



Universidade Federal do Pampa

**CAMPUS BAGÉ
LICENCIATURA EM LETRAS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II**

ÉZIO SAUCO SOCCA

**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**

**BAGÉ
2015**

ÉZIO SAUCO SOCCA

**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**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para a obtenção do
título de Licenciado em Letras.**

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Borges de Faveri

BAGÉ

2015
ÉZIO SAUCO SOCCA

**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**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para a obtenção do
título de Licenciado em Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 03 de fevereiro de 2015.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Rodrigo Borges de Faveri - Orientador (UNIPAMPA/ Bagé)

Profa. Dra. Kátia Vieira Morais – (UNIPAMPA/ Bagé)

Prof. Dr. Luis Fernando da Rosa Marozo - (UNIPAMPA/ Jaguarão)

Para Jeniffer eternamente.

AGRADECIMENTOS

Ao camarada Lucas Freitas da Rosa, pela paciência enorme que teve ao trabalhar e participar das mais diversas atividades comigo. Incluindo viagens intermináveis, passeatas, assembleias, debates, discussões, manifestações, campanhas, criação de revistas e sites, brigas, gestões conflituosas e acompanhar nos momentos pessoais mais difíceis. Única pessoa que conheço capaz de falar desde alta literatura, passando por os mais diversos cineastas, quadrinistas, escritores até chegar à história da dublagem no Brasil. Tudo isso numa mesa de bar.

À Taísa Klug Guedes por suportar minhas piadas e histórias sem graça, pelas caronas e compartilhar seus conhecimentos.

Ao Prof. Dr. Rodrigo Borges deFaveri pela orientação e pelos ensinamentos sem fim. O ser humano mais questionador que conheci. E por me ensinar o valor de um bom conflito.

Ao camarada Clodoaldo Fagundes, amigo fiel e exemplo de revolucionário comprometido com as mudanças sociais sem perder a ternura.

Ao Edinho Bordin, outro amigo que a universidade trouxe, por respeitar todas as nossas diferenças e continuar fortalecendo a amizade.

À minha mãe, Margarete, por tudo.

À minha vó, Maria Helena Gonçalves Pedroso, por me ensinar a ouvir.

Ao mestre e amigo Henrique Oswaldo Camargo Nunes (In memoriam).

À camarada Eloá Gehlen, pela amizade, carisma e espírito revolucionário.

Aos camaradas que caíram durante a luta.

RESUMO

O presente trabalho busca investigar se as edições da série gigante (SpecialeTex, na Itália), do personagem de histórias em quadrinhos TexWiller, publicado pela editora Sergio Bonelli, podem ser compreendidas como uma novela gráfica. Investiga-se também quais são os processos socioculturais envolvidos na transposição cultural do gênero temático *western*, sua constituição e influência em contextos regionais distintos, especialmente o contexto italiano, estadunidense e brasileiro, usando como estudo de caso o próprio personagem Tex. Para tanto, analisamos os contextos de desenvolvimento da narrativa da conquista do oeste estadunidense do século XIX e sua constante revitalização em artefatos de comunicação de massa como o cinema e as histórias em quadrinhos ao longo dos séculos XX e XXI. Da mesma forma, procuramos compreender quais são as características estruturais (formais), editoriais e históricas que definem uma novela gráfica e a diferenciam de uma história em quadrinhos tradicional. Levantados alguns dos principais elementos das novelas gráficas, comparamos trechos de cenas de uma edição da série gigante e outra da série normal do personagem Tex. As investigações apontaram que não há diferenças estruturais e temáticas entre as cenas das séries diferentes. Além disso, a criação da série gigante de Tex se dá no mesmo período de estabelecimento da produção de novelas gráficas e a legitimação do *western* como gênero temático relevante para compreensão de contextos hibridizados pela aproximação cultural ocasionada pela globalização, como o caso dos Estados Unidos, Itália e Brasil.

Palavras-Chave: Novela Gráfica; TexWiller; História em Quadrinhos; Western; Transposição cultural.

ABSTRACT

This paper investigates if the editions of *Speciale Tex* (Edição gigante, in Brazil), of the comic books' character Tex Willer, published by the book publisher Sergio Bonelli, can be understood as Graphic Novels. It will be also investigated which are the socio-cultural processes involved in the cultural transposition of the thematic genre western, its constitution and influence in different regional contexts, specially the Italian, American and Brazilian contexts, using as a case study of Tex. To do that, we have analyzed the development context of the American west conquest in the XIX century and its continuous revitalization in mass media such as cinema and the comic books during the XX and XXI centuries. At the same time, we intend to understand which are the characteristics (structural, editorial and historical) that define a Graphic novel and differ it from a regular comic book. After we collected the main elements of the Graphic novels, we compared some extracts of scenes of one edition of *Speciale Tex* with one of the regular series of Tex. The investigations pointed that there are no structural and thematic differences between the scenes that were analyzed. Furthermore, the creation of *Speciale Tex* happens at the same time that the Graphic Novels started to be produced and at the same time of the legitimation of the western as a relevant genre to understand the contexts that were hybridized by the cultural approximation caused by the globalization, like the case of The United States, Italy and Brazil.

Keywords: Graphic Novel; Tex Willer; Comic Books; Western; Cultural Transposition.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Foto de Buffalo Bill com os índios.....	10
Figura 2 – Página de Ulceda, lafigliadelgranFalcodellaPrateria.....	15
Figura 3 – Tex no túmulo de Lilyth.....	17
Figura 4 – Revista Júnior 28 – Aventuras de Texas Kid.....	19
Figura 5 – Página 235 do Tex Gigante Edição 09.....	26
Figura 6 – Página 236 do Tex Gigante Edição 09.....	27
Figura 7 – Página 237 do Tex Gigante Edição 09.....	28
Figura 8 – Página 238 do Tex Gigante Edição 09.....	29
Figura 9 – Página 101 do Tex Edição Normal 534.....	30
Figura 10 – Páginas 102 e 103 do Tex Edição Normal 534.....	31
Figura 11 – Páginas 104 e 105 do Tex Edição Normal 534.....	32
Figura 12 – Página 106 do Tex Edição Normal 534.....	33

SUMÁRIO

1. Introdução	05
2. Objetivos	06
2.1 Objetivo Geral	06
2.2 Específicos	07
3. Pergunta de Pesquisa	07
4. O Western: Da história para a ficção e da ficção para a história	07
5. Os quadrinhos Italianos entre os Estados Unidos e a nova Roma	12
6. TexWiller: Um cowboy entre duas nações	16
6.1 Tex no Brasil	18
7. História em Quadrinhos	20
8. Novela Gráfica	21
9. Um olhar sob Tex Gigante	24
10. Tex Edição Normal	30
11. Algumas Considerações	34
12. Considerações Finais	34
13. Referências Bibliográficas	38

A verdade é que muitas vezes há coisas que não são chamadas de arte, mas que para mim são muito mais importantes do que aquilo que se chama de arte. É caso dos *comics*, por exemplo.

- *Décio Pignatari.*

1. INTRODUÇÃO

Já se vão trinta e seis anos desde que Décio Pignatari proferiu a frase acima em uma entrevista concedida em Madri no ano de 1979. Se a discussão a respeito das histórias em quadrinhos ser consideradas uma obra de arte continua em aberto, por outro lado, sua inserção em instituições oficiais como escolas, museus e universidades é uma realidade facilmente verificável no número crescente de palestras, trabalhos acadêmicos como dissertações e teses, simpósios, exposições em espaços variados, passando pela elaboração de museus exclusivos para as HQs e a criação de gibitecas até chegar à inclusão em programas educacionais oficiais como no caso do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), no Brasil, desde 2006. Todas essas iniciativas, que contrastam com a perseguição contínua que as HQs sofreram no passado - por parte de políticos, religiosos e intelectuais - levantam uma série de novas questões sobre esse artefato de comunicação de massa. Os estudos que se debruçam nessas questões, por sua vez, utilizam-se das mais variadas abordagens metodológicas e teóricas para realizarem uma análise de histórias em quadrinhos dos mais diferentes temas e lugares (E.U.A., Bélgica, Japão, Argentina, Uruguai, Brasil).

Apesar da abrangência metodológica desses estudos e seus interesses, ainda são raros aqueles que dedicam-se aos quadrinhos produzidos na Itália e traduzidos e publicados no Brasil. Menor ainda são os estudos que se interessam pelo gênero temático *western* nas HQs italianas. Nesse trabalho, então, nos voltaremos para esse artefato de comunicação de massa, detendo-nos, porém, em algumas características culturais e formais envolvidas na constituição das histórias em quadrinhos italianas do gênero temático *western*. Gênero esse muito popular no século XX e que acabou permeando as mais diversas culturas através do cinema, da literatura *pulp* e das histórias em quadrinhos, mitificando e divulgando um período da história dos Estados Unidos da América.

Assim, no presente trabalho, buscaremos compreender alguns processos socioculturais que permitiram a apropriação da temática do *western* por parte de autores italianos, que geraram obras que levaram a criação de uma definição específica do gênero, o *western spaghetti*, e a participação das HQs com essa temática no circuito de comunicação do livro

italiano e brasileiro. Nesse último, através do processo de recepção¹, que reconfigura a forma desse artefato narrativo manifestar-se devido os aspectos editoriais e históricos impostos pelo processo de tradução.

Para estudo de caso, escolhemos aqui histórias em quadrinhos do personagem TexWiller, publicado na Itália pela Sergio Bonelli Editore desde 1948 e traduzido para o português brasileiro a partir de 1951. Especificamente, nos deteremos em uma edição conhecida no Brasil como Tex Edição Gigante, publicada na Itália com o título *Speciale Tex*, que trazem histórias inéditas e completas fora da série regular do personagem, além de contar com um formato grande (18,5 x 27,4 cm), capa cartonada -material mais rígido que da série normal - e trazer, muitas vezes, desenhistas convidados, distintos daqueles da série normal. Realizando essa opção, pretendemos investigar como a criação da série gigante de Tex, esta relacionada com o desenvolvimento da novela gráfica como alternativa de diferenciação das HQs tradicionais e a dinâmica particular de seus contextos de produção e recepção convergem com a valorização do gênero *western* pós anos oitenta do século XX.

Para uma compreensão abrangente de nosso objeto de estudo, procuramos descrever a origem do gênero temático *western* até sua popularização em artefatos narrativos como o cinema e os quadrinhos nos contextos regionais dos Estados Unidos, Itália e Brasil. Em seguida, tratamos do desenvolvimento das histórias em quadrinhos na Itália até a consolidação do gênero temático *western* e a criação do personagem TexWiller. Depois realizamos uma revisão bibliográfica entre os principais autores em busca de suas definições sobre histórias em quadrinhos para em seguida analisarmos o cenário inicial da novela gráfica na segunda metade do século XX e seus consequentes desdobramentos para as narrativas gráficas na primeira década do século XXI. Finalizamos, realizando uma análise (descrição e interpretação) estrutural de trechos de duas cenas oriundas de edições do personagem de *western* TexWiller.

