra-civil-dos-eua-e-celebrada-em-cemiterio-de-imigrantes-em-sao-paulo.html.

que considero um ritual e que está presente aqui são os ritos de passagem dos fãs e a criação de uma história de vida: fãs que começam crianças e se tornam adultos com Tex, fãs que ensinam a seus filhos a lerem Tex, como é o caso da própria autora, influenciada pelo pai.

TEX é um produto cultural que circula e que é influenciado pela circulação e pela convergência de culturas. É uma revista produto de um meio que faz parte de uma teia de compartilhamento (GEERTZ, 1989) seja ela coletiva ou social, que incorpora elementos de outras culturas, que simboliza o Oeste e representa, ressignifica, se apropria de um discurso.

Tudo perpassa um mundo simbólico (GEERTZ, 1989) visto e vivido a partir das sensibilidades (PESAVENTO, 2019), daquilo que nos toca, seja para os fãs, seja para a pesquisadora. Neste sentido, o simbólico perpassa toda a contextualização de feitura, tecitura, produção de TEX.

O universo TEX é um mundo de possibilidades, podendo ser abordado dentro das próprias teorias analíticas das performances culturais do ponto de vista dos ritos de passagem (GENNEP, 2011) do personagem e as mudanças que tais ritos proporcionam, as demarcações que eles trazem e a construção da identidade deste personagem que depois é replicada e revivida por seus fãs. Também pode ser abordado do ponto de vista da masculinidade do personagem representada nos gibis, como já aponta Elizabeth Leake (2018).

Ainda no campo das performances culturais, é possível tratar do conceito de liminaridade (TURNER, 2005) do personagem que atua entre os indígenas como chefe navajo na *persona* de *Aquila della noche* ou ainda como homem branco quando está como Tex Willer.

Como qualquer outro produto cultural TEX está imerso de performances culturais. Os hibridismos da revista e do personagem, as relações entre Estados Unidos e Itália, contribuem para a magia em torno do gibi, para a identificação e a familiaridade com o ranger por parte dos leitores/fãs.

Apesar de todas essas possibilidades de análises, de aproximações e abordagens da fonte de pesquisa, a que melhor se adequou para o propósito desta tese foi tratar TEX como um produto cultural híbrido que nasce do cinema italiano atrelado ao western e que produz simbolicamente um imaginário que se quer construir sobre os Estados Unidos e a história do século XIX.

É na compreensão de TEX como um mundo simbólico, culturalmente construído, representado e revisitado que foi possível aprofundar nas análises sobre a revista, os autores, o personagem e os fãs. Resumidamente, foi nas performances culturais que encontrei aporte teórico para conseguir tratar TEX como o produto cultural que é: híbrido, construído por

muitas mãos, que dialoga com diversas culturas e que está em constante adaptação e reformulação.

Tex é um produto cultural que retrata um herói cristão, que sofre, que é humano e que possui um ciclo, conforme proposto por Campbell (2003) de positividade, negatividade e positividade novamente, desvendando o mistério, concluindo sua jornada e terminando a aventura com uma sensação de catarse para os leitores.

As performances são, portanto, uma forma de

> examinar as formas simbólicas, materiais ou imateriais, que perpassam as distintas manifestações humanas, revelando aquilo não evidenciado pelos números, entrevistas, dados quantitativos, mas atingidas plenamente pela experiência, pela vivência, pela relação humana, pelo simbólico, pelo afeto na obra e da obra, pelas sensibilidades, e, assim, constituindo-se pela cartografia, identificação, registro e análise de determinado fenômeno em suas diversas configurações (CAMARGO; SANTOS, 2019, p. 2).

A tese pode parecer a um primeiro olhar uma sobreposição de temas diversos e com várias ramificações, uma bricolagem. Isso se dá devido à própria característica do gibi e do personagem, com uma confluência temáticas, o que é próprio do gibi (este hibridismo cultural). Esta é uma característica das próprias performances presentes no gibi, a fluidez de temas, de características, de identidades, de significados; um campo híbrido, plural, polissêmico e complexo. Tex é uma mistura de cores e sabores, com um personagem que é ranger, é *cowboy*, é fora da lei, é justiceiro, é pai, é xerife, é agente indígena e é chefe dos navajos. TEX por si só é uma mistura de várias pontas, mas todas com um fio condutor, qual seja, o Oeste estadunidense. Este território inóspito do século XIX, retratado em filmes, em quadrinhos, lido e relido por várias gerações.

Esta mistura presente em Tex reflete na tese, que, assim como o gibi, possui um fio condutor, apesar de apontar vários caminhos possíveis de pesquisa. Não somente TEX, mas quase todos os produtos culturais não são puros, são híbridos, conforme Canclini (2011) apontou; são convergidos (JENKINS, 2009) e, portanto, não é possível aprofundar no objeto de pesquisa, sem passar pelo cinema *Western*, pelo *Western spaghetti*, por outros quadrinhos além dos *fumetti*. Não é possível chegar às performances dos leitores, sem antes aprofundar na revista, nas aventuras do ranger e seus percalços, a história de construção desta *magazine* antiga no mercado brasileiro. É somente após todo este percurso que se torna possível trazer para a tese discussões sobre os fãs que também não estão presentes somente em uma fonte de pesquisa, mas em pelo menos quatro: as cartas, as entrevistas, as redes sociais e os *cosplay*s.

Tudo isto nos mostra um quadrinho que não se esgota nesta pesquisa (e nem nas precedentes), que faz parte do imaginário popular italiano e brasileiro; e que está sujeito às mudanças, desafios e necessidades que o mercado impõe, que o público impõe, um produto cultural híbrido e que pode ser compreendido à luz das Performances Culturais. A proposta é que este trabalho não se esgote com a tese, mas tenha continuidade com foco nos fãs italianos, quiçá.

Referências:

ABDALA JUNIOR, Roberto; LAGE, Micheline Madureira. História & cinema: performances e diálogos audiovisuais. KARPA: revista de teatralidades e cultura visual. 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/7842876/Abdala_Jr._Roberto_e_Micheline_Madureira_Lage._Hist%C3%B3ria_and_cinema_performances_e_di%C3%A1logos_audiovisuais_. Acesso em 18 fev. 2020.

ANDERSON, Benedict. Comunidades imaginadas. Reflexões sobre a origem e difusão do nacionalismo. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

ANDRADE, Marcilene Barbosa de. *Performance dos Digital Influeners no Instagram:* um estudo sobre identidade e persona. Dissertação (mestrado) Faculdade de ciências sociais (FCS) Programa de pós-graduação em Performances culturais, universidade federal de Goiás (UFG), Goiânia, 2020.

ANTELO, Raúl. O pensamento italiano e os impasses políticos do moderno. In: PETERLE, Patrícia; GAPARI, Silvana de. (Orgs.). *Itália do pós-guerra em diálogo.* Niterói, RJ: Comunità, 2012.

ANTUNES, Aline Ferreira. A construção da masculinidade de Tex Willer. *Caderno Espaço Feminino.* v. 31 n. 2 (2018). Disponível em: http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/39625. Acesso em 20 abr. 2020.

