

Os *Fumetti* Tex Willer – leituras e apropriações transnacionais do mito do cowboy estadunidense no Tempo Presente

The *Fumetti* Tex Willer - transnational readings and appropriations of the myth of the American cowboy in the Present Time

*Emerson César de Campos*¹

*Aline Ferreira Antunes*²

¹ Professor Titular do Departamento e Programa de Pós Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC e do Mestrado Profissional em Ensino de História. Possui graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (1995), Graduação em História pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC (1997), Mestrado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (1999) e Doutorado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (2003). Atua junto aos temas: História do Tempo Presente; Culturas Políticas, Cidades; Migrações; Estados Unidos; História em Quadrinhos; História e Humor; História e Literatura. E-mail: emerson.campos@udesc.br.

² Professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), Doutora em Performances Culturais pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Mestre em História pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e licenciada e bacharel em História pela mesma universidade. E-mail: aline2.antunes@edu.se.df.gov.br.

RESUMO

Propõe-se nesse artigo reflexões a partir de pesquisas realizadas nas áreas de História e Performances Culturais. A fonte de pesquisa são as Histórias em Quadrinhos (HQs) do personagem italiano Tex Willer, atualmente produzidas pela Sergio Bonelli Editore (SBE), uma criação de Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini, as quais seguem sendo publicadas desde 1948. Refletimos acerca de um produto de mercado híbrido (CANCLINI, 1999) e transnacional, fruto de culturas convergentes (JENKINS, 2009), que dialogam entre si e produzem tanto faroestes clássicos no cinema hollywoodiano, quanto *spaghetti westerns* numa ideia de região (BOURDIEU, 2010) aqui explicitada por *wilderness*. A partir da relação entre os *fumetti* (quadrinhos italianos) TEX e o cinema, analisou-se as performances dos leitores/fãs brasileiros da revista e suas devolutivas, sejam elas em formato de cartas, de *posts* (em grupos de *Facebook* e *Instagram*), tatuagens, cordéis, objetos pessoais ou mesmo produção de *cosplays* dos personagens principais das *fumetti* mais publicadas e mais longevas do gênero faroeste.

PALAVRAS-CHAVE: Tex Willer, *fumetti*, *western*, *cowboy*, fãs.

ABSTRACT

In this article we propose reflections based on researches developed in History and Cultural Performances' areas. The source of research is the comics of the most famous Italian character named Tex Willer, currently produced by Sergio Bonelli Editore (SBE), a creation of Giovanni Luigi Bonelli and Aurelio Galleppini that continues to be published since 1948. The reflections of the article are based on the concepts of hybridism (CANCLINI, 1999) and transnational market and convergent cultures (JENKINS, 2009), establishing a dialogue between them and the Westerns (both classical and *Spaghetti*) in an idea of region (BOURDIEU, 2010) explained by the concept of wilderness. We analyse the Brazilian fans performances from their own productions in a tribute to the Italian character, such as: letters, posts on Facebook or Instagram, tattoos, personal objects or even cosplays of the main characters of the most published and most long-lived *fumetti* in the Western genre.

KEYWORDS: Tex Willer, *fumetti*, *western*, *cowboy*, fans.

Há conhecido dissenso sobre as primeiras histórias em quadrinhos publicadas ou o primeiro personagem. Para Pierre Couperie, nasceram na Suíça; para Paul Gravett, os primeiros foram os mangás; para os brasileiros, Angelo Agostini, em 1867, publicou as primeiras tirinhas em jornais; mas para os estadunidenses, é o personagem Yellow Kid, de 1896, que deu início aos quadrinhos no mundo. Apesar disso, os quadrinhos constituem hoje um mercado amplo de publicações que abrangem os mais diversos gêneros, as mais diversas categorias, sendo adaptado para o cinema e vice-versa.

Este artigo é dedicado a explorar os diálogos estabelecidos entre as *fumetti* do personagem Tex Willer, produção da Sergio Bonelli Editore (SBE), na Itália, e o cinema *western* clássico e *spaghetti* a partir de conceitos que servem como embasamento teórico metodológico de análises dos quadrinhos aqui abordados, como convergência cultural (JENKINS, 2009) e hibridismo cultural (CANCLINI, 1999, 2019), analisadas nas intertextualidades estabelecidas entre as revistas *TEX* e o cinema, nas leituras dos fãs e nas produções livres dedicadas ao personagem (músicas, estatuetas, cordéis, desenhos), reveladoras do local de fala e da identidade desses fãs que se reúnem virtual e presencialmente em homenagem ao personagem de quadrinhos mais antigo do Velho Oeste.

Desta forma, está dividido em duas partes: na primeira analisamos as relações entre o cinema e os quadrinhos de Tex; e na segunda apresentamos as interpretações dos fãs, suas leituras, as releituras e as próprias produções em homenagem ao personagem. O título foi pensado a partir dos próprios *fumetti* bonellianos de *western*, na ideia de *wilderness*, e culmina nas interpretações, leituras, releituras e apropriações que os fãs fazem desse quadrinho produzido há mais de setenta anos. É preciso anotar, desde as primeiras páginas, a ideia de *wilderness* e outras categorias de análise que ela conduz: região, transnacionalismo, tradução cultural, discurso performativo e performance.

Uma problematização sobre *wilderness* nos é apresentada de forma inicial por Mary Anne Junqueira, em seu consistente trabalho, *Ao sul do Rio Grande*. Podemos encontrar em Junqueira (2000) reflexões sobre a imaginação social acerca dos Estados Unidos ao explorar as ideias de *wilderness* e fronteira, num espaço temporal recortado entre 1942 e 1970. Para nossa análise, é um período bastante representativo, visto que encerra o início da publicação de *Tex* (em 1948 na Itália, como apresentado) e na consolidação de uma cultura de massa na Europa e nos Estados Unidos e o início dela no Brasil. Ainda Considerando Junqueira (2000, p. 58), encontramos uma via para a ideia de *wilderness*: “A chave para se entender o significado está em perceber que *wilderness* é uma espécie de estado mental provocado pela observação de determinado lugar. [...] É o olhar do homem que dá sentido ao *wilderness*”.