2. OBJETIVOS

¹ Utilizamos o termo “recepção” aqui em uma acepção específica proposta por Favari (2014). Recepção é compreendida como um dos contextos em que um artefato narrativo percorre no sistema cultural de circulação do texto. Além dele, os contextos de produção e de distribuição/circulação são fundamentais para o entendimento de um artefato narrativo ao longo da história e das culturas. No caso das novelas gráficas, o autor propõe que elas se organizam ainda em três categorias definidoras: Formais-estruturais (Conteúdo e organização), Editoriais (Regulação, Concepção, impressão, venda, tradução), Históricas (Percepção de sua participação no circuito do texto).

2.1 Objetivo Geral

Compreender a apropriação e desenvolvimento do gênero temático *western* nas histórias em quadrinhos do personagem TexWiller através do contexto de recepção italiano e brasileiro.

2.2 Objetivos Específicos

A) Analisar os elementos formais de uma edição da Série Gigante do personagem TexWiller, com o objetivo de investigar se há especificidades estruturais em uma história em quadrinhos italiana de *western*.

B) Analisar os elementos constitutivos da narrativa de uma edição da série Gigante do personagem TexWiller com o objetivo de investigar se há especificidade narrativa em uma história em quadrinhos italiana de *western*.

C) Analisar o personagem TexWiller com o objetivo de compreender os elementos caracterizadores do personagem.

3. PERGUNTA DE PESQUISA

Apresentamos nessa seção as perguntas que tentaremos responder nesse trabalho:

As edições da série Tex Gigante podem ser entendidas como parte dos processos envolvidos na aparente presença e/ou transferência do gênero temático *western* das histórias em quadrinhos para as novelas gráficas, valorando o gênero *western* e o próprio personagem Tex? Quais os aspectos formais-estruturais, editoriais e históricos de uma edição da série Tex Gigante que se assemelham ou se diferem de uma novela gráfica? Por que a série regular do mesmo personagem não é uma novela gráfica?

4. O WESTERN: DA HISTÓRIA PARA A FICÇÃO E DA FICÇÃO PARA A HISTÓRIA

O tema da colonização do oeste estadunidense no século XIX atravessou as mais diversas artes e fronteiras. Da literatura popular expandiu-se para o teatro, a ópera (*La fanciulla del West*, de Giacomo Puccini), o cinema e as histórias em quadrinhos. Geralmente ambientadas já na segunda metade do século XIX, as histórias definidas como *western* (oeste) trazem

cowboys solitários, cidades esquecidas no meio do deserto e pouco civilizadas, lugares onde os conflitos são resolvidos pelos homens em duelos com revólveres no meio da rua principal em um horário estipulado ou pré-determinado num acordo de cavalheiros, lutas contra tribos indígenas e caçadores de recompensas sedentos por sangue. Já no século XIX, os estadunidenses começaram a contar suas histórias recentes e, entre elas, escolher aquelas que definiriam os heróis da jovem nação, que, além de estar em processo de expansão, adquirindo o estado da Louisiana da França napoleônica, estimulando viagens ao seu não desbravado oeste, principalmente em regiões como o Missouri, precisavam de figuras que encarnassem o espírito da jovem República com o objetivo de unificar os mais distantes e diferentes estados. Nesse momento, então, baseado em figuras reais que representavam os valores e os ideais estadunidenses, iniciam as narrativas a respeito de nomes como Daniel Boone, explorador que no período colonial percorreu o caminho chamado de “Wildernessroad”, onde hoje está o estado do Kentucky, e Davy Crockett, notório por ser um exímio atirador e lutar na revolução do Texas, tendo morrido na batalha em defesa do forte Álamo, em 1836. Crockett ainda escreveu um livro, “Uma narrativa da vida de Davy Crockett”, e foi deputado, o que aumentou as especulações em torno de sua vida e o levou ao patamar de herói nacionalista.

No final do século XVIII e no início do século XIX, o sucesso literário das aventuras do pioneiro Daniel Boone e dos *Leatherstocking Tales* de James Fenimore Cooper ajudaram a difundir todo um sistema de valores baseados na violência, no embate entre “selvagens” e “civilizados”, no individualismo extremado e na crença do Destino Manifesto. (Ávila, 2005, p. 371)

Mas é só no governo de Thomas Jefferson que a “marcha para o oeste” inicia como resultado de um caráter expansionista do modo de vida da nação estimulado pelo próprio governo Jefferson, gerando uma ideia popular de que a prosperidade estaria nas novas terras ao oeste, na fronteira.

Em 1819, os Estados Unidos continuava seu processo de expansão adquirindo da Espanha o estado da Flórida pela quantia de cinco milhões de dólares. Outro problema surge na medida em que o território começa a ser ocupado pelos colonos, gerando os conflitos com os índios, que tinham seus territórios invadidos a todo o momento. Para resolver a questão, o presidente Andrew Jackson promulgou a lei de remoção dos indígenas em 1830, com isso, os

índios ficavam obrigados a abandonar suas terras e se deslocar para o estado de Oklahoma, onde haviam reservas demarcadas para eles.

Os indígenas foram forçados a marchar para lá e, nessa viagem, ao longo de mil e quinhentos quilômetros, milhares de índios morreram de frio, fome, doenças, na jornada que ficaria conhecida como “trilha das lágrimas”. Em 1839, outras tantas nações indígenas (como a choctaw, a creek e a chichasaw) foram levadas a força para o Oeste como aprovação do governo federal. Essa remoção abriu cerca de cem milhões de acres de terras férteis para a agricultura dos brancos. (Fernandes e Morais, 2013, p.114).

A mitificação da fronteira e as narrativas dos heróis da nação não foram suficientes para superar as diferenças entre o norte e o sul do país e seus problemas ideológicos e econômicos. A questão racial parecia um ponto inconciliável entre o norte industrial e o sul escravagista. Para resolver esse ponto, um novo discurso religioso colocado em cena justificava qualquer invasão, guerra, expansão ou missão que tivesse como objetivo levar a concepção americana de sociedade. Era a consolidação da ideia de “destino manifesto” (*Manifest Destiny*). Assim, a nação se unia em prol de seu direito divino de levar seus ideais para os diversos lugares, seja na colonização do oeste de seu próprio país, nos espaços antes ocupados por indígenas, seja interferindo na política externa de outros países.

Argumento semelhante de superioridade étnica estava sendo utilizado pelos europeus no movimento neocolonialista na Ásia e na África do século XIX: o homem branco seria responsável por levar a civilização e o progresso às outras nações “selvagens” e “atrasadas”. Entre os norte-americanos, no discurso que justificava o imperialismo, junto de “civilização e progresso”, lia-se “democracia e liberdade”. (Fernandes e Morais, 2013, p. 125).

Após a guerra de secessão, na segunda metade do século XIX, novas narrativas sobre homens solitários, que buscavam civilizar lugares onde o ideal nacionalista não havia chegado, prosperam ao ponto de entrarem no século XX e consolidar definitivamente o imaginário em torno da história do oeste estadunidense. Surgem nomes como do xerife Wild Bill Hickok, que envolvia-se em inúmeros tiroteios em nome da lei de sua cidade, do general George A. Custer, morto em uma batalha contra os indígenas, de Jane Calamidade (*Calamity Jane*), de Pecos Bill e do lendário caçador Buffalo Bill, responsável por difundir várias das histórias envolvendo esses nomes com seu circo temático sobre o Oeste selvagem.



Figura 1 - Buffalo Bill com os índios que atuavam no seu show (1890)

Se a criação do circo de Buffalo Bill nos mostra um interesse popular naquelas narrativas, somado a isso, pode-se afirmar que a literatura popular de gênero, já consumida na época, contribuiu significativamente. Já nos quadrinhos, o *western* esteve tematizado, primeiramente, nas tiras cômicas. Sanfilippo (2010) aponta “Lariat Pete” do autor estadunidense Daniel McCarthy, como o primeiro quadrinho a tematizar o *western*. Com o surgimento do formato das revistas em quadrinhos, o tema desenvolveu-se e ganhou popularidade. Nada se compara, contudo, ao sucesso dessa temática com o advento do cinema. Segundo Sousa (2012), o filme *O Grande Roubo do Trem*, do diretor Edwin Porter, foi a obra que delimitou o *western* como um dos primeiros gêneros cinematográficos. Seu sucesso imediato exigiu inúmeras sessões de exibição que começavam pela manhã e terminavam a noite somente. Na mesma década, iniciava a carreira de uma das principais figuras do cinema western, Bronco Billy. Ele atuaria em centenas de curtas que tematizavam o oeste selvagem dos Estados Unidos. “Na França, Méliès e Pathé, entre 1910 e 1912, realizaram dezenas de westerns. Cartazes de época faziam a propaganda de *O Último dos moicanos*, primeira versão da obra de James Fenimore Cooper” (Barbosa, 2009, p. 03). Com isso os franceses, realizam uma das primeiras apropriações dessa temática considerada fundamentalmente americana, devido sua estreita relação com a história daquele país, no cinema.

Com o passar dos anos, o gênero *western* continuou se popularizando e sendo exportado para diversos países, adequando-se as novas realidades da mídia como a invenção do cinema sonoro, com a possibilidade de gravações externas com maior facilidade e com a possibilidade de serem traduzidos para outras línguas através da dublagem. Entre inúmeras produções e diretores, se destacaram John Ford, Anthony Mann, John Houston, Howard Hawks, George Stevens. O gênero *western* só começou a declinar no seu país de origem na década de 1960, dando abertura para produções de outros países que resolveram se apropriar do gênero. Se no início do cinema a França havia realizado o primeiro passo no caminho da apropriação do gênero, a Itália o explorou ao ponto de revitalizá-lo e massificá-lo novamente. Um dos responsáveis pela revitalização do western foi Sergio Leone, que influenciado pelos filmes de samurais de Akira Kurosawa, dirige o filme “Por um punhado de dólares” em 1964.

Se um clássico do western americano, Os Sete Magníficos, de John Sturges, foi uma refilmagem de Os Sete Samurais, um dos primeiros e mais emblemáticos filmes japoneses do gênero, Por um Punhado de Dólares era outra refilmagem, de outro clássico de Kurosawa, Yojimbo – O Guarda-Costas, do início da década de 60. (Salermo, 2010, p. 06).