ANTUNES, Aline Ferreira. *Pesquisa com HQs:* como começar? Londrina, PR: Thoth, 2021.

ANTUNES, Aline Ferreira. Tex e os tipos raciais: 1953 - 2000. 2019. 164 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2019. Disponível em: http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2019.912. Acesso em 20 abr. 2020.

ANTUNES, Aline Ferreira. *Tex Willer:* o mito do herói estadunidense produzido na Itália. 2015. 114p. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em História) – Instituto de História, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015.

ANTUNES, Aline Ferreira; ANTUNES, Marina Ferreira de Souza. Deu a Louca no Museu. In: Antunes, Aline Ferreira (Org.). Saberes tradicionais e conhecimentos científicos nas ciências humanas. Volume 3.Ponta Grossa, PR: Atena, 2020. Disponível em: https://www.finersistemas.com/atenaeditora/index.php/admin/api/artigoPDF/45815. Acesso em: 29 jan. 2021.

ARCURI, Mariana Conde Moraes. Quadrinhos e febre *geek* -relato de uma ida à comic con experience. *Revista Escrita*, nº 22, 2017. Disponível em: https://images-insite.sgp1.digitaloceanspaces.com/dunia_buku/koleksi-buku-lainnya/quadrinhos-e-febre-geek-relato-de-uma-ida-a-comic-con-experience-faco-aqui-pdfdrivecom-42471584416271.pdf. Acesso em: 14. out. 2021.

ASHLEY, Kathleen M. ***Victor Turner and the construction of cultural criticism.*** Between literature and Anthropology. Indiana University Press: Indiana, USA, 1990.

BAEQUE, Antoine. Projeções: a virilidade desnudada. In: CORBIN, ALAIN; COURTINE, JEAN-JACQUES (dir.); VIGARELLO, GEORGES. *História da virilidade.* Volume 3. Virilidade em crise? Séculos XX-XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BARROS, J. A. História cultural – um panorama teórico e historiográfico. *Textos de História*, UNB, v. 11, nº 1 e 2, 2003, *p.* 145-171. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/textos/article/viewFile/5925/4901. Acesso em 14 abr. 2020.

BARROS, J. A., *O projeto de pesquisa em história* – da escolha do tema ao quadro teórico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

BARROS, Wellington Rodrigues; CHRISTINO, Daniel. A terceira margem da performance: questões inter-relacionadas ao ato narrativo. In: CAMARGO, Robson Corrêa de; CUNHA, Fernanda; PETRONILIO, Paulo. (Orgs). *Performances da cultura:* ensaios e diálogos. Goiânia: Kelps, 2015.

BARTHES, Rolland. A morte do autor. In: BARTHES, Rolland. *O Rumor da Língua.* São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARZI, Luigi. *The Italians.* Penguin books, 1964.

BAUBÉROT, Arnaud. Não se nasce viril, torna-se viril. In: CORBIN, ALAIN; COURTINE, JEAN-JACQUES (dir.); VIGARELLO, GEORGES. *História da virilidade.* Volume 3. Virilidade em crise? Séculos XX-XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BAUMAN, Richard. *A Arte Verbal como Performance*, Waveland Press, 1987. Long Grove, Illinois. Tradução – Adriana Fernandes, no prelo.

BAUMAN, Richard. *A Poética do Mercado Público:* Gritos de Vendedores no México e em Cuba. Antropologia em primeira mão / Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis: UFSC 2008. Vol. 103. (Tradução de palestra)

BAUMAN, Richard. Fundamentos da performance. *Sociedade e Estado.* Vol. 29, n. 3, set./dez. 2014.

BAUMAN, Richard. Poética e Performance como perspectivas críticas sobre a linguagem e a vida social. *ILHA, revista de antropologia.* v. 8, n. 1,2. 2006. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/18230/17095. Acesso em 29 jul. 2019.

BAUMAN, Richard. *Verbal Art as Performance.* University of Texas at Austin. 1974.

BEIRAS, A.; L, A.; CABRAL, A.G.; TONELI, M.J.F.; RAIMUNDO, P. *Gênero e super-heróis:* o traçado do corpo masculino pela norma, 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/psoc/v19n3/a10v19n3.pdf. Acesso em: 03 jul. 2015.

BENEDUZI, Luís Fernando. Conquista da terra e civilização do gentio: o fenômeno imigratório italiano no Rio Grande do Sul. *Anos 90,* Porto Alegre, v. 12, n. 21/22, p.271-294, jan./dez. 2005.

BENEDUZI, Luís Fernando. Identidades em transformação: desde a Itália e até a Itália, percepções de um pertencimento. Anuario de Estudios Americanos, 76, 1. Sevilla (España), enero-junio, 2019, 79-100.

BENEDUZI, Luis Fernando. *Imigração italiana e catolicismo.* Entrecruzando olhares, discutindo mitos. Porto Alegre: Edipucrs, 2008.

BENEDUZI, Luís Fernando. Mal di Paese: as reelaborações de um vêneto imaginário na ex-colônia de Conde D'eu (1884-1925). Tese doutorado. Curso de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2004. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/14417. Acesso em: 14 out. 2021.

BENEDUZI, Luís Fernando. Memória, restus e nostalgia: um olhar sobre a imigração italiana no Rio Grande do Sul. ***MÉTIS:*** história & cultura – v. 4, n. 8, p. 215-231, jul./dez. 2005a.

BENEDUZI, Luís Fernando. Mnemagoghi: a experiência sensível da nostalgia nos espaços de rememoração da imigração italiana no brasil. ANPUH – XXIII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Londrina, 2005b.

BENEDUZI, Luís Fernando. Nostalgia, alegoria e restus: processos de deconstrução na elaboração identitária vêneta no Rio Grande do Sul. *Textura*, Canoas. Nº 11, jan./jun, 2005c, *p.* 11-19.

BENEDUZI, Luís Fernando. Por um braqueamento mais rápido: identidade e racismo

BENEDUZI, Luís Fernando. Quando a imigração se transforma em colonização: algumas leituras sobre a presença italiana no sul do Brasil. *Revista Latino-Americana de História* Vol. 6, nº. 17 Especial – Janeiro/ Julho de 2017.

BENEDUZI, Luis Fernando. Um olhar decodificador: a história cultural enquanto tradução de uma realidade simbólica. *Naveg@mérica. Revista electrónica de la Asociación Española de Americanistas*. 2010, n. 5. Disponível em: http://revistas.um.es/navegamerica. Acesso em: 14 out. 2021.

BENEDUZI, Luis Fernando. Por um braqueamento mais rápido: identidade e racismo nas narrativas do álbum do cinqüentenário da imigração italiana no sul do Brasil. *Antíteses***,** [S.l.], p. 13-30, jun. 2011. ISSN 1984-3356. Disponível em: https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/view/10120. Acesso em: 30 nov. 2021.

BENEDUZI, Luís Fernando; ASSIS, Gláucia de Oliveira Assis [Org.]. *Narrativas de gênero:* relatos de história oral: experiências de ítalo-brasileiros na Itália contemporânea.Vitória: EDUFES, 2014.