Sendo assim, o olhar de Bonelli e Galleppini, para a criação de Tex e os demais personagens a ele articulados, é simultaneamente desterritorializado (pensado desde a Itália do pós Segunda Guerra Mundial), regional e transnacional. Em geral os personagens de *TEX* são inspirados em vivências interioranas, do culto a viver em área fronteira, o que implica em constante litígio, como bem elucidam as HQs do famoso *Ranger*. Sobre a vida interiorana, Scherer (2018, p. 31) nos mostra que: “[...] seria interessante aprofundar um estudo sobre as diferentes concepções de interior” aqui e para nosso propósito, trajados pelos personagens de *Tex*.

Há ainda as necessárias observações, mesmo que brevemente, acerca de região, fronteira, discurso performativo e transnacionalismo. Há ainda as necessárias, mesmo que brevemente, observações acerca de região, fronteira, discurso performativo e transnacionalismo. Segundo Pierre Bourdieu (2010, p. 114), “Ninguém poderia hoje sustentar que existem critérios capazes de fundamentar classificações ‘naturais’ em regiões ‘naturais’, separadas por fronteiras ‘naturais’”. Ainda para o sociólogo francês, a fronteira nunca é mais

do que o produto de uma divisão a que se atribui maior ou menor fundamento na “realidade” segundo os elementos que ela reúne, tenham entre si semelhanças mais ou menos numerosas e mais ou menos fortes. Finalizando esse raciocínio, o discurso regionalista é um discurso performativo, que tem em vista “impor como legítima uma nova definição das fronteiras e dar a conhecer e fazer reconhecer a região assim delimitada – e, como tal, desconhecida – contra a definição dominante, portanto, reconhecida e legítima, que a ignora.” (BOURDIEU, 2010, p. 116).

Dessa forma, para dar algum sentido à HQ aqui apresentada, é necessária a vontade de estarmos sempre atentos às inscrições culturais que são traduzidas pela e na experiência dos personagens de *Tex*. É o que nos mostra Bhabha (1998, p. 241) ao afirmar que “a cultura como estratégia de sobrevivência é tanto transnacional como tradutória. [...] transnacional porque os discursos contemporâneos estão enraizados em histórias específicas de deslocamento cultural.” Ainda se pode colocar, seguindo o escrito de Bhabha (1998, p. 241), que “a cultura é tradutória porque essas histórias espaciais de deslocamento – agora acompanhadas pelas ambições territoriais das tecnologias globais de mídia – tornam a questão de como a cultura significa, ou o que é significado por cultura, um assunto bastante complexo”. É a partir dessas leituras que as mídias das quais tratamos – quadrinhos e cinema – são aqui expostas.

Cinema e quadrinhos

As revistas *TEX* são produções da Sergio Bonelli Editore, feitas em Milão, na Itália, e trazem as aventuras do personagem Tex Willer e seus parceiros Kit Carson, Kit Willer e Jack Tigre. O personagem foi criado em 1948 por Gian Luigi Bonelli (roteiros) e Aurelio Galleppini (desenhos) e segue sendo produzido até o presente momento, agora sob a responsabilidade de um grupo de roteiristas e um grupo de desenhistas devido à alta quantidade de revistas lançadas. Na Itália *TEX* tem produções periódicas (mensais) e algumas esporádicas, como especiais de férias, almanaques, edições gigantes ou coloridas. No Brasil são reproduzidas pela Mythos Editora em produções mensais, mas também em edições gigantes, ouro, platinum, cores, especiais de férias, dentre outras.

Tex é um personagem híbrido³ que assume diversas identidades ao longo dos anos de produção e vai se constituindo aos poucos. Começa como um rancheiro do sul dos Estados Unidos, mostra-se um excelente cowboy, laçador, atirador; é convidado a compor o corpo de *Rangers*⁴ do Texas. Casa-se com Lírio Branco, uma navajo filha do chefe indígena, com quem tem um filho, Kit Willer. O casamento traz para Tex seu nome indígena, Águia da Noite, um filho

³ Aqui colocamos o hibridismo cultural presente nos quadrinhos e no próprio personagem Tex Willer, próximo do que é apresentado por BHABHA (1998), ao problematizar o hibridismo a partir de suas implicações socioculturais e políticas inscritas numa dimensão espaço temporal intervalar e articulada à constante complexificação entre a Tradição e a Tradução. Neste artigo, ambientamos as discussões em torno da Tradução Cultural. Nesse sentido, Bhabha (1998) coloca: “[...] hibridismo que articula seus problemas de identificação e sua estética diaspórica em uma temporalidade estranha, disjuntiva, que é ao mesmo tempo, o *tempo* do deslocamento cultural e o espaço do ‘intraduzível’” (p. 309).

⁴ O corpo de *Rangers* constituía a polícia rural e de controle da Fronteira no Texas, responsável por investigar crimes diversos. Podem ser entendidos como patrulheiros ou agentes federais. Existem muitos trabalhos narrando as ações dos Rangers, contudo o mais elaborado trabalho foi realizado por Walter Prescott Webb há quase um século (1935). Ver: WEBB, Walter Prescott. **The Texas Rangers: a century of frontier defense**. Washington: Library of Congress, 1935.

mestiço conhecido por Falcão pequeno e o posto de chefe navajo, com a morte do sogro e da esposa.

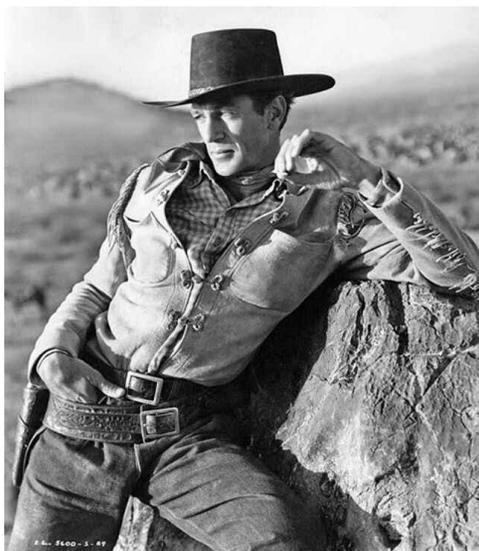
Águia da noite e seus parceiros frequentam vários lugares dos EUA, resolvendo questões diversas, sejam relacionadas aos povos indígenas, sejam a outros conflitos, como tráfico de drogas, armas (rifles) ou bebidas. Em suma, os *rangers* Kit Carson e Tex Willer são os que mais aparecem nas aventuras, indo da Califórnia ao Arizona, quase sempre trabalhando na assistência às tribos indígenas.