A Sergio Leone atribui-se a criação do *spaghetti western* e a influência a todos os faroestes produzidos na Itália a partir dos anos 60. Mas o termo “*spaghetti western*” não era sua criação. Seu uso inicial carregava uma conotação negativa ao ser classificado com um subgênero do *western* estadunidense por parte dos críticos. O fato é que as características desenvolvidas por Leone no gênero marcariam todas as produções posteriores e seriam sua principal marca identitária.

Algumas dessas características: a direção de arte de ênfase realista (cenários velhos, paleta de cores gastas e figurinos esfarrapados); composições visuais que contrastavam close-ups extremos de rostos humanos com tomadas panorâmicas do empoeirado deserto espanhol; música de tom satírico, arranjada com instrumentos incomuns para a época (guitarra elétrica, gaita, sinos) e incorporando ruídos diegéticos como elementos percussivos (chicotadas, assobios, revólveres sendo engatilhados); efeitos sonoros hiper-reais, com ruídos naturais amplificados. (Carreiro, 2009, p. 168).

Mesmo com a revitalização do gênero, os críticos nunca viram com bons olhos a vertente italiana do *western*. Sua inclusão na historiografia oficial só ocorreu nos anos oitenta, quando críticos reconheceram o valor de filmes como de Sergio Leone para o cinema. Nessa época, o

western spaghetti já estava considerado finalizado devido ao decrescente números de produções e as incipientes análises que destinavam um olhar crítico para o gênero, revendo o papel das mulheres, índios e imigrantes na história americana do século XIX.

Assim, o spaghetti western dentro da cultura midiática seguiu uma trajetória original e curiosa. De objeto da indústria cultural que “desvirtuava” o sentido histórico do mais popular gênero fílmico, passou a objeto de culto de uma ampla e globalizada comunidade de cinéfilos. Como vimos, essa trajetória passou pela instituição de um Pequeno Divisor, pelo surgimento de um interesse legítimo de parte da crítica em estudar fenômenos culturais periféricos, bem como da emergência de um mercado de vídeo caseiro e de dispositivos midiáticos (a TV, a Internet) capazes de ampliar e renovar o público desse gênero, e em especial de Sergio Leone. (Carreiro, 2009, p.170).

Na primeira década do século XXI, um novo fenômeno envolvendo o western surge. Reaparecem filmes que pretendem homenagear o gênero com produções que podem ser definidas como um meta-*western*. Produções essas que voltam-se para as características do gênero, utilizando-as exageradamente para construir a narrativa de forma que sempre se retome as peculiaridades estéticas do gênero. Como exemplo, podemos citar o caso do filme estadunidense “Django” (2012) de Quentin Tarantino e do filme brasileiro “Faroeste” de Abelardo de Carvalho, que exibe forte influência ao utilizar figurinos e trocar as vozes dos atores por dubladores conhecidos de filmes de *western*.

5. OS QUADRINHOS ITALIANOS ENTRE A AMÉRICA E A NOVA ROMA

O dia de nascimento oficial dos quadrinhos italianos (fumetti²) é apontado como 27 de dezembro de 1908, data da primeira edição do *Corriere dei Piccoli*, suplemento dominical do jornal *Corriere della Sera*. Stefanelli (2008), explica que a criação desse suplemento é decisiva na história dos quadrinhos italianos, pois esse se coloca como o primeiro suporte planejado para dar espaço as histórias em quadrinhos e que através dele essa arte alcançará grande sucesso econômico, assim como permanecerá no imaginário italiano do século XX. São essas

² Fabio Gadducci, referindo-se a trabalho de Silvia Morgana, afirma que a primeira utilização da palavra “fumetto” para indicar o balão coincide com a definição apresentada em um dicionário de 1942, de autoria de Bruno Migliorini (2008, p.110).

especificidades que postulam o marco inicial dos quadrinhos daquele país, mesmo havendo iniciativas anteriores.

Na época da fundação do jornal *Corriere della Sera*, a Itália passava por um momento de extrema expansão de seu mercado editorial, que no século XIX havia superado a fase artesanal de editoração pelas grandes máquinas, com isso, multiplicaram-se pelo país pequenas editoras, que publicavam inúmeros romances de grande popularidade com as camadas menos favorecidas economicamente, mas com alguma instrução formal. Entre as publicações, se destacavam os romances eróticos estrangeiros e autores populares entre operários e estudantes de esquerda, como Zola, Gorkij e Hugo. Além disso, com a maior facilidade de impressão, jornais e revistas de várias temáticas apareceram por todas as regiões, em especial Milão, que já iniciava a concentrar as principais casas editoriais do país, característica até hoje presente na cidade italiana.

Panetta (2011) coloca que a situação do mercado editorial nos anos 20 estava organizada em quatro eixos: um voltado para publicações de formação, educativas e científicas; outro voltado para publicações culturais; o terceiro destinado às narrativas burguesas; e o quarto era centrado em folhetins e literatura seriada, narrativas muito lidas pelas classes mais baixas.

As transformações sociais que ocorreram na Itália após a primeira grande guerra também reconfiguraram o cenário político do país, além do editorial, mergulhado em crises diversas, o que fez com que emergisse com maior rapidez os ideais nacionalistas apresentados pelo partido nacional fascista. Naquele período, as transformações econômicas que aconteceram no norte e centro da Itália, a desruralização e a urbanização, alteraram os valores culturais que em sua maioria estavam vinculados à sociedade camponesa.

O fascismo foi um fenômeno novo surgido, como outros movimentos da história contemporânea, dos conflitos inerentes à moderna sociedade de massa, que se atormenta na busca de uma solução para o problema das massas e do Estado, em uma época de rápidas transformações. A formação do fascismo é um processo que teve origem na particular situação histórica produzida na Itália da primeira guerra mundial. Como nos outros países europeus, na Itália a guerra provocou uma crise profunda na sociedade, nas instituições e na consciência coletiva. (Gentile, 1988, p.10).

Em 1922, Mussolini chega ao poder com grande adesão popular e apoiado por parte da intelectualidade italiana da época. Mussolini prometia trazer à Itália a glória de outrora, a glória e o poder do império romano. E a principal arma para realização da doutrinação

ideológica do fascismo era o cinema. O próprio Mussolini via o cinema com grande potencial de doutrinação. Ao ditador italiano é atribuída a célebre frase “o cinema é a arma mais forte”. Com isso, muitos filmes são realizados para propagandear os feitos e o sucesso da Itália fascista. Mesmo com as pressões do mercado italiano e suas próprias pretensões, Mussolini não consegue nacionalizar totalmente o mercado a ponto de impedir a entrada de filmes estrangeiros, mas concede benefícios para a indústria italiana de cinema, que assegurava uma imagem idealizada da Itália.

Todas essas mudanças político-econômicas implicaram em uma nova forma de utilizar mídias como rádio, cinema e as histórias em quadrinhos. O regime via nesses veículos meios para divulgar para crianças e jovens as suas ideias e valores. No entanto, dessa mesma forma, entendiam que com esses veículos culturas inimigas podiam seduzir os jovens com seus valores. Para evitar essa influência estrangeira, principalmente oriunda dos Estados Unidos, o Ministero della Cultura Popolare (MinCulPop), proibiu algumas publicações e buscou nacionalizar a produção de histórias em quadrinhos na Itália.

No caso da Itália, o que muitos leitores não sabiam era que a maioria dos mocinhos criados nos Estados Unidos tinha roteiros 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. Não demorou e os heróis do faroeste *made in Itália* começaram a ser inventados também. (Silva Junior, 2009, p. 22).

É em meio à desconfiança e a políticas de nacionalização do mercado, que começam a surgir as primeiras histórias em quadrinhos italianas de western. Nesse período, aparece *Ulceda, la figliadelgranFalcodellaPrateria*, do autor Guido Moroni Celso, de 1935, apontada por Sanfilippo (2010) como a primeira história em quadrinhos de *western* da Itália. Seguido de *I predonidelKansa* de AthosCozzi e de “*Kit Carson*”, de Rino Albertarelli, publicada em 1937. A partir de então, vários personagens do gênero *western* começaram a surgir, revelando uma apropriação da temática da colonização do oeste estadunidense, por parte dos quadrinistas italianos. “Na Itália, surgiu uma infinidade de personagens a partir de 1938, como Pecos Bill, Pequeno Xerife, entre outros” (Silva Junior, 2009, p. 22).



Figura 2 - Ulceda, la figlia del gran Falco della Prateria, de Guido Moroni Celso. O primeiro quadrinho de *western* italiano.

Com o acirramento da Segunda Grande Guerra e a invasão da Itália, grande parte das publicações são interrompidas. Esse cenário só muda com o fim da guerra, que traz com ela uma infinidade de personagens do velho oeste: o próprio Tex Willer (1948), Rocky Rider (1949), Bufalo Bill (1951), Gordon Jim (1952), Rio Kid (1953), Il piccolo ranger (1958), Kociss (1957). Segundo Sanfilippo (2010), ao contrário do personagem Tex, de Gian Luigi Bonelli, todos esses personagens desapareceram rapidamente na década seguinte.

A editora Bonelli continuou publicando o gênero *western* ao longo das décadas de 1960 (Zagor; História do Oeste), 1970 (Ken Parker), 1980 (Bella & Bronco; Judas), 1990-

2000 (Mágico Vento), além de outras minisséries e o próprio Tex, ainda hoje editado em diversas séries com histórias inéditas, mesmo com a aparente queda de popularidade desse gênero temático nas histórias em quadrinhos.

6.TEX WILLER: UM *COWBOY* ENTRE DUAS NAÇÕES

A própria história do personagem TexWiller parece afetada pelo contorno sociocultural pós-guerra que apontava para o aceleramento da globalização. Nascido no Texas, o personagem ajudava o pai e o irmão numa pequena propriedade. Tex trabalhava como vaqueiro. A mãe morrera quando tinha três anos e desde então o pai, Ken Willer, tomou para si a tarefa de educar os filhos. Os ensinou a ler, escrever e fazer contas, assim como passar uma educação moral de acordo com os ideais republicanos do século XIX. Essas passagens da vida do personagem estão relatadas com detalhes na sua biografia fictícia, lançada em prosa no ano de 2012.

“[...] ele enriquecia suas lições com exemplos da vida de grandes homens, como o presidente Washington que, como se sabe, desde pequeno sempre dizia a verdade e invariavelmente se colocava do lado da justiça: eram ensinamentos que eu até podia não entender, mas eu nunca esqueci. (Boselli, 2012, p. 15).