BERNARDO, T. M. Anomia, outsiders e identidades no tempo presente através de Batman: *A piada mortal. O olho da história,* n. 16, Salvador, julho 2011. Disponível em:

https://slidex.tips/download/anomia-outsiders-e-identidades-no-tempo-presente-atraves-de-batman-a-piada-morta. Acesso em: 05 ago. 2019.

BERND, Zilá. Compartilhar as Américas: ressignificando a americanidade numa perspectiva relacional. PPG-Letras/UFRGS. PPG-Memória Social/UNILASALLE. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 50, n. esp. (supl.), s35-s41, dez. 2015.

BERTONHA, J. F. *Os italianos*. São Paulo: Contexto, 2005.

BERTONHA, João Fábio. Nacionalismos e impérios: o caso da Itália fascista. In: PAREDES, Marçal de Menezes (et. al.). *Dimensões de poder.* História, política e relações internacionais. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.

BHABHA, Homi K. *O local da cultura.* Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. *Histórias em quadrinhos.* Leitura crítica. Paulinas: São Paulo, 1985a.

BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. *O que é história em quadrinhos?* São Paulo: Brasiliense, 1985b.

BILHARINHO, Guido. *O filme de faroeste.* Uberaba: Instituto Triangulino de Cultura, 2001.

BLOCH, Marc. *Apologia da história ou o ofício do historiador.* Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BOFF, Ediliane. *De Maria a Madalena:* representações femininas nas histórias em quadrinhos. 2014. Tese (doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2014. 320 f. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20052014-123753/pt-br.php. Acesso em 19 jun. 2020.

BONELLI, GianLuigi. *Tex:* 100 anos de Galep. São Paulo: Mythos Editora, 2010.

BORGES, Rafael. Como o Oeste se perdeu: representação, nação e modernidade no Novo Western (1969-2012). 2015. 429 f. Tese (Doutorado em Historia) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015. Disponível em: https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5517. Acesso em 30 nov. 2021.

BOSELLI, Mauro. *Tex Willer:* a história da minha vida. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

BRANDON, William. *The American heritage book of Indians.* New York: Dell, 1974.

BURKE, Peter. *Testemunha Ocular:* o uso de imagens como evidência histórica. São Paulo: editora Unesp, 2017.

CAGNIN, Antônio Luís. *Os quadrinhos.* São Paulo: Ática, 1975.

CALDAS, Carlos. Cultura e estética *nerd*: O que é isso afinal? In: CALDAS, Carlos (Org.). ***Teologia Nerd***. São Paulo: Garimpo Editorial. 2015.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kuneida. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores. *Quadrinhos em perspectiva histórica: temas e abordagens.* (jan-jun). v. 4 n. 7 (2016). Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/10923. Acesso em: 14 abr. 2020.

CAMARGO, Robson Corrêa de. *Performances Culturais:* Um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise. 2012. Disponível em: https://performancesculturais.emac.ufg.br/up/378/o/Performances_Culturais__Um_conceito_interdisciplinar_e_uma_metodologia_de_an%C3%A1lise-Robson_Camargo.pdf. Acesso em: 18 jul. 2019.

CAMARGO, Robson Corrêa de. *Milton Singer e as Performances Culturais:* Um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise. 2013. Califórnia State University. Disponível em: http://web.calstatela.edu/misc/karpa/KARPA6.1/Site%20Folder/KARPA6.1.html. Acesso em 18 jul. 2019.

CAMARGO, Robson Corrêa de. Per-formance e performance art: superar as velhas traições. In: CAMARGO, R. (org) et All. *Performances da Cultura:* Ensaios e Diálogos. Goiânia, Kelps, 2015 *p.* 19-30. Apresentado no III Colóquio Antropologias em Performance, UFSC 2015. Disponível em: https://performancesculturais.emac.ufg.br/up/378/o/robson-performance_superar_velhas_traies_14pgs_28nov15.pdf. Acesso em 18 jul. 2019.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces.* São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito.* São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph. *A saga do herói.*Joseph Cambell: vida e Obra. São Paulo: Editora Ágora, 1990.

CANCLINI, N. G. *Culturas híbridas.* Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo (EdUSP), 2019.
CARLOSON, Marvin A. *Performance:* uma introdução crítica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

CARSAN, G. G. *70 anos do Cowboy Justiceiro.* Dona Inês, PB: Forma Certa, 2018.

CARSAN, G. G. *Tex no Brasil*: Águia da Noite. João Pessoa: Sal da Terra, 2015.

CARSAN, G. G. *Tex no Brasil:* Justiça a qualquer preço. João Pessoa: Sal da Terra, 2012.

CARSAN, G. G. *Tex no Brasil:* O grande herói do Faroeste. João Pessoa: Sal da Terra, 2009.

CENTRE BELGE DE LA BANDE DESSINÉE. 2014, Bruxelas. L'invention de la Bande Dessinée, 2014-2020. Catálogo de exposição permanente.

CERI, Saverio. Tex Ano por ano. 15 jan. 2015. Disponível em: http://texwillerblog.com/tex-ano-por-ano/. Acesso em: 30 nov. 2021.

CERTEAU, Michel de. A escrita da história. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CHAGAS, Viktor. et. al. A política dos memes e os memes da política: proposta metodológica de análise de conteúdo de memes dos debates eleitorais de 2014. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 38, *p.* 173-196, jan./abr. 2017. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/63892. Acesso em 18 jun. 2020.

CHARTIER, Roger. *A força das representações:* história e ficção. (Organizado por: ROCHA, João Cezar de Castro).

CHARTIER, Roger. *A história cultural:* entre práticas e representações. Lisboa, Portugal: Difel Difusão editorial, 2002.

CHARTIER, Roger. *O mundo como representação.* Estudos avançados. 11 (5), 1991.

CHARTIER, Roger. O passado no presente. Ficção, história e memória. In:

CHINEN, Nobu. (Org.). *Curso básico design gráfico.* São Paulo: Editora Escala, 2011.

CHINEN, Nobu. *O negro nos quadrinhos do Brasil.* São Paulo: Peirópolis, 2019.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos.* Petropólis: Vozes, 1977.

CLAUDIO. O que é *Cosplay*? O Guia Definitivo sobre o Mundo *Cosplay*. 2021. Disponível em: https://cosplace.com.br/o-que-e-*cosplay*/. Acesso em: 14 out. 2021.

COELHO, Rafael Senra. *Raízes do Vendaval:* adaptação em quadrinhos de Hilda Furacão. 2016. 177 p. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2016.

CONDUTTA, Ulisses. Os super-heróis e vilões da Marvel como propaganda política norte-americana. 9 dez. 2015. *Blog Compartilhando História*. Disponível em: https://compartilhandohistoria.wordpress.com/2015/12/09/os-super-herois-e-viloes-da-marvel-como-propaganda-politica-norte-americana/. Acesso em 20 abr. 2020.

CUNHA, Lucilia Claro Bortone Soares da; BERZOINI, Thiago. REFLEXÕES SOBRE EVENTOS DE NICHO: O CASO CCXP. *Analecta – centro universitário academia,* v. 5, n. 5 (2019)**.** Disponível em: https://seer.cesjf.br/index.php/ANL/article/view/2369. Acesso em: 14. out. 2021.