Inúmeras são as referências ao cinema presentes nas páginas das Revistas em Quadrinhos *Tex*, sejam por personagens criados em homenagem a atores, sejam ainda por narrativas feitas a partir de filmes, ou mesmo a transposição dos quadrinhos para as telas de cinema. Na HQ, já, desde a criação do personagem Tex, é visível a influência do cinema na concepção artística de Bonelli e Galleppini.

No quadro comparativo a seguir (Figura 1), o artista quadrinista Marco Bianchini⁵ expõe a performance estética do cinema vivida pelo personagem Melody Jones, interpretado por Gary Cooper em *Along came Jones* (lançamento mundial em 1945), o que no Brasil recebeu o título de *Tudo por uma Mulher*, com a arte gráfica de Tex.

Figura 1 - Tex Willer (inspirado em Gary Cooper) na arte de Marco Bianchini.

⁵ Marco Bianchini iniciou carreira na década de 1976 ilustrando revistas de ficção científica na Itália e em outros países. Não foi possível identificar com precisão a data de criação da imagem utilizada aqui. Contudo, por inferência, podemos indicar que a imagem tenha sido produzida na primeira metade da década de 1980. Para mais, consultar: https://www.lambiek.net/artists/b/bianchini_marco.htm.



Fonte: <http://texwillerblog.com/?p=78916>.

A primeira publicação de Tex Willer no Brasil ocorreu em 1971 pela Editora Vecchi. Os italianos Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Gallepini criaram os quadrinhos de Tex Willer logo após a Segunda Guerra Mundial, influenciados pela vitória dos aliados. A partir dessa criação, o diretor de cinema italiano Duccio Tessari, ícone do estilo *spaghetti western*, realizou o filme *Tex e il signore degli abissi*, em 1985, sendo Tex interpretado pelo ator italiano Giuliano Gemma, astro da citada estética (em seus variados estilos). O filme não teve o mesmo sucesso que o personagem alcançou nos quadrinhos. A fraca audiência levou Bonelli a não mais investir na Sétima Arte, mantendo *TEX* no nanquim, através da Nona Arte⁶, as HQs até os dias atuais.

⁶ Há dissenso quanto a ordem exata das sete artes clássicas, pois é difícil estabelecer um ponto de início à discussão, que foi travada durante décadas por diversos estudiosos. Podemos marcar como ponto inicial (entre outros possíveis) o “Manifesto das Sete Artes”, de Ricciotto Canudo, intelectual italiano que publicou o citado manifesto em 1923. A partir de então, foram marcadas sete artes, a saber: Arquitetura, Escultura, Pintura, Música, Literatura, Dança, Cinema. Já neste século XXI, foram agregadas três outras artes: Fotografia, História em quadrinhos (cor, palavra, imagem), Vídeo Games (integra os elementos de outras artes adicionando a interatividade) e, por último, a arte digital (em que se integra artes gráficas computadorizadas 2D, 3D e programação).

Em realidade, *Tex e o senhor dos abismos* consegue ser um exemplo de produto híbrido⁷, uma vez que é influenciado pelas produções cinematográficas de western clássico, produzidos nos Estados Unidos, e dos *spaghetti*, produzidos na Itália. Vistas por Galep e Bonelli, foram adaptadas para as páginas de *TEX* e depois readaptadas para o cinema, novamente em um longa-metragem que, por sua vez, também é parte desta cultura híbrida que são os gibis de *Tex*, pois são adaptadas também pelos fãs (da revista e do cinema), conforme se pode observar na Figura 2.

É possível analisar várias performances no universo texiano. Primeiro consiste na relação entre o cinema e os quadrinhos e a própria leitura dos quadrinhos, quando os leitores precisam completar o fluxo narrativo das imagens e dos roteiros, espaço denominado por vinheta, uma vez que nem tudo está descrito. Outra é quando fazem *cosplays* dos personagens da revista, adotando para si vestimentas, hábitos e falas – sejam de Tex, Kit, Carson, Lilyth ou Tigre –, e demonstram isso em público (como em feiras e eventos livres, ou até mesmo em publicações de redes sociais).

O cowboy como construção de arte performática

O cowboy é uma figura que se mantém presente no imaginário popular sendo replicado tanto pelos quadrinhos, quanto pelo cinema e pela literatura, mas é o cowboy estadunidense que se destaca em produções mundiais em diversos produtos de mercado. Segundo Eric Hobsbawm (2013), outros cowboys também existiram, estão presentes no imaginário popular de diversos países; porém, é a figura do homem sobre o cavalo, em pradarias, cenas

⁷ Conforme Canclini (2011).

desérticas, ou cenas cujo fundo seja o *Monument valley*, que sobressaem e são constantemente replicadas e ressignificadas.

Intentando delimitar alguma diferença, o criador da *School of Cartoon and Graphic Art*, Joe Kubert (2011), aponta a alteridade entre cowboys e os cavaleiros. Para ele, estes seriam solitários, sem um lugar fixo de moradia, somente passando por regiões, mas sem se estabelecerem. Já aqueles seriam “vagabundos” (no sentido de serem andarilhos) e sempre encontravam um lugar para retornar (uma casa).

De acordo com o historiador Lucas Reis (2015, p. 18), histórias sobre o Oeste e a fronteira eram contadas nos Estados Unidos do século XIX, e “uma versão romanceada dos acontecimentos foi criada pelas narrativas orais, pela música *folk* e pelas *dime novels*, os romances baratos”.