Mas quem ensinou Tex os segredos do campo e a manejar armas com precisão foi um *cowboy* que trabalhava na propriedade da família, Gunny Bill. Bill era um velho vaqueiro, veterano da guerra de independência do Texas. Com suas histórias de guerras e aventuras o vaqueiro motivava o jovem a seguir o caminho que sonhava, distante da vida monótona de um criador. A vida do texano mudou definitivamente quando o seu pai morreu durante um tiroteio tentando proteger o rebanho de ladrões oriundos do México. Após o acontecimento, Tex parte para se vingar e mata os ladrões em terras mexicanas. Retorna para seu país e vai trabalhar em um circo e novamente envolve-se em uma vingança ao matar os assassinos do seu irmão. A partir desse fato, torna-se um fora da lei procurado. Algum tempo depois, consegue provar que suas ações tratavam-se de legítima defesa e que não teria matado os assassinos covardemente. Com isso, resolve ir para o México esperar o ambiente hostil que criara-se em torno de si dissipar. Lá, encontrou o país dividido em uma guerra civil, resolve não se envolver, apesar de ter grande simpatia pelos rebeldes liberais que desafiavam o governo central.

Eu só sabia que os rebeldes liberais haviam se insurgido e que se opunham aos soldados bem organizados do tirânico governo conservador. A minha simpatia automaticamente se dirigia aos primeiros, mas em se tratando de política, matéria na qual jamais me aprofundei, eu ficava bem feliz de me manter longe. (Boselli, 2012, p.43).

Acaba auxiliando os rebeldes liberais e sai do país como um herói do México. Ao voltar para os Estados Unidos, participa da Guerra de Secessão ao lado da união ajudando em pequenas e pontuais missões. Só com o fim da guerra é que Tex resolve aceitar um antigo convite para se tornar *ranger*.

Eu me dava conta que a vida civil, repetitiva, pacífica – numa palavra: tediosa – não era para mim, e era certo que eu havia encerrado de vez minha experiência como caubói. Como eu precisava de um emprego, voltei a pensar na oferta que havia recebido do senhor Marshall. O corpo dos rangers havia sido recém reconstituído, no fim da guerra. (Boselli, 2012, p.43).

A história do personagem toma um novo rumo ao levá-lo de encontro aos povos indígenas. Tex Willer casa e tem um filho com a jovem Lilyth, filha do grande chefe dos navajos Flecha Vermelha. Com a morte do sogro, que via em Tex o líder ideal para a nação navajo, o ranger se torna grande chefe branco dos navajos, passando a ser conhecido como Águia da Noite.



Figura 3 - Tex no túmulo de Lilyth, assassinada por mercadores brancos.

A morte da esposa leva TexWiller, novamente, em busca de vingança, anos depois do evento. Esses acontecimentos são relatados e desenvolvidos nas seguintes edições da série normal: 43 (O juramento de Vingança), 44 (Justiça com dinamite) e 45 (Um carrasco para os tubarões)³.

A ligação com os navajos singulariza ainda mais o personagem, que agora, além de suas missões como *ranger*, atua como porta voz dos índios e responsável por defender seus interesses junto ao governo, ou seja, aos brancos. Trafegando entre culturas e sociedades distintas, o personagem parece conciliar seus dois papéis, o de TexWiller, um *ranger*, e o de Águia da Noite, líder da nação Navajo. Em várias de suas histórias, Tex se vê em conflito com outras tribos ou com o governo que tenta diminuir o tamanho das reservas e acirrar os ânimos para que os índios iniciem conflitos com o exército. A sua posição de *ranger*, no entanto, não impede que vá contra os interesses escusos de militares, empresários e políticos que se utilizam da máquina estatal para eliminar os nativos. Na grande maioria das missões, Tex atua com Kit Carson e, eventualmente, com o filho, Kit Willer, e o amigo Jack Tigre, um índio navajo.

6.1 TEX NO BRASIL

No Brasil o personagem apareceu pela primeira vez nas bancas na revista “Junior”, com o nome de “Texas Kid”, publicado pela Rio Gráfica e Editora, de Roberto Marinho, no ano de 1951. O formato da publicação se assemelhava ao de um talão de cheques e sua periodicidade variava de semanal para quinzenal. Silva Junior (2009) explica que o modelo gráfico da revista Júnior também era baseado em um formato italiano e, segundo o autor, fora lançado no Brasil com o surgimento do personagem Tex. A revista que publicava histórias de inúmeros personagens, só iniciou a publicação do *cowboy* italiano no número 28. A publicação das histórias do personagem se estendeu até 1957, chegando ao número 263, quando então a editora a cancelou para abrir espaço a novos personagens, muitos também do gênero western.

³ As informações a respeito das edições em que são detalhados os acontecimentos envolvendo a morte de Lilyth foram obtidas no Portal TexBr e os títulos conferidos na coletânea de capas lançada com a edição número 400, da série normal no Brasil.

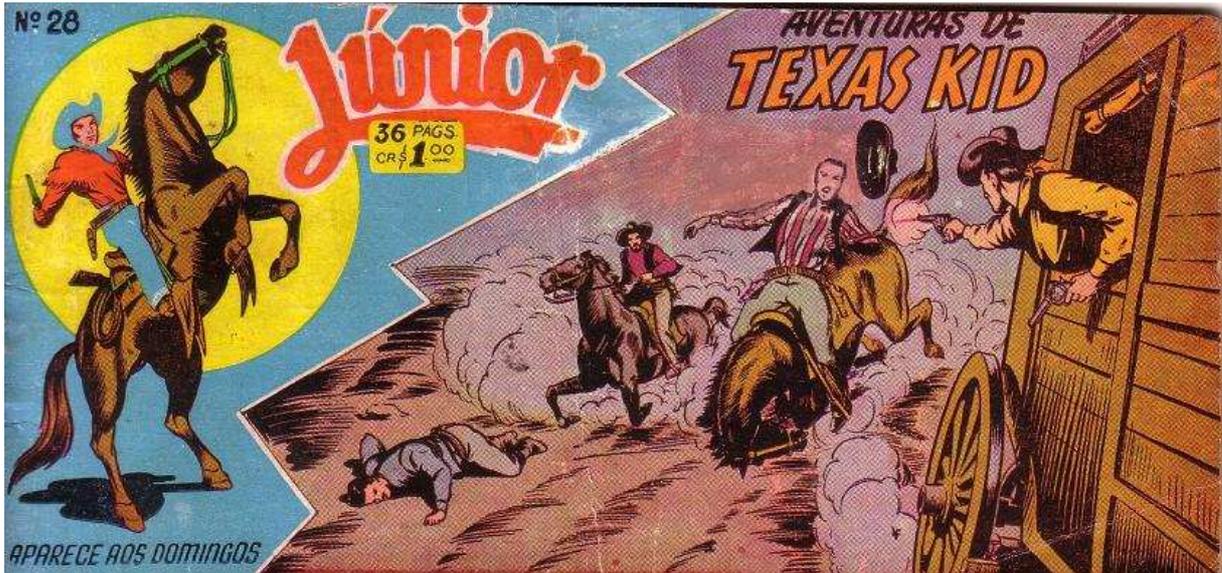


Figura 4 - A primeira vez que Tex apareceu no Brasil. A mudança constante na tradução do nome do personagem, chamado por vezes de Tex e em outras de Texas Kid, confundia os leitores.

Com o fim da publicação, o personagem só retornaria as bancas em fevereiro de 1971, editado pela Vecchi e com uma revista própria. Na nova casa editorial, o personagem foi apresentado no formato italiano do número 01 até o 37, passando posteriormente para seu atual formato, um pouco menor. A Vecchi lançou as histórias até 1983, quando cancelou devido a problemas financeiros, perfazendo o número de 163 edições da série normal do personagem. A partir de 1983, a Rio Gráfica assumiu o personagem e o publicou até dezembro de 1986, o selo mudou para o nome Globo e continuou com o personagem até dezembro de 1998, quando a Mythos Editora assumiu esse e outros dos principais títulos da Sergio Bonelli Editore no Brasil, como Zagor, Mister No, Dylan Dog, Nick Raider, Ken Parker, Mágico Vento, etc.

Desde sua chegada e após a Mythos Editora assumir a publicação do personagem no Brasil, Tex possuiu várias coleções em bancas. A mais longeva a ser publicada é a edição normal, que mensalmente traz histórias inéditas, mas outras já foram ou ainda são publicadas conforme também são criadas e desenvolvidas na Itália. São elas: as edições Tex Coleção, que republica todas as histórias do personagem; Tex Edição Histórica, série que republicava histórias completas do personagem; Tex Ouro, que republica as melhores histórias; Tex Gigante, que publica histórias inéditas e completas realizadas, muitas vezes, por quadrinistas convidados; Tex Edição de Férias, que republicava as histórias mais pedidas pelos leitores; Tex

Anual, que publica histórias inéditas do personagem; Tex Almanaque; Tex Minisséries, publica histórias inéditas; Tex Edição Gigante em Cores; Clássicos de Tex; e Tex Edição em Cores, que republica coloridas todas as histórias do personagem.

7. HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Se as histórias em quadrinhos são um objeto de estudo com crescente interesse por partes de pesquisadores, conforme relata Ramos (2009), ainda são poucos aqueles que se arriscam a definir esse objeto.

O próprio Ramos não apresenta uma definição para histórias em quadrinhos. O autor volta-se, a partir de uma abordagem linguístico-textual, para aquilo que ele entende como a linguagem dos quadrinhos.

- predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo.
- as histórias podem ter personagens fixos ou não;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero;
- em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias. (Ramos, 2009, p.19).

Com o levantamento dessas características, Ramos conclui que história em quadrinhos trata-se de um hipergênero, que acolhe vários gêneros que se assemelham pela utilização da linguagem dos quadrinhos (charges, cartuns, tiras seriadas, tiras cômicas etc.). Assim, o “hipergênero anteciparia informações textuais ao leitor e ao produtor e funcionaria como um guarda-chuva para diferentes gêneros, todos autônomos, mas com características afins”. (Ramos, 2009, p.365).

O quadrinista Scott McCloud busca uma definição mais sucinta para histórias em quadrinhos. Na sua obra “Desvendando os quadrinhos”, McCloud desenvolve uma série de definições, levantando em seguida os seus problemas, que em sua grande maioria excluem algum elemento significativo como, por exemplo, as palavras, esquecendo que elas também são imagens, ou a organização das imagens sequencialmente de forma não arbitrária. Para concluir, após a resolução desses problemas, McCloud define histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (McCloud, 1995, p.09).