DANDI, Roberto (relatore). L'internazionalizzazione del fumetto italiano. Dipartimento di Imprensa e Management. Cattedra di Economia e Gestione delle impresse. Libera Università internazionale degli studi sociali. 2013/2014.

DAVISON, Patrick. *The Language of Internet Memes. p.* 120-134. Disponível em: http://fall2015.veryinteractive.net/content/6-library/20-the-language-of-internet-memes/davison-thelanguageofinternetmemes.pdf. Acesso em 19 jun. 2020.

DICIONÁRIO BÁSICO PARA LEITORES DE QUADRINHOS MAINSTREAM. Disponível em: http://jamesons.com.br/dicionario-basico-para-leitores-de-quadrinhos-mainstream/. Acesso em: 18 abr. 2020.

DIDI-HUBERMAN, G. *O que vemos, o que nos olha.* São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Imagens apesar de tudo.* Lisboa: Ymago KKYM, 2012.

DIFFERENCE BETWEEN COMIC BOOKS AND GRAPHIC NOVELS. Jan. 2014. Disponível em: https://knowledgenuts.com/2014/01/07/difference-between-comic-books-and-graphic-novels/. Acesso em: 18 abr. 2020.

DISCOVERING THE ITALIANNESS OF TEX WITH ELIZABETH LEAKE. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Iir9xJSLGpg. Acesso em: 14 out. 2021.

DOSSIÊ COMUNICAÇÃO E QUADRINHOS. *Esferas* revista interprogramas de pós-graduação em comunicação do Centro Oeste. Ano 5, nº9, jul/dez, 2016.

DOSSIÊ QUADRINHOS E CULTURA VISUAL. MODOS DE VER E LER HISTÓRIAS. *ArtCultura*. v. 21 n. 39, 2019.

DOSSIÊ QUADRINHOS EM PERSPECTIVA HISTÓRICA: TEMAS E ABORDAGENS. *História, histórias.* v.4, n. 7, jan-jun, 2016.

DUPRAT, Annie. *Images et histoire:* outils et méthodes d'analyse des documents iconographiques. Paris : Belin, 2007.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados.* São Paulo: Perspectiva, 1976.

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese.* São Paulo: Perspectiva, 2012.

EDILIANE DE OLIVEIRA BOFF. *História em quadrinhos:* uma questão de gênero. Entrevista concedida à: *Anna Beatriz Anjos*. [200-]. Disponível em: http://revistaforum.com.br/digital/161/historias-em-quadrinhos-uma-questao-de-genero/. Acesso em 03 jul. 2015.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas de Will Eisner.* São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ESPAGNE, Michel. « La notion de transfert culturel », *Revue Sciences/Lettres* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 18 avril 2013, consulté le 22 avril 2015. En Ligne : http://rsl.revues.org/219. Consultée le 30 nov. 2021.

ESPAGNE, Michel. Sur les limites du comparatisme en histoire culturelle. In: Genèses, 17, 1994. Les objets et les choses. *p.* 112-121. Disponível em : https://www.persee.fr/doc/genes_1155-3219_1994_num_17_1_1266. Acesso em:

FARIA; WOO. *Dicionário ilustrado da comunicação*, 2013. UNB. Disponível em: https://introducaocomunicacao.wordpress.com/2013/02/13/dicionario-ilustrado-da-comunicacao/. Acesso em 20 abr. 2020.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação.* Um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

FERNANDES, Luís Flávio. ***Enciclonérdia***. São Paulo: Panda Books, 2011.

FILHO, Lúcio Reis. Corações na curva do rio a imagem do inimigo no western. *Domínios da Imagem - Revista do LEDI*, Londrina, PR, ano IV, n. 7, p. 97-107, nov. 2010.

FISHER, Austin. *Radical Frontiers in the spaghetti western:* politics, violence and popular Italian cinema. I. B. Tauris & Co. Ltd: New York, 2014. [Google Books].

FOHLEN, C. *O faroeste.* São Paulo: Cia. Das Letras, 1989.

FONSECA, O. K. da.; FOGO, E. L. *Faroeste italiano em quadrinhos:* Tex na guerra de secessão, 2005. Disponível em: http://www.ebah.com.br/content/ABAAAA2UkAI/faroeste-italiano-quadrinhos-tex-na-guerra-secessao. Acesso em: 10 out. 2015.

FRANCISCO, José Carlos. Civitelli no salão de BD Viseu 2011. Disponível em: http://texwillerblog.com/wordpress/?p=30926. Acesso em 09 ago. 2019.

FRATOCCHI, Serenela. *L'internazionalizzazione del fumetto italiano.* Libera Università Internazionale degli Stuti Sociali – LUISS Guido Carli. Dipartimento di Imprensa e Management. Cattedra di Economia e Gestione dele imprese. 2013-2014.

FRAYLING, Christopher. *Spaghetti Westerns. Cowboy*s and Europeans from Karl May to Sergio Leone. London, I.B. Tauris, 2006.

FREITAS, Renata Dal Sasso. *Páginas do novo mundo:* um estudo comparativo entre a ficção de José de Alencar e James Fenimore Cooper nas formações dos Estados Nacionais brasileiro e norte-americano no século XIX. 2008. 154 f. Dissertação em História. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

FURLAN, Cleide. *HQ e os 'syndicates' norte-americanos.* In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *Histórias em quadrinhos.* Leitura crítica. Paulinas: São Paulo, 1985.

GALLUCCI, Danilo Ribeiro. *Dia nacional dos quadrinhos:* o universo em tira. Brasil Almanaque de Cultura Popular, São Paulo, nº 105, ano 9, jan. 2008, *p.* 20-23.

GAROFALO, Nicolaos. *Coronavírus causa paralisação de principal distribuidora de HQs dos EUA.* 23 mar. 2020. Disponível em: https://www.omelete.com.br/quarentena-coronavirus/diamond-comics-distribuicao-quadrinhos-eua-coronavirus. Acesso 20 abr. 2020.

GAUMER, PATRICK. La BD. Paris: Larousse, 2002.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas.* Rio de Janeiro: Guanabara / Koogan S. A, 1989.

GENNEP, Arnold Van. *Os ritos de passagem.* Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

GINSBORG, Paul. *A history of contemporary Italy.* 1943-1980. Penguin Books: England, 1990.

GINZBURG, Carlo. *Mitos, Emblemas, Sinais:* Morfologia e História. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

GINZBURG, Carlo. *O queijo e os vermes:* o cotidiano e as ideias de um moleiro perseguido pela Inquisição. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

GOFFMAN, Erving. ***A representação do eu na vida cotidiana.*** Rio de janeiro: Vozes, 1975.

GOIDA; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos.* Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.

GOMBRICH, E. H. *A história da arte.* Rio de Janeiro: Livros técnicos e científicos editora, 1999.

GOMBRICH, E. H. *Los usos de las imágenes.* Estúdios sobre la función social del arte y la comunicación visual. Fondo de Cultura Económica: Cidade del México, 2003.