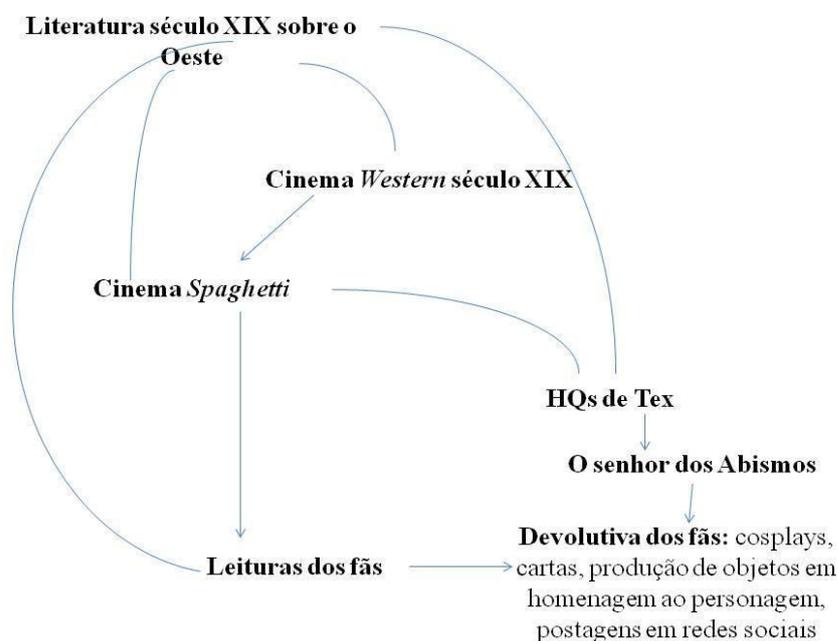
Elaboramos a Figura 2 que demonstra os diálogos estabelecidos entre tais produtos de mercado. São as literaturas do século XIX sobre o Oeste e as ideias de fronteira que são lidas pelos produtores de cinema western ainda no mesmo século. Contudo são os anos seguintes que transformam tais leituras em *spaghetti* (a priori tratado de maneira pejorativa para referir-se às produções italianas – que não eram clássicas), mas que também conquistaram mercado.

É a partir da ressignificação de tais produções (hollywoodianas ou *spaghetti*) que as Bonellianas e Galeppiannas serão feitas conferindo corpo e adaptando ao longo dos anos as temáticas das revistas *TEX*. A trajetória da revista, no entanto, não se esgota em sua produção, pois conta com leituras e releituras de fãs em todo o mundo (com destaque para leitores portugueses e brasileiros) que criam entre si redes de diálogos e trocas, *cosplays*, produções em homenagem ao ranger, cartas, e, atualmente, posts em redes sociais, proporcionando espaços de interação (sejam positivas ou negativas; sejam polêmicas ou não).

Tex Willer até o presente momento segue não sendo publicado nos Estados Unidos. Em larga medida isso insinua algumas ideias, das quais podemos certamente realizar inferências. Uma primeira é de ordem do hibridismo em sua face aqui sugerida em diversos momentos. Em muitos sentidos a ideia de hibridismo não elimina a problemática dos lugares, ao contrário, a polemiza ainda mais. O texto hoje clássico de Pierre Nora (1993, p.22) disserta a respeito: “lugares, portanto, mas lugares mistos, híbridos e mutantes, intimamente enlaçados de vida e morte de tempo e eternidade; numa espiral do coletivo e do individual, do prosaico e do sagrado, do imóvel e do móvel”.

Uma segunda inferência tem relação direta com o binômio nascido apartado, que é a relação memória-história. Ainda seguindo Nora (1993), quando ainda habitamos a memória não há necessidade de lhe consagrar lugares, pois ela “é mais um quadro do que um conteúdo; é um significado sempre aberto, um conjunto de estratégias, uma presença que vale menos por aquilo que é do que por aquilo que dela se faz” (NORA, 1993, p.25). Bem sabemos o que se faz da memória sobre cowboy nos Estados Unidos, cujas narrativas históricas a materializam em deliberada ação para o mercado, quer seja gráfico (HQ’s dos Heróis), quer seja audiovisual (os incontáveis faroestes no cinema). Por ser tratar de uma experiência ainda bastante identificável o ser cowboy nos Estados Unidos (em particular a região por onde transita Tex Willer), em nossa compreensão, não se publica o Tex Willer naquele país. Afinal, mercadologicamente *the spread* da cultura impressa e audiovisual dos Estados Unidos e dele para o mundo, precisa partir de uma base cultural bem mais próxima do destino manifesto, o que também nos coloca algum limite (cujo mercado parece ser o mais premente) no que aqui tratamos por hibridismo.

Figura 2 – Hibridismo cultural em *TEX*



Fonte: elaborado pelos autores.

Christopher Frayling, em seu livro *Spaghetti westerns – cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone* (2006), procura fazer um estudo transdisciplinar em que aborda questões sobre produção e consumo dos westerns. O autor afirma que o termo *spaghetti western* foi utilizado (pejorativamente) pelos críticos estadunidenses para referirem-se às produções italianas de western (FRAYLING, 2006, p. XXI), assim como produções de outros países, como *Paella Westerns* (para Espanha), *Chop Suey Westerns* (para Hong Kong) ou ainda *Curry Westerns* (para os produzidos na Índia) (FRAYLING, 2006, p. XXI).

Não é somente *TEX* que faz referências claras ao cinema (e à literatura também). Outros personagens da Bonelli foram inspirados em figuras reais, como Ken Parker (baseado em Robert Redford), Dylan Dog (baseado em Rupert Everett), Nick Raider (Robert Mitchum), Mágico Vento (Daniel Day-Lewis), Julia Kendall (Audrey Hepburn) ou Harlan Draka (Ralph Fiennes), o que é

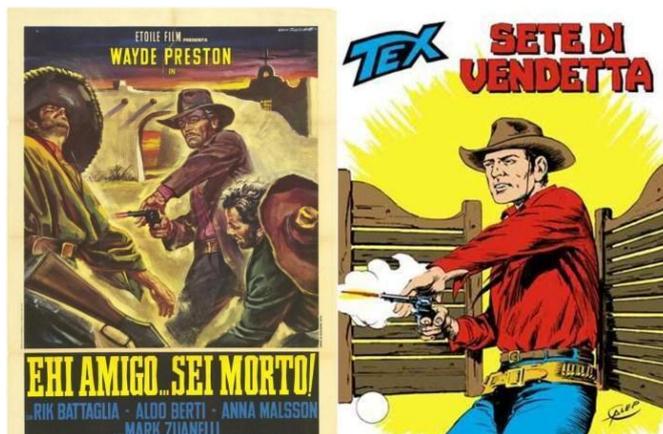
próprio dos produtos de mercado (estabelecer diálogos, utilizar inspirações de outras produções).