Em outro caminho, Faveri (2013) aponta para as diferentes modalidades semióticas contida na constituição das histórias em quadrinhos. Para ele, o texto dos quadrinhos, o texto multimodal, constrói-se a partir de três tipos de modalidade: a primeira, a modalidade de nível linguístico (presente, principalmente, nos balões, recurso que possui como função a representação de diálogos, e nas legendas); a segunda, modalidade de Nível gráfico-imagético (cor, traço, linhas de expressão e movimento, além da forma e da disposição dos painéis) e a última trata-se da modalidade de nível intermediário entre a primeira e segunda modalidade (simbologia, onomatopeia e sinalização). O autor ainda discute a respeito do papel dos quadrinhos como artefato cultural na indústria cultural de massa, destacando “a circulação de valores simbólicos na forma de mercado editorial, vendas, práticas de leitura” (Faveri, 2013) que ele promove.

Já Antonio Luiz Cagnin faz uma síntese de uma definição de histórias em quadrinhos direcionando sua análise para a forma desse objeto, optando por deixar de lado questões culturais, econômicas, políticas. Cagnin entende as histórias em quadrinhos como “um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: - a imagem, obtida pelo desenho; - a linguagem escrita” (Cagnin, 1975, p.25). Em cima dessa separação que ele analisa esses dois códigos constituintes das histórias em quadrinhos.

Notamos que são poucos os autores que se dedicam a construir uma definição de histórias em quadrinhos. Ademais, a maioria dos autores consultados dedica-se a abordar as HQs a partir de especificidades estruturais ou socioculturais, não optando por uma abordagem conjunta desses elementos constitutivos.

8. NOVELA GRÁFICA

A utilização do termo *graphic novel* ou novela gráfica no português brasileiro, multiplica-se nas mais diversas esferas que esse artefato circula, sejam institucionais como órgãos governamentais de educação ou em espaços de venda e consumo como livrarias, bancas, bibliotecas e mesmo entre os fãs (*fandom*). E, apesar de seu uso recorrente ainda são inúmeras as questões que esse termo pode suscitar, para alguns não passa de um mero recurso comercial para que as histórias em quadrinhos cheguem a novos leitores, e outros, uma nova fase que revela a maturidade dessa arte.

O quadrinista escocês Eddie Campbell em seu manifesto da novela gráfica (2004), afirma que a novela gráfica representa muito mais um movimento do que uma nova forma de

arte e que esse conceito tem cerca de 30 anos, apesar de já ter sido utilizado muito antes. Além disso, coloca categoricamente que esse movimento não tem nenhuma relação com design gráfico e muito menos com a literatura. Em contra partida, Ramos e Figueira (2013), afirmam que o quadrinista estadunidense Will Eisner popularizou o termo ao utilizá-lo como alternativa ao “*comics*”. Em busca de distanciar o seu trabalho das outras histórias em quadrinhos publicadas na época, Eisner resolveu chamar a história intitulada “Um contrato com Deus” (1978), de uma novela gráfica.

Sem justificar sua obra, e ao mesmo tempo justificando, o quadrinista creditou a ela serem produto de arte e estampou na capa a frase “uma graphic novel de Will Eisner”, o que também procura estabelecer algum tipo diálogo com o meio literário. A repercussão do livro, traduzido para outros países, Brasil inclusive (a primeira edição, de 1988, usou a tradução romance gráfico), possivelmente contribuiu para que a expressão fosse adotada, na primeira metade da década seguinte, pelas duas principais editoras de quadrinhos da indústria norte-americana: Marvel Comics (de Homem-Aranha, Hulk e X-Men) e DC Comics (de Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha). Daí para a popularização em massa da expressão foi um passo pequeno. (Ramos e Figueira, 2013, p.03).

Nos anos 80 e 90 do século XX, o termo realmente parece ter ganhado destaque a ponto de expandir para as mais diversas publicações e entrar, inclusive, no mercado brasileiro de quadrinhos. Do ponto de vista formal, muito antes do aparecimento do rótulo “novelas gráficas”, já existiam narrativas longas e complexas que se diferenciavam dos quadrinhos de super-heróis, no entanto, eram dominadas de outras formas como álbuns, literatura em quadrinhos, etc. Faveri e Guedes (2013) apontam coleções que entraram no mercado brasileiro, no final dos anos oitenta e início dos noventa, trazendo o termo em seus títulos. São elas as coleções Graphic Novel (Ed. Abril 1988-1991), Graphic Álbum (Ed. Abril 1990-1991), Graphic Globo (Ed. Globo 1988-1992) e Graphic Marvel (Ed. Abril 1990-1993). Para os autores, a prática de tradução dessas novelas gráficas influenciou o contexto sociocultural brasileiro, não só introduzindo o termo definitivamente, como também estabelecendo uma produção dessas narrativas longas e complexas em nível nacional desde então.

Nessa época, as pequenas editoras americanas davam o passo definitivo para a mudança no mercado de quadrinhos nos Estados Unidos: começaram a desenvolver produções alternativas com temáticas variadas como opção às clássicas histórias de super-heróis, que viam suas vendas caírem.

Paralelamente, começou a ganhar destaque nos Estados Unidos a produção alternativa, feita por editoras pequenas. A temática das histórias era diversificada, mastinha como ponto comum a fuga do gênero super-heróis. Muitas delas enveredaram para as tais graphicnovels nos anos seguintes, bem como neste século. O próprio Will Eisner produziu pares de obras assim, tornando-se uma das principais referências no assunto. (Ramos e Figueira, 2013, p.04).

No entanto, Garcia (2012) coloca que com essa mudança no circuito dos quadrinhos no final do século XX e início do século XXI, o material anteriormente intitulado de alternativo, assim chamado por oporem-se às tradicionais histórias de super-heróis, sofre uma alteração significativa ao tornar-se o material dominante e empurrar os super-heróis para um nicho específico de consumidores. Dessa forma, os quadrinhos alternativos, aqueles que tematizam questões relacionadas ao memorialismo, autobiografia e a ficção que não é de gênero, popularizam-se para um público geral, não habituado com a leitura de histórias em quadrinhos, enquanto os super-heróis, que também partem para as grandes livrarias, destinam-se a um segmento especializado. Segundo o autor, essa é uma tendência crescente na primeira década desse século e que caracteriza diversos setores do consumo cultural, como a literatura e o cinema. Com isso, o conceito de alternativo nos quadrinhos se esgota a partir do momento que eles partem para as livrarias em um novo suporte, o livro, e tornam-se predominante nesses espaços. Como exemplo dessa migração de suportes e por consequência valorização das histórias, o autor cita o caso da obra *“Ice Haven”* de Daniel Clowes. Originalmente publicada no formato americano (*comicbooks*)⁴, a história passa para o formato livro e capa dura. Esse processo influencia o próprio autor a lançar um novo olhar sobre a sua obra. “A história funciona melhor no formato de livro para mim. Parece mais densa. Ao folhear o livro, ao contrário do que acontece no gibi, parece que ela adquire uma substância própria” (Garcia, 2012, p. 247).

O formato livro parece um dos modeladores relevantes para a constituição de uma novela gráfica e sua eventual diferenciação das histórias em quadrinhos tradicionais. A afirmação de Clowes sugere o encantamento que o formato causa no receptor. Boff sugere que isso se dá devido a uma espécie de fetichismo com o suporte mais prestigiado da leitura, o livro. “É ele o objeto que desencadeia o imaginário sobre a literatura, forma narrativa bastante

⁴ Nos Estados Unidos da América as histórias em quadrinhos são editadas no formato 17 x 26 cm. Esse formato ficou conhecido no Brasil por “formato americano” dado a diferença com as publicações brasileiras que eram publicadas em um formato menor, conhecido como “formatinho”. Ambos se diferem do formato italiano ou também conhecido como formato “Bonelli” (16 x 21 cm).

prestigiada em nossas sociedades. É ele o objeto da “verdadeira” leitura” (Boff, 2012, p. 93). O objeto livro valora esse conteúdo como meio, através dos processos de edição, mas também através de seu sucesso no processo de distribuição ao chegar aos mais diversos locais e culturas, e venda, sendo publicitado e comercializado em grandes livrarias, oferecendo fácil acesso ao público em geral. Nesse circuito, as novelas gráficas também entraram efetivamente. Nos últimos anos, se sucedem os títulos publicados e que trazem temáticas complexas em narrativas longas, publicados por grandes editoras e vendidos em livrarias como novelas gráficas.

Apesar disso, Ramos e Figueira (2013) entendem as novelas gráficas como um termo empregado comercialmente pelo mercado editorial para se referir a produções específicas, em especial estadunidenses, que se amparam na linguagem dos quadrinhos para construir narrativas mais longas. Contudo, os autores finalizam alegando que com estabelecimento das novelas gráficas, realmente, há algo de novo nas produções de quadrinhos contemporâneos, mesmo com a sua ressalva anterior. Já aquele que se apresentava como o grande propagador do termo, Will Eisner, salienta que o surgimento das novelas gráficas coloca “em foco, mais do que qualquer outra coisa, os parâmetros da estrutura” das histórias em quadrinhos (Eisner, 2010, p.01).

De forma geral, o termo “novela gráfica” parece ser visto com desconfiança por quadrinistas e pesquisadores devido à relação direta que sua consolidação possui com o mercado editorial. Em paralelo e para além do simples rótulo, parece haver um consenso entre Garcia (2012), Faveri e Guedes (2013), Ramos e Figueira (2013) que os quadrinhos passam, desde o final do século XX, por um novo momento, apontado como a maturidade das histórias em quadrinhos. Para outros, a consolidação deles como arte.

9. UM OLHAR SOB TEX GIGANTE

Nesse capítulo, analisaremos trechos de duas cenas de histórias distintas, uma da série normal do personagem, do arco “Uma mulher de Coragem” N° 533-534, publicada mensalmente em partes, e da série Tex edição gigante, O Cavaleiro Solitário N° 09, publicada eventualmente e com histórias completas em um formato maior (18,5 por 27,4 cm) com lombada e capa cartonada, com a finalidade de investigar se há diferenças estruturais e temáticas nas cenas das duas séries.

É importante delimitar a compreensão de cena nos quadrinhos antes de continuarmos. Uma cena pode ser entendida como um conjunto de momentos que, na maioria das vezes, estão fixados no painel. Ramos (2009), referindo-se a trabalho de Vergueiro, explica que esses instantes são fundamentais para compreensão de uma ação ou acontecimento da narrativa. E o autor finaliza que um único painel contém, na maioria dos casos, um fragmento de uma ação. Dessa forma, uma cena pode-se desenvolver em poucos quadros ou em vários, superando o limite da página, fronteira imposta pelo formato.

Na edição gigante que utilizaremos, Tex Edição Gigante N 09, a história é de autoria de Claudio Nizzi e Joe Kubert, um dos principais nomes dos quadrinhos mundiais e o primeiro estadunidense a desenhar uma história de Tex. O título original da aventura é *Il Cavaliere Solitario*, publicada na Itália na coleção *TexAlboSpeciale* nº 15, 2001 e no Brasil pela Mythos Editora, em Abril de 2002.