GOMES, Ivan Lima. *"O Brasil em quadrinhos: a construção de um imaginário social sobre o Brasil na revista Pererê, de Ziraldo (1960-1964).* Anais do evento ANPUH – XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Fortaleza, 2019. Disponível em: https://anpuh.org.br/index.php/documentos/anais/category-items/1-anais-simposios-anpuh/30-snh25?start=420. Acesso em 08 set. 2019.

GOMES, Ivan Lima. Memórias e sociabilidades em torno dos quadrinhos no Brasil dos anos 1960. *Revista História oral.* v. 19, n. 2, 2016 Disponível em: https://revista.historiaoral.org.br/index.php?journal=rho&page=article&op=view&path%5B%5D=650. Acesso em: 18 jan. 2021.

GONÇALO JUNIOR. *O mocinho do Brasil:* a história de um fenômeno editorial chamado Tex. São Paulo: Laços, 2009.

GREEN, Vicki Ann. The Indian in the western comic book: a content analysis. Thesis. Faculty of Graduate Studies. Degree of Master of Education. College of Education, University of Saskatchewan. August, 1974.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva.* São Paulo: Vértice, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade.* Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. *Da diáspora.* Identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG/ Brasília: Representações da UNESCO no Brasil, 2003.

HARDY, Phil. *The encyclopedia of western movies Octopusbook*: s.c., 1984.

HASEMAN, Brad. Manifesto pela pesquisa performativa. In: SILVA, Charles Roberto et. al. (Orgs.). *Resumos do 5º Seminário de Pesquisas em Andamento.* PPGAC/USP. São Paulo: PPGAC-ECA/USP, 2015.

HOBSBAWN, Eric. O *cowboy* Americano: um mito internacional? In: HOBSBAWN, Eric. *Tempos fraturados.* São Paulo: Cia. Das Letras, 2013.

HOYOS, Alejandro Jaramillo. Estudios culturales. Construcción de identidad y participación. In: EDUARDO, Jaime; JIMÉNEZ, Jaramillo. ***Cultura identidad y saberes fronterizos.*** Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2005.

HUGHES, Howard. *Once upon a time in the Italian West.* The filmgoers' guide to Spaghetti Westerns. New York: Tauris & Co Ltd., 2009.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das Histórias em Quadrinhos. *História, imagem e narrativas.* nº 5, ano 3, set. 2007. Disponível em: https://docplayer.com.br/8032921-Historia-das-historias-em-quadrinhos.html. Acesso em 30 jun. 2020.

JENKINS, Henri. *Cultura da convergência.* São Paulo: Editora Aleph, 2015.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JODELET, Denise. **As representações sociais.** Rio de Janeiro, EDUERJ, 2011.

JORNAL DA ABI. Número 348 - Novembro de 2009. Edição especial. Editores: Maurício Azêdo e Francisco Ucha.

KALIFA, Dominique. Virilidades criminosas. In : CORBIN, ALAIN; COURTINE, JEAN-JACQUES (dir.); VIGARELLO, GEORGES. *História da virilidade.* Volume 3. Virilidade em crise? Séculos XX-XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

KELLNER, Douglas. ***A Cultura da mídia***: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

KNAUSS, PAULO. *O desafio de fazer história com imagens:* arte e cultura visual. Artcultura, Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 97-115, jan.-jun. 2006.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Online Memes, Affinities and Cultural Production. In: KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. (Orgs.). *A new literacies sampler.* Peter Lang Publishing: New York, 2007. *p.* 199-227. [vol. 29]. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/283968435_Online_memes_affinities_and_cultural_production. Acesso em: 18 jun. 2020.

KRAKHECKE, Carlos André. Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979-1987). 2009. 145 f. Dissertação (Mestrado em História) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/2313. Acesso em 20 abr. 2020.

KUNZLER, Josiane; SILVA, Roberta Machado; OLIVEIRA, Vânia Dolores Estevam de. (Orgs.). *Urbano palco:* estudos de performances urbanas. volume. 2. Goiânia: Kelps, 2020. Disponível em: https://kelps.com.br/wp-content/uploads/2020/11/urbanoPalco_estudos-de-performances-urbanas_ebook.pdf. Acesso em 07 fev. 2021.

L'AUDACCE BONELLI. L'AVVENTURA DEL FUMETTO ITALIANO. Mostra collettiva di tavole originali e materiali della Casa Editrice Sergio Bonelli Editore. Napoli Comicon, La Repubblica l'Espresso, 2010.

LACELOTT (Bartalomeu Martins). *Catálogo de heróis brasileiros*. Registro não acadêmico da HQ Brasileira com mais de 100 fichas de personagens de todos os tempos. Parnaíba, Piauí Brasil, 2010. Disponível em: WWW.http://quadrinhos.blogspot.com. Acesso em 20 abr. 2020.

LAINÉ, Jean-Marc. *Comics & contre-culture.* [S.l.]: Editions Confidentiel, 2014.

LAMBRETA, Gustavo Lambreta, BLOG QUADRINHEIROS. Disponível em: https://quadrinheiros.com/2015/10/06/quadrinhos-nacionais-independentes-alternativos-e-underground/. Acesso em: 27 fev. 2021.

LANGDON, Esther Jean. Performance e sua Diversidade como Paradigma Analítico: A Contribuição da Abordagem de Bauman e Briggs. *ILHA:* Revista de Antropologia. 2006 Vol. 8, n. 1,2.

LANGDON, Esther Jean. Performance e sua Diversidade como Paradigma Analítico: A Contribuição da Abordagem de Bauman e Briggs. *Ilha*, v. 8 n. 1,2, 2006. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/18229/17094. Acesso em: 26 jul. 2021.

LE GOFF, Jacques ; NORA, Pierre. *História*: novos problemas. Rio de Janeiro: Francisco Alves editora, 1988.

LEAKE, Elizabeth. *Tex Willer* – Un *cowboy* nell'Italia del dopoguerra. Itália: Il Mulino, 2018. [e-book].

LEITE, Sarah Ayesha. A criatividade na sala de aula: o ensino de história e os recursos da indústria cultural. *Cadernos de história,* Uberlândia, v.7, n.7, p. 69-81, jan. 97/ dez. 98. 1997 – 1998.

LIGIERO, Zeca. *Performance e Antropologia de Richard Schechner.* RJ: Mauad, 2012.

LIMA-BOUTIN, Danielle; LINARES, Claude. *L'émigration italienne de 1830 à 1914 Causes, conditions et conséquences socio-économiques.* Paris le 17 mai 2008 / Marseille le 4 octobre 2008. Disponível em: https://www.procida-family.com/docs/publications/emigration-italienne.pdf. Acesso em: 30 nov. 2021.

LIMERICK, Patricia Nelson. *The legacy of conquest.* New York: Norton, 1987.

LITTLEJOHN, Catherine Isabel. *The Indian oral tradition:* a model for teachers. Thesis submitted to Faculty of Graduate Studies in partial fulfilment of requirements for the degree of master of education, University of Saskatoon, Saskatchewan, College of Education, 1975. Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/226124777.pdf. Acesso em: 26 jul. 2021.