Os diálogos entre o cinema e os quadrinhos Bonellianos não se baseiam somente nos clássicos de John Ford como *No tempo das Diligências*, mas também vemos referências a Sergio Leone ou a campeões de bilheteria como *Por um punhado de dólares*, com Clint Eastwood (1964). É no universo de amplas produções nos EUA, Itália e Espanha que *TEX* é lançada, e o personagem vai aos poucos se adaptando e criando uma identidade de

homem solitário, duro, de moral rígida e ética inquestionável, pronto a tomar as dores dos desprotegidos combatendo todo tipo de injustiça no oeste cruel, determinado a ir até às últimas consequências não importando contra quem iria erguer seus punhos ou acionar seu par de colts. Exatamente o arquétipo do homem do oeste selvagem das produções western. (DISTRACÇÃO PLANEJADA, 2017, s. p.).

Segundo Elizabeth Leake (2018), a imagem do deserto que aparece nas páginas de *TEX* não remetem aos EUA, mas sim à África, pois muitos filmes divulgados na Itália do período fascista foram filmados nos desertos africanos. O autor Hughes (2009) também havia ponderado isso com relação ao cinema *spaghetti*, cujas produções eram da Espanha ou da própria Itália. Exceto às referências ao *Monument Valley* ou ao *Grand Canyon*, essas duas paisagens são as mais representadas nos quadrinhos (e no cinema) e são vistas no imaginário popular como um marco do faroeste, claras referências aos Estados Unidos.

Figura 3 – Capa de filme e capa de *fumetti* de *TEX* em homenagem.



Fonte: DISTRAÇÃO PLANEJADA, 2017.

Além de capas, há cenas reproduzidas nas aventuras de Tex, como em *L'uomo sbagliato*, di Tito Faraci e Giampiero Casertano, com homenagens à *Ombre Rosse* (*Stagecoach*, 1939, John Ford), conforme Figura 4.

Figura 4 – Tex e Ringo.

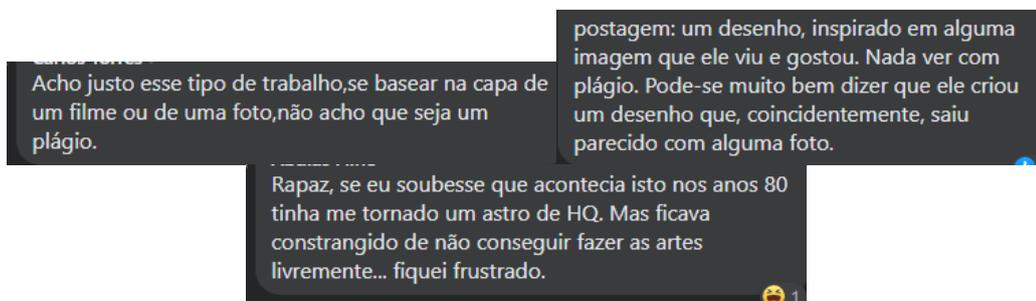


Fonte: DISTRAÇÃO PLANEJADA, 2017.

Ao longo dos anos de produção, Galep inspira-se em cenas e capas de filmes para as revistas do ranger. Nesse sentido, alguns fãs colocaram em discussão as adaptações enquanto possibilidade de plágio. Para a maioria as adaptações não constituem plágio, e alguns comentários tem alguma

comicidade em reflexões e desejos próprios sobre suas tentativas frustradas como desenhistas como indicado a seguir (Figura 5).

Figura 5 – Comentários dos fãs sobre plágio em adaptações.



Fonte: *printscreens* do grupo fechado do Facebook *Tex Willer Fumetti World*.

O questionamento sobre a autenticidade ou não dos criadores de *TEX* sobre plágio pode não considerar que a própria imagem do Oeste e do cowboy perpassa o imaginário popular de várias sociedades e que seja um produto híbrido, feito a partir de releituras e apropriações do próprio cinema. Tanto a cultura do western quanto a do cowboy não possuem lugar, tão pouco propriedade. Ela está presente em vários lugares, e isto Hobsbawm (2013) deixa claro em seu texto ao mostrar que a figura do cowboy esteve presente no imaginário social de vários países. Assim como também afirma Elizabeth Leake (2018, s. p.), “[...] le figure dell’eroe western e del cowboy non sono proprietà esclusiva della storia culturale americana.”⁸; isto é, trata-se de uma imagem apropriada por diversas culturas e diversas artes.

Para a pesquisadora, o mundo narrativo de *TEX* está estruturado tanto nas referências culturais italianas como nas estadunidenses. Além disso, os próprios leitores reconhecem em Tex a figura do cowboy que veio do próprio cinema.

⁸A figura do herói de western e do cowboy não são propriedade exclusiva da história cultural americana [sic]. (Tradução dos autores).

I lettori italiani si riconobbero facilmente in questo nuovo cowboy. Lo avevano già conosciuto, sotto altre spoglie, negli eroi, spesso aviatori o ufficiali, del cinema dell'era fascista. E dunque Tex Willer concedeva sì una forma d'evasione narrativa agli italiani usciti dalla dittatura, ma lo faceva riproponendo molti degli stilemi caratteriali e fisici degli eroi fascisti. In questo, Tex non corrispondeva per nulla al tipico cowboy della tradizione cinematografica americana dell'epoca: in genere un bravo ragazzo, un po' sovrappeso, un cuore allegro che amava cantare intorno al fuoco. Tex non è nulla di tutto ciò. Il carattere è prettamente italiano. (LEAKE, 2018, s. p.)⁹.

Ainda nessa dimensão da arte voltada à mitificação do *cowboy*, é possível encontrar inúmeras performances musicais que tomam por referência a experiência existencial do ser *rider*, como a canção escrita por Ed e Patsy Bruce em 1975¹⁰, recomendando às mães que eduquem seus filhos para profissões como medicina ou direito e não para serem cowboys, os vinculando à uma experiência social constituída na inabilidade de amar (e de fixar residência) somada a uma constante solidão.

Mammas, don't let your babies grow up to be cowboys
Don't let'em pick guitars or drive them old trucks.