Quando Sergio Bonelli pediu a Joe Kubert que ilustrasse um Tex gigante, pretendia oferecer aos seus leitores mais um trabalho de um grande artista de renome mundial, mas também tentava, com isso, penetrar no específico mercado norte-americano. Por isso, este Cavaleiro Solitário é um Tex diferente no seu argumento, na sua estrutura, no herói em si, tudo adaptável ao mercado alvo que esta aventura pretendia atingir.

A aventura gira em torno de um Tex solitário e divide-se em cinco partes, forma que também vai ao encontro da especificidade americana, uma vez que o seu público não adere muito a longas aventuras que se estendam por 224 páginas. (Marques, 2007).

Nessa aventura, vemos um Tex solitário sem os parceiros e sem fazer referências a eles. *Oranger* está indo visitar um casal de amigos e acaba se deparando com um grupo de bandidos, mesmos que assassinaram os seus amigos, sem poder reagir ele é capturado e espancado, sendo posteriormente jogado de uma grande altura. O *ranger* sobrevive e parte para se vingar dos assassinos e do mandante do crime, um rico fazendeiro que pretendia expandir suas terras expulsando os colonos da região. A história é uma caçada de Tex aos quatro assassinos.

A cena selecionada é um trecho da última parte da história, quando Tex enfrenta em um indígena num duelo de punhais de acordo com as regras dos nativos. O membro da tribo era um dos assassinos do casal amigo do ranger. Tex é recebido na aldeia com hospitalidade por ser o grande chefe dos navajos, mas tenta levar o assassino, justificando que ele estava ali

para prendê-lo, Tex estava atuando como ranger naquela ocasião. O chefe da aldeia compreende a posição do ranger, no entanto, diz que o assassino tem o direito de lutar por sua honra, conforme tradição da comunidade, e aquele que ganhasse a luta, teria o direito de decidir se o derrotado vive ou morre.



Figura 5 - Tex em uma luta corporal

A cena inicia especificamente no ultimo quadro da página 235 após Tex desarmar o adversário e desafia-lo a continuar a luta corporalmente. Em primeiro plano, vemos o índio, Jako, de costas e TexWiller em sua frente o desafiando, atrás vemos o chefe Ta-sah e a tribo inteira observando a luta dos dois homens. O painel é retangular e a sua linha demarcatória é a

reta tradicional⁵. Na página, só vemos painéis contornados com a linha demarcatória reta e o painel descrito é maior em tamanho.

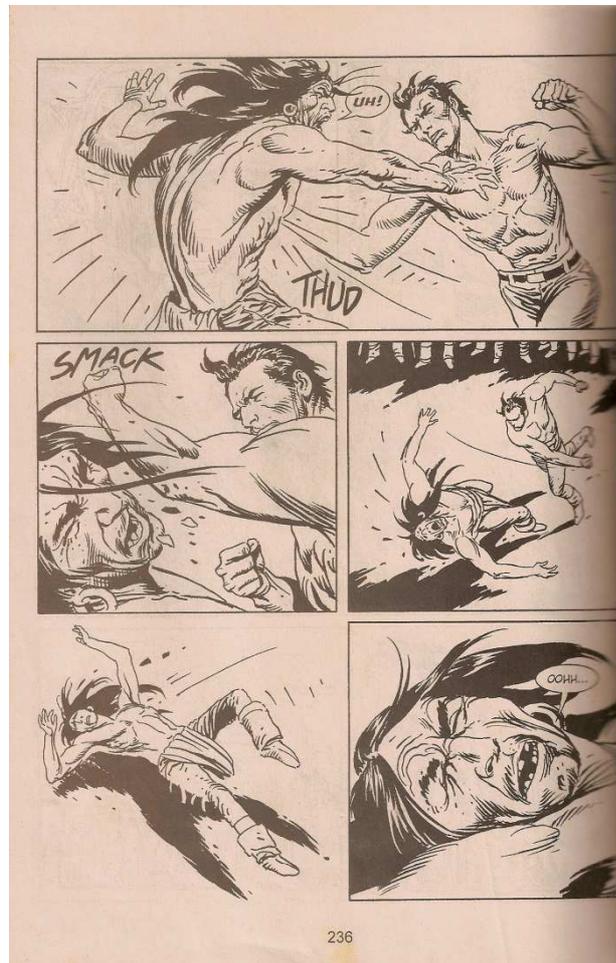


Figura 6

Na página 236, no primeiro painel, vemos o ranger golpeando Jako no tórax. A intensidade da força do golpe é revelada pelas linhas cinéticas que parecem sair do corpo do índio e dos braços de Tex, pela sua expressão facial, pela exclamação e pela onomatopeia que sugere a batida em algo oco. A confirmação da alta intensidade dos golpes deferidos por Tex chega nos painéis dois e três. No painel dois, podemos ver os dentes de Jako quebrando-se. Já no painel três, o indígena é jogado para trás com um golpe. Nele, são enquadrados pelos pés os espectadores do duelo. O painel quatro acaba exibindo a ação seguinte do anterior, após o

⁵Paulo Ramos aponta duas funções para a linha demarcatória: “1) Marca graficamente a área da narrativa (que ocorre dentro da vinheta); 2) indica o momento em que se passa aquele trecho da história. Além disso, o autor ressalta que a linha demarcatória reta, utilizada na maioria dos quadrinhos, “Funciona como uma espécie de marco zero, servindo de referência para outras possibilidades de contorno” como o contorno ondulado, que sugere uma ação no passado, pontilhado e mesmo a ausência de contorno. (Ramos, 2009, p. 98).

golpe do painel três, Jako despenca. Esse é o primeiro painel da cena e único da página que não possui a linha demarcatória. No painel seguinte vemos, os resultados da briga em Jako, o índio está quase desmaiado, sem os dentes e com uma expressão de dor no rosto, que é mostrado no plano *close up*.



Figura 7

O primeiro painel apresenta uma característica singular dos demais. É um painel longo na vertical e permite observar os vários detalhes do redor da ação, como o homem caído, Tex em pé e os espectadores. É o único painel nesse formato na cena e pouco utilizado pelos quadrinistas da editora Sergio Bonelli. No painel dois, vemos o chefe da tribo dando a ordem para matar o derrotado. No primeiro plano, está o velho índio apontando para baixo e logo atrás Tex o observando. No painel seguinte, o chefe continua sua explicação do motivo pelo qual prefere que Jako seja morto dignamente pelo adversário. Agora temos Tex em primeiro

plano e Ta-sah em segundo. E, no penúltimo quadro da página, vemos Tex explicando o motivo que o leva a não seguir as regras do combate indígena. Vemos o rosto do ranger em primeiro plano e de nativos ao seu lado em segundo plano. E, no painel cinco, vemos Jakocaído recuperando a consciência ao lado do punhal, que esta em primeiro plano.



Figura 8

Na página 238, vemos Jako em primeiro plano caído, seguido das pernas de Tex e do chefe indígena. Tex pede autorização ao chefe dos nativos para leva-lo embora, recebendo a confirmação em seguida, já que Tex era o vencedor, possui o direito de decidir o destino do perdedor. No painel dois, há um *close up* na faca, que volta para a mão do índio e se levanta em seguida, no painel três. No painel quatro, vemos Tex sendo surpreendido pelas costas por Jako e iniciando uma luta para tentar se defender no painel cinco. Esse é o segundo painel da cena que não possui linha demarcatória. No painel seis, vemos o índio ainda abraçado em Tex, mas com uma expressão facial estranha e dando um grito de dor. A ação só pode ser entendida no painel seguinte quando é revelado que a causa da dor foi uma flecha nas costas de Jako.

10. TEX EDIÇÃO NORMAL

A história que selecionamos para apresentar o trecho de uma cena trata-se de uma edição da série normal. É de autoria dos quadrinistas Mauro Boselli e Gianluca Acciarino. Foi publicada na Itália em Julho de 2013, numero 633, e no Brasil pela Mythos Editora em março de 2014. Nessa história Tex e Kit Carson recebem um pedido de ajuda na cidade de Tombstone, o jornalista do único jornal da cidade acabou assassinado após denunciar os crimes da família de um grande proprietário de terras da região. Na cidade eles se envolvem em tiroteios com o filho e os capangas do grande fazendeiro. A cena selecionada é exatamente um desses tiroteios que acontecem no final da história.

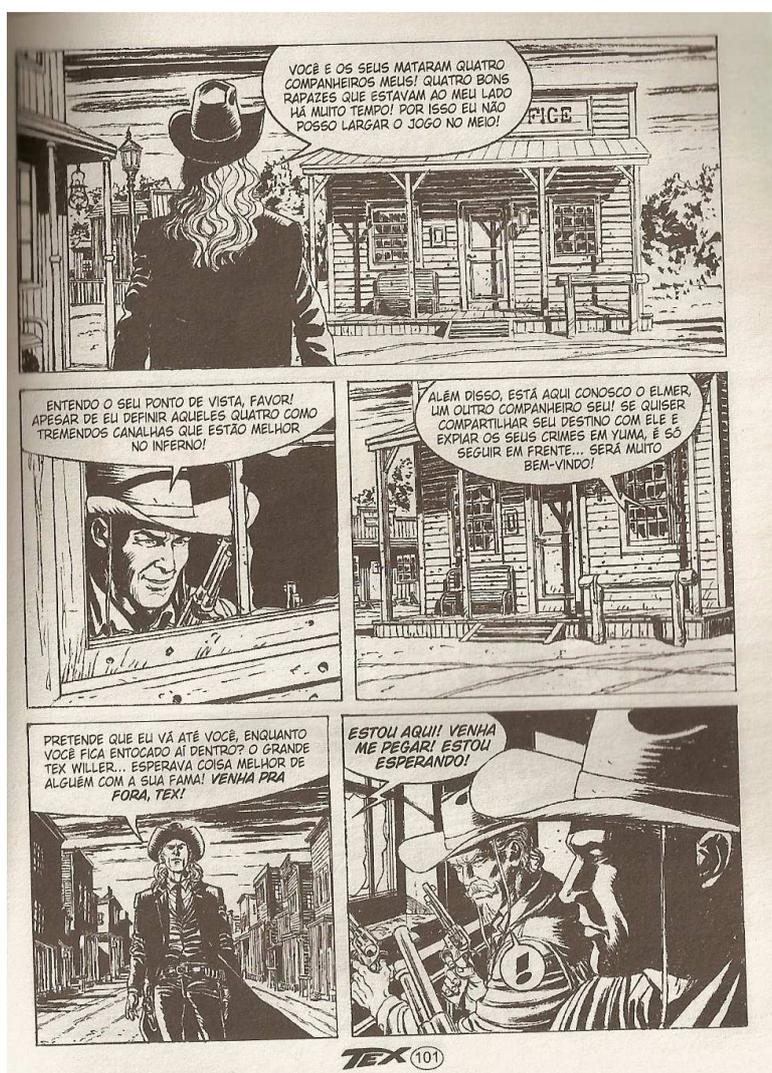


Figura 9 - A noite da Justiça

No primeiro painel vemos um dos bandidos que estavam enfrentando Tex e seus parceiros, sair do esconderijo e iniciar um diálogo. O painel é retangular, possui a linha demarcatória reta e é o maior painel em comparação com os demais painéis da página. Em seguida, Tex responde ao bandido no segundo painel. Só é possível ver o rosto do personagem protegido por uma janela. No terceiro painel, Tex continuava o diálogo e faz uma provocação ao bandido, sugerindo que ele se renda. O homem, então, desafia Tex para um duelo insistentemente nos quadros quatro e cinco. Todos os quadros da página são regulares e possuem a linha demarcatória tradicional.