MACHADO, Bernardo Fonseca. A invenção da representação: breve reflexão sobre a noção de representação. *Cadernos de campo*, São Paulo, n. 20, p. 1-360, 2011.

MANTOVI, Primaggio. *Roteiros & criação de personagens*. São Paulo: Criativo, 2014.

MARCONDES, Beatriz; MENEZES, Gilda; TOSHIMITSU, Thaís. *Como usar outras linguagens na sala de aula.* São Paulo: Contexto, 2000.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de metodologia científica.* São Paulo: Atlas, 2003.

MARTIN, Drew. Cartoons as Performance Art. 3 september 2009. Disponível em: http://museumofperipheralart.blogspot.com/2009/09/cartoons-as-performance-art.html. Acesso em 14 mai. 2019

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Transdisciplinariedad: notas para un mapa de sus encrucijadas cognitivas y sus conflictos culturales. In: EDUARDO, Jaime; JIMÉNEZ, Jaramillo. *Cultura identidad y saberes fronterizos.* Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2005.

MARIN, João. *Tex*... e a história de uma coleção. Londrina, PR: JUKA, 2018.

MARTINO, Paola de. *Cinquenta anos de Tex Willer:* o renascimento do Western italiano. s/d. Disponível em: http://www.ubcfumetti.com/tx/50year1_po.htm. Acesso em: 26 jul. 2021.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos.* São Paulo: Makron Books, 1995.

MEDAGLIA, Thiago. "Malditos Ianques!". In: TERA. Sociedades secretas. Abril 2005.

MELO, R.M.B. *A construção da história em quadrinhos: seu* uso cultural na mídia impressa. Disponível em: https://docplayer.com.br/9545886-A-construcao-da-historia-em-quadrinhos-seu-uso-cultural-na-midia-impressa.html. Acesso em 05 ago. 2019.

MIRANDA, C. L.; RODRIGUES, A. V. F. *Fichas de leitura:* introdução à prática do fichamento. Uberlândia: Edufu, 2011.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi. (Org.). *Fontes Históricas.* São Paulo: Contexto, 2006.

NEVES, A. R. C.; CHRISTINO, D.; RAMOS, R. B. T. Arte sequencial e cultura da convergência - a conexão entre as histórias em quadrinhos e as novas tecnologias. *9ª Arte.* v. *3*(1), 2014, São Paulo, *p.* 17-28. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136893. Acesso em: 18 jan. 2021.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Projeto História.* Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP, n. 10. São Paulo, dez.-1993.

O QUE é *Cosplay*. ***Cosplay Brasil***. Disponível em http://www.*cosplay*br.com.br/site/index.php/O-Que-e-*Cosplay*.html. Acesso em jul. de 2015.

O QUE É HISTÓRIA ORAL. Disponível em: https://cpdoc.fgv.br/acervo/historiaoral. Acesso em 07 ago. 2019.

OESTE. Anais do10º SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO – SIEPE. Universidade Federal do Pampa. Santana do Livramento, 6 a 8 de novembro de 2018.

OFFENSTADT, Nicolas (dir.). *Les mots de l'historien.* Toulouse: Presses Universitaires du Mirail, 2009.

OLIVEIRA, C. E. R. *Gramsci e histórias em quadrinhos: Mafalda* e a construção de sentidos contra-hegemônicos. Disponível em: http://www.gramsci.org.ar/mafalda/mafalda.htm. Acesso em 13 ago. 2012

OLIVEIRA, C. E. R. *Mafalda na aula de História:* a crítica aos elementos característicos da sociedade burguesa e a construção coletiva de sentidos contra hegemônicos. 153 f. Dissertação (mestrado em educação) – Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <http://www.proped.pro.br/teses/teses_pdf/2009_1-519-ME.pdf>. Acesso em 13 jul. 2012.

OMENA, L. G. S. Quadros da história. Considerações historiográficas sobre o uso de HQs como fontes. *O olho da história,* n. 16, Salvador, Julho 2011. Disponível em: http://oolhodahistoria.ufba.br/wp-content/uploads/2016/03/leandro-2.pdf. Acesso em 05 ago. 2019.

PEREIRA, Luiz Guilherme Couto.*"Tex", "Lobo Solitário" e "Preacher":* o justiceiro errante em três países. ANAIS 1ª Jornada Internacional de Quadrinhos. ECA/USP. s/d. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/1asjornadas/q_sociedade/luiz_pereira.pdf. Acesso em 04 mar. 2021.

PEREIRA, P. *En los aduares ranqueles*: sobre alguns temas históricos presentes nos quadrinhos de Inodoro Pereyra, o renegado. In: Anais da Primeiras Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, São Paulo, 2011.

PEREIRA, P. *Entre a épica e a paródia:* a (des) mistificação do gaucho nos quadrinhos de Inodoro Pereyra, el renegau. 2011. 334 f. Dissertação (mestrado em História) – Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000789557&fd=y. Acesso em: 08 jul. 2014.

PERIN, Henrique. Quando os gaúchos encontram os *cowboy*s: o caso FIFA. *Revista Dia-Logos*, v. 11, n. 2, p. 98-111, jul.-dez. 2017. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/dia-logos/article/view/36592. Acesso em: 21 fev. 2021.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História & História Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

PESAVENTO, Sandra,; LANGUE, Frédérique. *Sensibilidades na História: memórias singulares e identidades urbanas.* Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2007.

PESAVENTO, Sandra. Cidades visíveis, cidades sensíveis, cidades imaginárias. *Revista Brasileira de História,* vol. 27, nº 53, São Paulo jan./jun. 2007. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/rbh/v27n53/a02v5327.pdf. Acesso em 09 ago. 2019.

PESAVENTO, Sandra. Muito além do espaço: por uma história cultural do urbano. *Estudos Históricos.* Rio de Janeiro, v. 8, nº 16, 1995. *p.* 279-290. Disponível em: file:///C:/Users/Aline%20Antunes/Downloads/2008-3487-1-PB.pdf. Acesso em 18 jul. 2019.

PESAVENTO, Sandra. Sensibilidades no tempo, tempo das sensibilidades. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos* [En ligne], Colloques, mis en ligne le 04 février 2005, consulté le 12 mars 2017. Disponível em : http://nuevomundo.revues.org/229. Acesso em: 18 jul. 2019.

PESAVENTO, Sandra; LANGUE, Frederique. *Sensibilidades* na história: memórias singulares e identidades sociais. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2007.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. *Análise textual da história em quadrinhos:* uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2009.

PIMENTEL, Danieli dos Santos; FARES, Josebel Akel. *A performance em Paul Zumthor.* X Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-graduação - SEPesq Centro Universitário Ritter dos Reis, out. 2014 Disponível em: https://www.uniritter.edu.br/uploads/eventos/sepesq/x_sepesq/arquivos_trabalhos/2968/251/233.pdf. Acesso em: 14. out. 2021.

PINSKY, Carla Bassanezi. (Org.). *Fontes Históricas*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2006.

PUTNAM, Robert. D. *Comunidade e democracia.* A experiência da Itália moderna. Rio de Janeiro: editora FGV, 2005.