⁹ Os leitores italianos reconheceram facilmente esse novo cowboy. Eles já o conheciam, sob outras formas, nos heróis, muitas vezes aviadores ou oficiais, do cinema da era fascista. E assim Tex Willer concedeu uma forma de fuga narrativa aos italianos que haviam saído da ditadura, mas o fez repropoando muitos dos personagens e características estilísticas físicas dos heróis fascistas. Nisso, Tex não correspondia em nada ao típico cowboy da tradição cinematográfica americana da época: geralmente um bom menino, um pouco acima do peso, com um coração alegre que adorava cantar ao redor do fogo. Tex não é nada disso. O personagem é puramente italiano. (LEAKE, 2018, s. p.). (Tradução dos autores).

¹⁰ A canção referenciada é *Mammas Don't Let Your Babies Grow Up to Be Cowboys*, um *country* gravado pela primeira vez por Ed Bruce, escrita por ele e sua esposa Patsy Bruce e lançada como single em 15 de novembro de 1975. No começo de 1976 a música alcançou a 15ª posição nas paradas *Hot Country Singles*. Membros do *Western Writers of America* escolheram a canção como uma das 100 melhores canções ocidentais de todos os tempos. Também é o ano (1976) no qual o artista quadrinista Marco Bianchini iniciou carreira ilustrando revistas de ficção científica na Itália e em outros países, conforme exposto anteriormente nesse mesmo artigo.

Let'em be doctors and lawyers and such
Mamas don't let your babies grow up to be cowboys
'Cause they never stay home and they're always alone
Even with someone they love.
Cowboys ain't easy to love and they're harder to hold
They'd rather give you a song than silver or gold
Road-Star belt buckles and old faded Levis
And each night begins a new day
If you don't understand him, and he don't die Young
He'll probably just ride away [...]. (BRUCE, 1975)¹¹

Tex e o senhor dos Abismos

As HQs que deram origem ao único filme produzido sobre o personagem Tex Willer foram publicadas originalmente na revista *Tutto Tex*, números 101 a 103, sob os títulos de El Morisco, Sierra Encantada e Il Signore dell'Abisso. Já no Brasil foram republicadas duas vezes. A primeira pela Editora Vecchi, em 1980, sob os títulos de O bruxo Mouro, O mistério das pedras venenosas e A caverna do vale dos gigantes. A segunda vez pela Mythos Editora, em 1999, sob os títulos de *O enigma das pedras verdes*, *Tex e o senhor do abismo* e *Pacto de morte*.

O filme (Figura 6) foi lançado em 1985 sob a direção de Duccio Tessari e sob a responsabilidade da Rai Tv, e foi a única produção cinematográfica das aventuras de Tex Willer.

¹¹ Mães, não deixem seus filhos crescerem para serem cowboys. Não deixem eles escolherem violões ou dirigir suas velhas camionetas. Faça-os virarem doutores, advogados e tal. Mães, não deixem seus filhos crescerem para serem cowboys porque eles nunca estarão em casa e estarão sempre sozinhos mesmo com alguém que eles amem. Um cowboy não é fácil de amar, e são difíceis de prender. Eles preferem te dar uma música a prata ou ouro. Fivelas Road-Star e velhas e desbotadas Levis. E em cada noite, começa um novo dia. Se você não conseguir entende-lo e ele não morrer jovem, ele provavelmente irá partir. (Tradução dos autores).

Figura 6 – Capa do DVD.

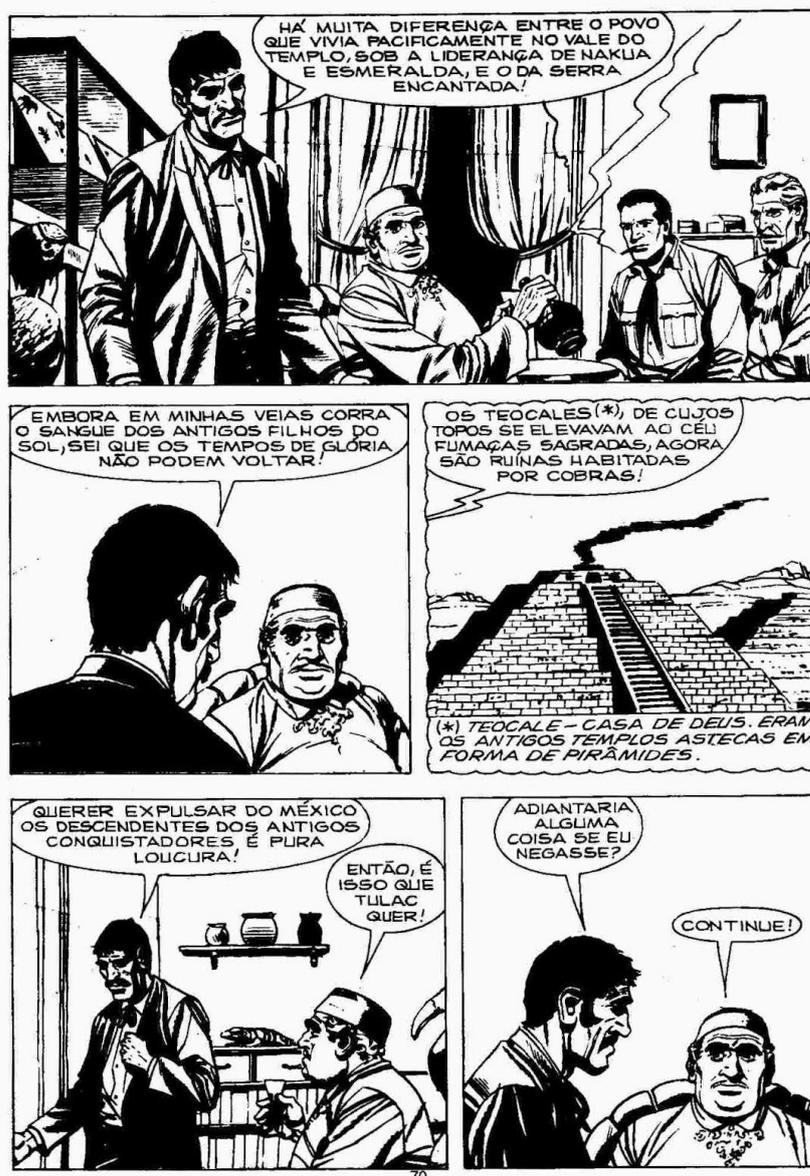


Fonte: <https://eraumavezooste.wordpress.com/tag/tex-e-os-senhores-do-abismo/>.