Figura 10

Nas duas páginas, vemos cinco painéis regulares e quase na mesma disposição. Mais uma vez temos os contornos tradicionais. Nelas, o bandido continua a desafiar Tex, que está escondido, para um duelo tradicional. Carson sugere que não é preciso, pois de dentro da casa pode acertar o inimigo, mas Tex o impede de atirar para que haja um confronto leal entre os

dois. Na página 103, o *ranger* sai do recinto que se encontrava e aceita o desafio. Essa página em especial, através dos planos utilizados – como o bandido de costas para a rua principal desafiando o agente da lei para um duelo – e pelos diálogos, exhibe características do cinema western.



Figura 11

Novamente, vemos a disposição tradicional dos painéis regulares com um painel retangular. Na página 104, os parceiros de Tex tentam encontrar os cúmplices do bandido que desafiou o *ranger*. As posições deles são reveladas nos painéis três, dentro da casa de um morador, equatro, no telhado de um prédio. Eles são avistados pela jovem jornalista (painel cinco), que notifica os demais parceiros (painel um – página 105), ocasionando um tiroteio generalizado. No painel três, vemos o homem que estava no telhado do prédio sendo atingido pela bala disparada por Kit Carson. Já no painel quatro, o bandido abrigado no interior de uma residência se posiciona para atirar, e efetua o disparo no painel cinco, mas Tex desvia e saca as suas armas, diante dele ainda estava o homem que o havia desafiado para o duelo.



Figura 12

O desfecho do tiroteio e do duelo ocorre na página 106. No primeiro painel, vemos Tex no chão atirando para o lado. O painel seguinte mostra que o *ranger* estava atirando no bandido que estava no interior da residência e não naquele que o desafiara. É só no painel três que ele se volta para o último e atira enquanto o outro revida. Para finalizar, o filho de Tex, Kit Willer, salta pela janela atirando e auxilia o pai no duelo com o bandido, que acaba sendo morto.

11. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Ao compararmos a história de Nizzi e Kubert com a edição da série normal, não parece existir mudanças estruturais e temáticas para o personagem a ponto de se diferenciar das demais histórias e com isso haver alguma possibilidade de conseguir adesão no circuito estadunidense dos quadrinhos. Novamente, vemos um Tex heroico, exímio atirador e habilidoso na defesa pessoal. A luta com punhais também é recorrente na trajetória do chefe dos navajos, assim como o desfecho trágico de seus agressores, que sempre realizam um ato traiçoeiro no final dos embates. Nessa história, entretanto, o personagem aparece mais calculista ao planejar as suas vinganças, apesar de ser um *ranger* e estar submetido à lei. As questões estruturais também não mudam, as páginas, aqui apresentadas, não apresentam diferenças significativas da série normal, mesmo sendo desenhada por um estadunidense. As páginas continuam sendo constituídas por cinco ou seis painéis que não variam os seus contornos (ver figuras 6 e 9). Não encontramos também na cena selecionada imagens que rompam com o limite imposto pelo painel, assim como não há desenhos que ocupam uma página ou duas páginas como é muito comum nos quadrinhos de super-heróis estadunidenses. A diferença mais significativa entre as histórias é o seu tempo, apesar de grandes, as cenas de Kubert são mais rápidas devido aos diálogos breves e os cenários pouco detalhados, o que resulta em uma leitura mais fluida. Já a história da série normal, apresenta muitos diálogos (ver figura 09) e cenários muito detalhados em todos os painéis.

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos nesse trabalho, primordialmente, compreender quais os processos socioculturais que estiveram envolvidos no desenvolvimento da história das novelas gráficas com o objetivo de investigar como a série gigante do personagem Tex é um de seus resultados. A própria compreensão do que pode ser uma novela gráfica parece uma tarefa árdua e de difícil definição por envolver aspectos estruturais do suporte – se possui lombada, capa, formato –, da construção da narrativa – como se desenvolvem as temáticas, como são construídos os personagens protagonistas e como se manifesta dois dos elementos principais de uma narrativa, o problema e, posteriormente, a resolução dele, que encaminha a narrativa para sua conclusão – e de como esse artefato é recebido no seu contexto histórico. Somado a isso, procuramos entender como as narrativas da conquista do oeste estadunidense sofreram o

processo de transposição cultural para outros contextos através de sua utilização em diversos artefatos narrativos como o cinema, a literatura e principalmente os quadrinhos.

No século XIX as narrativas em torno da conquista do oeste estadunidense tornaram-se populares ao consolidarem o modelo de sujeito ideal para a jovem nação. De Davy Crockett até Buffalo Bill, vemos o homem solitário, corajoso e capaz de subjugar até a natureza para obter aquilo que almeja, convicto de que está realizando uma ação com o apoio divino e em benefício de uma liberdade que deve ser exportada para o mundo inteiro. É essa a ideia em torno do “destino manifesto” e que guiará os Estados Unidos da América em grande parte de sua política externa no século XX. Mas é a partir da Segunda Grande Guerra que os EUA expande sua influência para o mundo inteiro em vários setores, motivado não só pelo seu mercado crescente como pela sua posição de grande vencedor do conflito. Entre os países que sua presença tornou-se marcante, há a Itália, arrasada pela guerra e ocupada. E é sob a sua influência direta que os quadrinistas italianos realizam, que chamamos aqui, a apropriação de temáticas e características elementares de outras culturas, apropriações essas que já haviam começado anos antes, mas acabaram interrompidas por políticas governamentais e a própria guerra. Um dos melhores exemplos de apropriação é o próprio Gian Luigi Bonelli, criador de Tex, que inventou ou deu espaço em sua editora para personagens que tivessem suas histórias desenvolvidas em outros contextos culturais, como o estadunidense, com os vários *westerns* que criou e o próprio Tex, como Mister No, um aviador americano que mora no Brasil, Dylan Dog, um detetive inglês, entre outros. Essas apropriações resultam na maioria das vezes em novas interpretações dos contextos de partida. No caso de Tex, apesar de o personagem ser um *ranger*, realiza leituras críticas das políticas governamentais de seu país e da própria sociedade em que vive ao lutar pela preservação dos hábitos culturais dos indígenas, defender a luta contra o preconceito racial e ainda defender os mais pobres dos interesses dos grandes empresários que começavam a emergir no oeste americano oitocentista. Todas essas iniciativas que partiram do contexto editorial e se desenvolveram também na narrativa, apontavam para o início da dissolução da ideia de soberania nacional e identidades híbridas ao realizar a aproximação de diferentes culturas através da integração econômica e política que o aceleramento da globalização impôs (Hall, 2011). Apropriação do *western* nos quadrinhos e no cinema pelos italianos é um dos resultados dessa aproximação cultural da modernidade tardia que hibridiza os contextos de chegada e partida, havendo assim influências mútuas entre os dois pontos e os diferenciando. O mesmo acontece no Brasil que recebe grande influência da cultura e hábitos estadunidenses, mas também se relaciona fortemente com a

cultura italiana. Ao chegar ao Brasil, o *western* resulta em uma enorme produção de quadrinhos e literatura popular sobre o tema, ora seguindo o modelo americano, ora seguindo o modelo italiano. E ainda se tentou consolidar um western brasileiro já no final dos anos 70 e início da década de 1980, quando o gênero era considerado esgotado definitivamente, utilizando referências locais como os sertanejos, gaúchos e cangaceiros. Esse *western* ficou conhecido como “*western feijoada*” ou ainda “*banana western*”⁶. Todas essas iniciativas em contextos distintos, brasileiro ou italiano, possibilitam uma constante revitalização das narrativas do oeste estadunidense através dos processos de tradução, adaptação midiática e recebendo influência de outros gêneros temáticos, que por sua vez também envolvem-se na transposição cultural.

Nos anos oitenta, mesma época em que os títulos trazendo o rótulo novela gráfica se multiplicavam pelas coleções das editoras, a queda na produção de filmes de western levavam os críticos a afirmar a morte definitiva do gênero. É nesse período que a Sergio Bonelli Editore lança a primeira edição de Tex Gigante (SpecialeTex) na Itália. Essa iniciativa aponta para a adesão da editora italiana ao novo cenário dos quadrinhos mundiais naquele período. A coleção, que convida grandes nomes dos quadrinhos para desenhar o personagem, surgiu em 1988 e desde então ocupa um lugar de destaque entre as demais séries. No Brasil, as primeiras edições gigantes apareceram ainda nos anos 80, mas a coleção só se tornou regular quando os títulos da editora Sergio Bonelli passaram da editora Globo para a Mythos Editora, em 1999. Dessa forma, constatamos que a criação da série Gigante (SpecialeTex), na Itália e no Brasil, coincidem com o estabelecimento da produção e leitura de novelas gráficas, conforme apontam Faveri e Guedes (2013) e Ramos e Figueira (2013). Sua origem em um período que o *western* ocupava pouco destaque e quando os quadrinhos se dirigiam para uma maturidade de seus enredos, revela um novo caminho para alcançar um público diferenciado que busca enredos bem desenvolvidos e uma qualidade editorial superior a das simples revistas em quadrinhos disponíveis em banca.