PRUDENZI, Angela; RESEGOTTI, Elisa. *Cinema Político Italiano.* Anos 60 E 70. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

QUINSANI, Rafael Hansen; ALMEIDA, César. The searchers ou o Western americano por excelência? *O Olho da História*, n. 16, Salvador (BA), jul. 2011. Disponível em: http://oolhodahistoria.ufba.br/wp-content/uploads/2016/03/rafael-3.pdf. Acesso em 20 abr. 2020.

RAINHO, Adriano. *Meu irmão mais velho Tex Willer.* Guia do colecionador – Brasil. Vol. I, edições O globo – RGE, de 1950 a 1958. São Paulo: Estúdio Artenovix, 2018.

RAMOS, Michelle. ENTREVISTA exclusiva de Edgar Franco para o Zine Brasil. s/d. Disponível em: https://sites.google.com/site/zinebrasil2/zb_entrevista_edgar_franco. Acesso em: 25 out. 2021.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. *Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades:* um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. 2017. 255f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação)

- Escola de Ciência da Informação, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, 2017.

RANCIÈRE, Jacques. O destino das imagens. Lisboa: Orfeu Negro, 2011.

RANIERI, Raphael. *Tex e o Spaghetti Western – Macarrão, tinta e pólvora!* Ou: Porque os italianos gostam tanto de *Westerns.* 01 Maio 2020. Blog Formiga elétrica. Disponível em: https://formigaeletrica.com.br/quadrinhos/artigos-hq/tex-spaghetti-western/. Acesso em: 30 jun. 2020.

RANIERI, Raphael. ***Tex e o Spaghetti Western*** – Macarrão, tinta e pólvora! Blog Fromiga elétrica. 01 mai 2020. Disponível em: https://formigaeletrica.com.br/quadrinhos/artigos-hq/tex-spaghetti-western/. Acesso em 20 mai. 2020.

REBLIN, Iuri Andréas; MACHADO, Renato Ferreira, WESCHENFELDER Gelson (Org.).Vamos falar sobre quadrinhos? Retratos teóricos a partir do sul. Leopoldina: ASPAS, 2016. [e-book].

REISCHAK, Daniela. Fanzines na sala de aula: uma proposta pedagógica de incentivo à produção textual. *Bem legal.* Vol. 6, No. 2 – 2016. Disponível em: http://www.ufrgs.br/revistabemlegal/edicoes-anteriores/Vol%2C6%20n.2/fanzine-na-sala-de-aula-uma-proposta-pedagogica-de-incentivo-a-producao-textual. Acesso em: 20 abr. 2020.

REIS, Lucas Henrique dos. "Meu nome é John Ford. Eu faço *westerns*": o Velho Oeste no século XX pelas lentes de um cineasta. 2015. 93 fls. Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de História, Uberlândia, 2015.

REIS, Lucas Henrique dos. *Cowboys de Clint Eastwood:* fronteira, identidade nacional e masculinidades em Gran Torino (2008) e Sniper Americano (2014). Trabalho de conclusão de curso. Instituto de História, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/21599. Acesso em 18 abr. 2020.

REIS, Lucas Henrique dos. *John Ford, o índio e o western:* representações do nativo em Crepúsculo de uma raça. Anais do II Seminário de História e cultura: imagens na escrita da História, Universidade Federal de Uberlândia, mai. 2014.

ROCHA, Everton Mello. *Representações da guerra fria na História em Quadrinhos Batman – o cavaleiro das trevas.* 2010. 73 f. Trabalho de conclusão de curso (graduação em História), Instituto de filosofia e ciências humanas – Departamento de História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Porto Alegre, 2010.

ROCHA, João. *Especial traço com graça. Rabiscos úteis, necessários e agradáveis.* Brasil Almanaque de Cultura Popular, nº 53, ano 5, ago. 2003, *p.* 14-17.

RODRIGUES, Lucas Bieger. *Tex na patagônia:* uma discussão acerca das representações históricas nos quadrinhos. 2016. 51f. Trabalho de conclusão de curso.(Licenciatura em História) - Unidade acadêmica de humanidades, ciências e educação – UNAHCE, Universidade do extremo sul catarinense, Criciúma – SC, 2016.Disponível em: http://repositorio.unesc.net/handle/1/6115. Acesso em: 04 mar. 2021.

RODRIGUES, M. dos S. *Representações políticas da guerra fria:* as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 2011. 212 f. Dissertação (mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/BUOS-994G9X . Acesso em: 08 jul. 2014.

ROSO, A., STREY, M. N., GUARESCHI, P., BUENO, S. M. N. Cultura e ideologia*:* a mídia revelando estereótipos raciais de gênero. *Psicologia & Sociedade*, n. 14, jul./dez. 2002. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-71822002000200005&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em 20 abr. 2020.

SACKS, Oliver. *Um antropólogo em marte.* SP: Cia das Letras, 1995.

SALERMO, Marcio. *Um cavalo, um homem, uma pistola:* o Spaghetti western, seus primórdios e sua herança. João Pessoa: Marca de fantasia, 2010.

SANFILIPPO, Matteo. *Western a fumetti?* Prime considerazioni su alcune pubblicazioni statunitensi e italiane, 2010. Disponível em: https://dspace.unitus.it/bitstream/2067/1170/1/sANFILIPPO[1]-convBG-rivMS.pdf. Acesso em: 26 jul. 2021.

SANTOS, Gustavo Henrique Mello dos; SMITH, Daniela Mercado. *REVISTA IMPRESSA The GeeKness Magazine Jornalismo Cultural e de Entretenimento*. UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS E COMUNICAÇÃO. São José dos Campos - SP 2016. Relatório de conclusão de curso. Disponível em: https://www.estantevirtual.com.br/sebouniversopinheiros/luis-flavio-fernandes-e-outra-encicl*onerd*ia-almanaque-de-cultura-*nerd*-2005032977?gclid=EAIaIQobChMIpZTskKOy7wIVkIKRCh2pZQ_BEAsYASABEgK1IPD_BwE. Acesso em: 21 ago. 2021.

SANTOS, N. M. W. Rastros memoriais de paisagens urbanas: a identidade em palimpsesto da cidade de Quebec/Canadá. *Revista Latino-Americana de História*, v. 2, p. 54-74, 2013. Disponível em: http://projeto.unisinos.br/rla/index.php/rla/article/viewFile/332/233. Acesso em 09 ago. 2019.

SANTOS, Nádia Maria Weber. *Narrativas da Loucura e Histórias de sensibilidades.* Porto Alegre, Ed. da Universidade/ UFRGS, 2008.

SANTOS, Nádia Maria Weber; CAMARGO, Robson Corrêa de (Orgs.). Performances Culturais: Memórias e Sensibilidades - Volume 1 [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2019.

SANTOS, Nádia Maria Weber; CAMARGO, Robson Corrêa de (Orgs.). *Performances Culturais:* Memórias e Sensibilidades - Volume 1 [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2019.

SAVAGE JUNIOR, William W., *Commies, cowboys, and jungle queens* – comic books and America 1945-195. London: Wesleyan University Press of New England Hanover and London, 200--?.

SCHAMA, SIMON. ***O poder da arte.*** São Paulo: Cia das Letras, 2010.