Nas HQs e no filme, Tex e Carson são envolvidos em uma investigação que envolve mistério: o corpo da pessoa assassinada fica petrificado como se fosse uma múmia, instantaneamente. Perseguindo a investigação, dirigem-se para o México (com autorização do corpo de rangers) para conseguirem informações mais precisas com El Morisco, grande conhecedor da ciência. Lá descobrem que se tratava de uma pedra e que as mortes estavam ligadas ao desaparecimento de rifles dos Estados Unidos (cujo rastro se perdia no México).

A questão central da narrativa é a tentativa de retomar a glória dos descendentes dos Astecas e expulsar aqueles que escravizaram os indígenas, conforme explicado no diálogo abaixo (Figura 7) entre os personagens principais, ainda no início da investigação.

Figura 7 – Diálogo de TEX



Fonte: BONELLI; LETTERI, maio 1999, p. 70.

Com a ajuda de Morisco, serviçal pessoal de Euzébio, da polícia mexicana Rurales e de seu filho Kit Willer, Jack Tigre (e mais uma dúzia de navajos de sua tribo), Tex e Carson conseguem desvendar os mistérios das mortes. Eles encontram os comerciantes ilegais de rifles e exterminam o grupo que estava envolvido com um grupo de indígenas descendentes dos apaches que buscavam a re-ascensão de seu povo. A aventura termina com a fala de Tex sobre a motivação dos descendentes de astecas na busca da glória ao mesmo tempo em que o templo ruía (Figura 8).

Figura 8 – Cena final.



Fonte: BONELLI; LETTERI, maio/1999, p. 62.

O filme *Tex e o senhor dos abismos* é baseado no gibi homônimo e foi lançado em 1985 com a participação de Giuliano Gemma como ator principal, representando Tex Willer, conforme já apontado (Figura 9).

Figura 9 – os personagens principais Kit Carson, Tex Willer e Jack Tigre.



Fonte: <https://blogs.uai.com.br/opipoqueiro/2019/03/13/tex-e-o-faroste-nos-quadrinhos/>.

O início do filme conta com uma narração para situar as pessoas que não conhecem o gibi, apresentando o ranger e seu nome indígena e explicando onde a história se passa. Logo em seguida corta a cena para um branco e um indígena cavalgando juntos. Aos poucos a câmera se aproxima e vemos Jack Tigre e Águia da noite.

Eles identificam um dos Navajos que estava desaparecido, chamado Natany, enterrado no deserto. Tex segue os rastros dos assassinos do indígena e os encontra logo à frente comercializando rifles e whiskys com navajos. Em seguida retorna à cena para a aldeia navajo onde Kit Carson se aproxima à procura de Tex para auxiliá-lo em uma questão de desaparecimento de alguns rifles do exército.

Os três *pards*¹² partem então em uma investigação que os leva ao México, onde pedem ajuda de El Morisco, considerado um bruxo, mas grande conhecedor de plantas medicinais e da ciência.

São várias referências ao Oeste, desde a tribo indígena, às bebidas alcoólicas (cerveja e *whisky*, tequila no México), armas (*colts*, *winchesters*, flechas, punhais), até elementos culturais indígenas (cocar, roupa, tendas, cavalos sem sela).

Após muita investigação, pancadarias, tiroteios e perseguições, Tex, Kit e Tigre desvendam o mistério do tráfico de rifles, além de mergulharem em um universo de magia e feitiçaria dos descendentes dos Astecas. O filme termina com os *pards* retornando para a aldeia navajo após resolverem o problema, e a cena se transforma em um plano aberto de uma paisagem do Oeste.

Figura 10 – Giuliano Gemma representando uma cena clássica de *TEX*: tiroteio



Fonte: <https://texwillerblog.com/as-avaliacoes-do-mattheus-%E2%80%9Ctex-e-o-senhor-do-abismo%E2%80%9D/>.

O fato de ser uma narrativa que envolve elementos místicos e de magia foi muito criticado por fãs do personagem, pois não representa a maioria das histórias que são de faroeste (SANTIAGO, 2022; ARAÚJO, 2013). Segundo

¹² Termo cunhado por Bonelli para referir-se aos parceiros de Tex. Hoje o termo foi apropriado pelos fãs do ranger, também se intitulando *pards*, utilizado como cumprimento também nas postagens de redes sociais dos fãs brasileiros.

Mattheus Araújo (2013), o vilão do filme não são os vilões de Tex Willer, como Mefisto ou seu filho Yama, mas sim o próprio enredo escolhido para lançar o personagem no mercado cinematográfico.

Outros pontos criticados, para além do gênero sobrenatural/místico, foram os efeitos especiais de baixa qualidade, os longos intervalos entre uma cena e outra de ação, diálogos extensos e com muitas informações técnicas que não interessam ao telespectador, a trilha sonora e o baixo orçamento. No entanto, há pontos positivos, como o fato de seguirem fielmente os personagens e o roteiro dos quadrinhos, transpondo para o cinema muito próximo de como a história ocorreu nas revistas.

Segundo Bratz (2011), existem alguns pontos que explicam a má recepção do filme e a baixa bilheteria. Além do que já foi apontado, há o fato de ter sido pensado para ser uma série televisiva e não um longa-metragem. Além disso, o filme foi lançado na Mostra de cinema de Veneza na mesma seção que *De volta para o futuro* e *Mad Max – além da cúpula do trovão*, o que desfavoreceu *O senhor dos abismos* tanto pela comparação com outros filmes, quanto pela má classificação do gênero (ao invés de ser lançado na seção de western, ficou na seção de ficção científica).

O filme ficou marcado como uma produção ruim e é assistida pelos fãs em respeito ao ranger e por curiosidade, porém não teve uma bilheteria que fizesse Bonelli querer prosseguir com Tex no cinema. “O pior de tudo, é que ficaram ‘sequelas’ do filme. Como o filme foi um fiasco, hoje nenhuma produtora se arriscaria a fazer outro filme do *ranger*, ainda mais que o gênero *western* é pouco explorado no cinema nos dias de hoje.” (ARAÚJO, 2013, s. p.).