Em uma palestra tributo ao editor italiano Sergio Bonelli, o jornalista brasileiro Sidney Gusman relata um acontecimento singular envolvendo a edição gigante de Tex e sua recepção por parte do grande público. Responsável, com sua equipe, por um dos maiores e mais antigos sites sobre quadrinhos em língua portuguesa, o Universo HQ, Gusman colocou na sua lista

⁶ O termo banana western foi cunhado por Haroldo de Campos ao relatar uma tradução mal sucedida de “Grande Sertão: Veredas”, de Guimarães Rosa. O tradutor retirou da obra todos os recursos e experimentalismo de linguagem, deixando intacto só o enredo do romance, o que levou Campos a dizer que o romance se tornou assim um western brasileiro, um “banana western”.

dos melhores quadrinhos do ano uma edição de Tex Gigante, a decisão do jornalista gerou uma reação negativa nos companheiros de trabalho, que consideram despropositada aquela escolha. Após questionar os companheiros, o jornalista constatou que muitos sequer tinham lido uma história do personagem e, desde então, eventualmente, títulos da série gigante aparecem nas listas dos melhores do mês dos redatores do site. Essa passagem relatada exibe a diferença na recepção do Tex Gigante para o Tex da Coleção Normal por parte, inclusive, do público especializado em histórias em quadrinhos. No entanto, após analisarmos as cenas de uma edição da série gigante e da série normal, constatamos que não há diferenças significativas na composição da obra. O formato dos painéis e até sua distribuição nas páginas são semelhantes, com um painel retangular (maior) por página e outros menores que o seguem, o número varia entre cinco e seis painéis. A linha demarcatória é a tradicional reta em todos eles, exceto nas páginas 236 e 238 (figuras 06 e 08) que ele desaparece, mas o desenho não extrapola o limite do painel, o que se assemelha com as demais páginas que não possuem desenhos que ocupam uma página inteira ou duas páginas. Os planos não mudam significativamente nas duas cenas. O comportamento do personagem e suas ações também se assemelham ao entrar em combate, uma grande habilidade no confronto corporal e com as armas, uma confiança altíssima em si mesmo e a eficácia para obter os seus objetivos. Em ambas, somos apresentados a um exemplar tradicional de *cowboy* do imaginário construído pelas narrativas do oeste estadunidense. A principal diferença, entretanto, se dá na constituição do cenário, que é elaborado com detalhes na edição da série normal de Tex.

Com a avaliação dos contextos de produção e recepção da série gigante de Tex, podemos concluir que ela trata-se de uma novela gráfica apesar de sua incipiente participação no circuito de comunicação das novelas gráficas, após legitimação do *western* como um gênero temático importante nas compreensões estéticas dos quadrinhos e na sua utilização nas práticas culturais de diversas regiões como o Brasil, a Itália e os Estados Unidos da América. Da mesma forma, constatamos que uma edição da série normal do personagem também pode tornar-se uma novela gráfica, visto a ausência de diferenças estruturais e temáticas analisadas, e entrar em seu circuito ao apresentar um arco – uma história publicada em vários números mensais –, reunido em uma única edição com uma história completa.

13. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AVILA, Artur Lima de. **O oeste historiográfico norte-americano: a Frontier Thesis vs. a New Western History**. Revista Anos 90, Porto Alegre, v. 12, n. 21/22, dezembro/2005.

BARBOSA, Moacir. **Mito e Alegoria no western americano**. Revista Temática. Ano V, n. 03, Março/2009.

BRANCATO, Sergio (org.). **Il secolodelfumetto – Lospettacolo a striscenellasocietà italiana 1908-2008**. Latina: Tunuè, 2008.

BOFF, Ediliane de Oliveira. **Traços de uma nove gráfica**. Revista 9ª Arte, São Paulo, vol. 1, n. 2, setembro/2012.

BONELLI, Gian Luigi; GALLEPINI, Aurelio. **Tex Edição Histórica N° 01 – O Totem Misterioso, A mão Vermelha, O Bando de Kid Billy**. São Paulo: Editora Globo, 1993.

BONELLI, Gian Luigi; TICCI, Giovanni. **I classicidelfumettodirepubblica 2 – A suddiNogales**. Roma: Supplemento al numero odierno de larepubblica, 2003.

BOSELLI, Mauro; CIVITELLI, Fabio. **TexWiller: A história da minha vida**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

BOSELLI, Mauro; ACCIARINO, Gianluca. **Tex 533 – Uma mulher de Coragem**. São Paulo: Mythos Editora, 2014.

BOSELLI, Mauro; ACCIARINO, Gianluca. **Tex 534 – A noite da Justiça**. São Paulo: Mythos Editora, 2014.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CARREIRO, Rodrigo. **Do desprezo à Glória: O spaghetti western na cultura midiática**. Revista online do Grupo Pesquisa em Cinema e Literatura, Ano VI, Vo 1, nº 6, Dezembro/2009.

DASCAL, Marcelo. **Interpretação e Compreensão**. Tradução de Márcia Heloisa Lima da Rocha. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2006.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

ECO, Umberto. **O mito Americano de três gerações antiamericanas**. In: Ensaio sobre Literatura. Rio de Janeiro: Bestbolso, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Artesequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FAVERI, Rodrigo Borges de. **Aspectos definidores da novela gráfica segundo o modelo do “circuito de comunicação do livro”**. Bagé: Não publicado, 2013.

FERNANDES, Luiz Estevam; MORAIS, Marcus Vinícius. **O EUA no século XIX**. In: História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI. KARNAL, Leandro (org.). São Paulo: Contexto, 2013.

GADDUCCI, Fabio. **Lospecchio pedagógico e La stampa per ragazzi**. In: Il secolodelfumetto – Lospettacolo a striscenellasocietà italiana 1908-2008. BRANCATO, Matteo (org.). Latina: Tunuè, 2008.

GARCÍA, Santiago. **A novela Gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GENTILE, Emílio; FELICE, Renzo de. **A Itália de Mussolini e a origem do fascismo**. São Paulo: Ícone, 1988.

GOOCH, John. **A unificação da Itália**. São Paulo: Ática, 1991.

GUEDES, Taísa Klug. FAVERI, Rodrigo Borges de. **O Sistema das Novelas Gráficas no Brasil**. v. 5, n. 2, Bagé, 2013. Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão. Disponível em <<http://seer.unipampa.edu.br/index.php/siepe/article/view/7218>> Acesso em 17/12/2014.

GUIMARÃES, Edgard (org.). **O que é história em quadrinhos brasileira**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-Modernidade**. São Paulo: DP&A, 2011.

HOBSBAWM, Eric. **Nações e nacionalismo desde 1780: programa, mito e realidade**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

JUNQUEIRA, Mary A. **EUA – A consolidação de uma nação**. São Paulo: Contexto, 2001.

KARNAL, Leandro (org.). **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2013.

- LEPRE, Aurelio; PETRACCONI, Claudia. **Storia D'Italia Dall'unità a oggi**. Bologna: Società Editrice Il Mulino, 2014.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MILZA, Pierre. **Mussolini**. Rio de Janeiro: Nova fronteira. 2011.
- MOYA, Álvaro (org.). **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- MORESI, Eduardo (org.). **Metodologia da Pesquisa**. Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em gestão do conhecimento e Tecnologia da Informação. Universidade Católica de Brasília: Distrito Federal, 2003.
- NIZZI, Claudio; KUBERT, Joe. **Tex Gigante N° 09 – O Cavaleiro Solitário**. São Paulo: Mythos Editora, 2002.
- PANETTA, Maria. **Panorama storico-critico dell'editoria italiana nel Novecento**. Ricerca umanistica e orientamento bibliografico, n. 24, Março/ 2011.
- PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem dos Quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.
- PIGNATARI, Décio. **Cultura pós-nacionalista**. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1998.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.
- RAMOS, Paulo. **Faces do humor – Uma aproximação entre piadas e tiras**. São Paulo: Zarabatana Books, 2011.
- RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. **Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo**. II Jornada de Estudos sobre Romance Gráfico, Brasília, 2011. Anais das II Jornada de Estudos Sobre Romance Gráfico. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011. Disponível em <http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/paulo_ramos_diego_figueira.pdf> Acesso em 12/11/2014.
- RAMOS, Paulo. **Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero?** Revista Estudos Linguísticos, São Paulo, Número 38, Setembro-dezembro/2009.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

SALERMO, MARCIO. **Um homem, um cavalo, uma pistola: O spaghetti western, seus primórdios e sua herança**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

SANFILIPPO, Matteo. Western a fumetti? Sualcunepubblicazionistatunitensi e italiane. In: **L'invenzionedel West(ern). Furtunadiungenerenella cultura delNovecento**. Verona: Ombre Corte, 2010.

SANTOS, Roberto Elísio dos [org.]. **Gibi – A revista sinônimo de quadrinhos**. São Paulo: Via Lettera, 2010.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. **O quadro nos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.

SILVA JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SILVA JUNIOR, Gonçalo. **O mocinho do Brasil – A história de um fenômeno editorial chamado Tex**. São Paulo: Editora Laços, 2009.

STEFANELLI, Matteo. **La storiografia Del fumetto in Itália**. In: Il secolodelfumetto – Lospettacolo a striscenellasocietà italiana 1908-2008. BRANCATO, Matteo (org.). Latina: Tunuè, 2008.

Sites e Blogs

Blog AnniTrenta. **I trePorcellini 3 – l'Avventura**. Disponível em <http://annitrenta.blogspot.com.br/2010/08/i-tre-porcellini-3-lavventura.html> Acesso em 03/01/2015.

FAVERI, Rodrigo Borges de. **Por que quadrinhos?** Jornal Universitário do Pampa (Online). Disponível em <WWW.junipampa.info/colunas.php?id=33 > Acesso em 15/08/2014.

GUSMAN, Sidney. **Palestra Tributo a Sergio Bonelli**. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=C3P0xEbbcBE > Acesso 30/07/2014.

MARQUES, Mario João. **Tex Gigante 9: O Cavaleiro Solitário**. TexWiller Blog. Disponível em <<http://texwillerblog.com/wordpress/?p=1709>> Acesso em 05/01/2015.

MOURA, Pedro. **Manifesto (revisto) do Romance Gráfico, de Eddie Campbell**. Blog LerBD. Disponível em <<http://lerbd.blogspot.com.br/2006/04/manifesto-revisto-do-romance-grfico-de.html>> Acesso em 10/12/2014.

Portal Tex Brasil. **LILYTH**. Disponível em <<http://www.texbr.com/personagens/lilyth.htm>> Acesso em 05/01/2015.

Portal Tex Brasil. **TEX 94 – Pacto de Sangue**. Disponível em <<http://www.texbr.com/texnormal/tx094.htm>> Acesso em 05/01/2015.

RAMOS, Paulo. **O negócio dos quadrinhos**. Carta na Escola (online). Disponível em <<http://www.cartanaescola.com.br/single/show/198>> Acesso em 02/10/2014

Sergio Bonelli Editore. Disponível em <<http://www.sergiobonelli.it/>> Acesso em 13/12/2014.

William F. CodyArchive. Disponível em <<http://codyarchive.org/>> Acesso em 13/12/2014.