SCHECHNER, Richard. Podemos ser o (novo) Terceiro Mundo? *Revista Sociedade e Estado.* Vol. 29, n. 03, set. dez. 2014.

SCHECHNER, Richard. What is performance? In: SCHECHNER, Richard. *Performance Studies:* na introduction, second edition. New York & Londres: Routledge, 2006.

SELLERS, Charles; MAY, Henry; McMILLEN, Neil R. *Uma reavaliação da História dos Estados Unidos.* De colônia a potência imperial. Jorge Zahar: Rio de Janeiro, 1990.

SENNETT, Richard. *A corrosão do caráter* – consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo. Rio de Janeiro: Record, 2012.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro de 2001. Disponível em: http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf. Acesso em 20 abr. 2020.

SILVA, Tassiana Souza da; RIBEIRO, Mara Regina Rodrigues. FRONTEIRA GEEK: REVISTA DIGITAL SOBRE A CULTURA GEEK NA FRONTEIRA OESTE. *Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão*, v. 10, n. 2, 3 mar. 2020. Disponível em: https://periodicos.unipampa.edu.br/index.php/SIEPE/article/view/100499. Acesso em: 30 nov. 2021.

SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.); HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença. A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SIVOLELLA, Alexandre (Org.). *Faroeste Spaghetti* – o bangue-bangue à italiana. Centro cultural Banco do Brasil, s/d.

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. *Tex:* o maior *cowboy* das histórias aos... s/d. Disponível em: http://texwillerblog.com/?p=15022. Acesso em: 18 jan. 2021.

SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. *Logos:* comunicação e universidade. v. 2, n. 24 (2014). Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155. Acesso em: 14 out. 2021.

SOCCAL, Ézio Sauco. *O western entre as histórias em quadrinhos e as novelas gráficas:* a transposição cultural da temática da conquista do oeste nas histórias em quadrinhos do personagem Tex Willer. .2015. 47f Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letra). Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2015. Disponível em: https://dspace.unipampa.edu.br/handle/riu/2610. Acesso em: 04 mar. 2021.
SOUSA, César Henrique Guazzelli. *A Subversão da Fronteira:* O *Spaghetti Western* como crítica ao ideal de progresso, 2014.

SOUZA, A. C. de B. O uso da cor na adaptação do western spaguetti para os quadrinhos. *Imaginário!,* vol 4, jun. 2013. Disponível em: http://www.marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario-01-10/imaginario-04/imaginario-4.pdf. Acesso em: 21 jul. 2015.

SOUZA, Alex de. *Moacy Cirne - o gênio criativo dos quadrinhos.* Nova Iguaçu, RJ: Marsupial editora, 2014.

SOUZA, Alexandro Carlos de Borges. *Quadrinhos à italiana: o uso da cor em substituição à trilha sonora na adaptação do western spaghetti para os quadrinhos em Loveless.* Publicado no segundo Congresso internacional Viñetas Serias: narrativas gráficas: lengueges entre el arte y el mercado, Buenos Aires, 2012.

STRAPPINI, Lucia. Intelectuais e poder na Itália dos nos setenta. In: PETERLE, Patrícia; GAPARI, Silvana de. (Orgs.). *Itália do pós-guerra em diálogo.* Niterói, RJ: Comunità, 2012.

TONELLI, Nicélio Cesar; CERVO, Amado Luiz - As relações históricas entre o Brasil e a Itália: o papel da diplomacia. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Instituto Italiano di Cultura, 1992.

TURNER, Victor W. *Dramas, Campos e Metáforas.* EDUFF, 2008.

TURNER, Victor W. *O Processo Ritual:* estrutura e anti-estrutura: tradução de Nancy Campi de Castro. Petrópolis, Vozes, 1974.

TURNER, Victor W. *Floresta de símbolos:* aspectos do ritual Ndembu. EdUFF, 2005.

TURNER, Victor. Dewey W. Dilthey e Drama: um ensaio em antropologia da experiência (primeira parte), de Victor Turner. In *Cadernos de Campo*, no. 13, pgs. 177-185. 2005. http://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/50265.

VANGELISTA, Chiara. Gênero e estratégias migratórias: mulheres italianas imigrantes no estado do Espírito Santo Brasil, 1894-1895. XI ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS POPULACIONAIS DA ABEP, 2016. Disponível em: http://www.abep.org.br/publicacoes/index.php/anais/article/view/890/855v. Acesso em: 26 jul. 2021.

VANGELISTA, Chiara. Uma revista e a imigração no Brasil durante os primeiros anos do fascismo: Le Vie d'Italia e dell'America Latina, 1924-1932. *VERITAS* Porto Alegre V. 40 Junho 1995. Nº 158. *p.* 243-254.

VERGUEIRO, W. *Ao largo da crise:* bons ventos para as histórias em quadrinhos comerciais no Brasil. Trabalho apresentado no Congresso da Associação de Estudos LatinoAmericanos (LASA), em Toronto, Canada, outubro de 2010. Disponível em: http://lasa.international.pitt.edu/members/congress-papers/lasa2010/files/1379.pdf . Acesso em: 19 abr. 2020.

VERGUEIRO, W. C. S. ; SANTOS, R. E. Dos S. Para uma metodologia da pesquisa em História em quadrinhos. In: BRAGA, J. L.; LOPES, M. I. V.; MARTINO, L. C. (Orgs.). *Pesquisa empírica em comunicação.* São Paulo: Paulus, 2010.

VERGUEIRO, W. C. S. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil.* São Paulo: Peirópolis, 2017a.

VERGUEIRO, W. C. S. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017b.

VERGUEIRO, W. C. S.; SANTOS, R. E. Dos S. Para uma metodologia da pesquisa em História em quadrinhos. In: BRAGA, J. L.; LOPES, M. I. V.; MARTINO, L. C. (Orgs.). *Pesquisa empírica em comunicação.* São Paulo: Paulus, 2010.

VERGUEIRO, W.; BARBOSA, A.; RAMA, A. *Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula.* São Paulo: Contexto, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. DOS SANTOS, Roberto Elísio. (Orgs.). *A linguagem dos quadrinhos.* Estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em quadrinhos e serviços de informação:* um relacionamento em fase de definição. Disponível em: https://repositorio.usp.br/item/001502706. Acesso em 20 abr. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. *UNIrevista.* v. 1, n° 3. Jul. 2006.

VIRGILI, Fabrice. Virilidades inquietas, virilidades violentas. In: CORBIN, ALAIN; COURTINE, JEAN-JACQUES (dir.); VIGARELLO, GEORGES. *História da virilidade.* Volume 3. Virilidade em crise? Séculos XX-XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ZANINI, Maria Catarina C.; ASSIS, Gláucia de Oliveira; BENEDUZI, Luís Fernando. Ítalo-brasileiros na Itália no século XXI: "retorno" à terra dos antepassados, impasses e expectativas. *REMHU - Rev. Interdiscipl. Mobil. Hum*., Brasília, Ano XXI, n. 41, p. 139-162, jul./dez. 2013.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a Voz*. São Paulo: Cia das Letras, 2005

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura.* São Paulo: EDUC, 2009.