Lucas Reis (2015, p. 49) afirma que os filmes de western não são um gênero cinematográfico estático ou inerte, mas que “transformou-se durante todas as décadas, renovando-se na forma e no conteúdo.” Assim também são as

novas coleções das revistas TEX, como a da Salvat que forma uma aquarela quando todos os volumes são colocados na estante; ou com a coleção *Graphic Novel*, numa tentativa de renovar e ampliar o público leitor.

Apesar dessas tentativas, em conversas informais com editores tanto na Itália (na SBE) quanto no Brasil (Mythos), foi colocado que os fãs de Tex não são muito receptivos às mudanças na revista. Eles preferem as histórias clássicas em preto e branco e não em cores; e revistas que porventura possam alterar a “essência” ou “identidade” do personagem, do ponto de vista dos fãs, não são bem recebidas, conseqüentemente, vendem menos.

Leituras e releituras: os fãs de TEX

TEX ainda tem o maior mercado consumidor de *fumetti* e segue como líder de publicações, inclusive com histórias inéditas, batendo seu próprio recorde. No Brasil, os fãs de Tex Willer não somente adquirem as revistas, como também produzem leituras e releituras sobre elas, sobre os personagens e as narrativas; e fazem *cosplays* e produtos, como músicas, cordéis, estátuas, canecas, chaveiros, camisetas.

Em páginas de Facebook e Instagram, com grupos abertos e fechados dedicados ao ranger, os fãs se expressam das mais diversas formas, tecendo homenagens, como a charge a seguir (Figura 11), que usa a comemoração dos anos de publicação da revista TEX para provocar humor com os *pards* Tex e Tigre postado pelo fã S. S.¹³ em 13 de setembro de 2020.

¹³ Todos os nomes de fãs foram abreviados pelas iniciais do nome e sobrenome a fim de preservar as identidades.

Figura 11 – Charge produzida pelo fã S. S. em comemoração aos anos de publicação da revista.



Fonte: *printscreen* de página do Facebook.

Além de caricaturas, charges, desenhos livres, há produções musicais (tanto em inglês quanto em português) dedicadas ao ranger. O cantor e compositor brasileiro Luiz Caldas lançou em 2014¹⁴ uma música dedicada ao ranger. Na música, que começa com uma melodia de faroeste, ele explora detalhes da vida do cowboy, descrevendo paisagens (pradarias e montanhas), os nomes dos *pards* de aventuras, tribos indígenas como os Sioux e os Apaches. No refrão, Luiz Caldas define em poucas palavras as características mais marcantes da identidade de Tex Willer: “eu sou calmo, sou feroz, sou navajo, sou cowboy.”

O compositor Graziano Romani também escreveu uma homenagem a Tex com o álbum *My name is Tex*, lançado em 2011, com 13 faixas diversificadas

¹⁴ Sobre o assunto, recomendamos a leitura do post [VÍDEO: TEX E A NASCENTE, MÚSICA DE LUIZ CALDAS DEDICADA AO RANGER](https://texwillerblog.com/video-tex-e-a-nascente-musica-de-luiz-caldas/), publicada no Tex Willer Blog, por José Francisco. Disponível em: <https://texwillerblog.com/video-tex-e-a-nascente-musica-de-luiz-caldas/>.

dedicadas aos personagens da revista¹⁵. Em um country animado, o cantor e compositor italiano escreve em primeira pessoa, como se o eu lírico fosse o próprio Tex, que é apenas um homem, que é rápido no gatilho. Traz também detalhes históricos sobre a trajetória do personagem, como o fato de ter sido treinado por Gunny Bill, de ser um ranger e de se chamar Águia da Noite.

Além disso, o fato de colecionar as revistas em si já constitui boa parte da identidade dos fãs texianos, inclusive aparecendo no *Guinness Book*. Para o fã Constantino Ferreira (2006),

quem lê Tex não consegue ficar indiferente ao ranger. Fascina por ser uma personagem com carácter [sic] humanitário que luta sempre para fazer triunfar a justiça. Diferente dos heróis da época, Tex é um homem duro. É uma personagem destinada a um público mais maduro. Tex é um justiceiro decidido, capaz de agir fora da lei, se a situação o exigir. Outro factor [sic] que contribuiu para a eleição é que Tex alia diversão e cultura. Foi com Tex que fiquei mais inteirado da cultura dos índios, da vida dos pioneiros, de episódios marcantes e reais na história dos Estados Unidos da América (FERREIRA, 2006, s. p.).

Foi possível perceber nas entrevistas¹⁶ conduzidas por José Carlos (Zeca que é considerado o maior colecionador do mundo), publicadas em seu blog Tex Willer Blog – administrado em parceria com Mário João Marques (Marinho), alguns pontos que caracterizam os leitores de *TEX*, revelando que, assim como nos quadrinhos, na vida real há pontos de convergência e de divergência entre os fãs que, apesar de não serem homogêneos e não reproduzirem discursos unificados, possuem pontos em comum nas interpretações sobre Tex e nutrem uma paixão pelo personagem que se revela

¹⁵ Sobre o assunto, recomendamos a leitura do post disponível no Tex Willer Blog: <https://texwillerblog.com/my-name-is-tex-de-graziano-romani/>.

¹⁶ Estas análises foram feitas com base em todas as entrevistas realizadas pelo blog Tex Willer Blog e lá publicadas. <https://texwillerblog.com/category/entrevistas/>. Todas foram lidas e os dados compilados para análise.

não só nas entrevistas, como também nas coleções acumuladas ao longo dos anos, na maneira de referirem-se aos personagens. Poucos entrevistados dizem que Tex é apenas um hobby, mas veem o personagem como uma *persona* que está além dos quadrinhos. Isso se expressa inclusive nos *cosplays*: a vontade de ser o próprio personagem e de guiar suas ações pelas ações do ranger que consideram valoráveis.

Há um ponto comum ao afirmarem que gostam da honra e da justiça que não existem mais (saudosismo do que não viveram). Apesar disso, criticam a violência exagerada de TEX, o cigarro, a presença diminuta das mulheres e o autoritarismo do personagem em relação a seus *pards*; no entanto, elogiam o realismo do western retratado nas páginas preto e branco (as paisagens), mesmo os lugares que nunca visitaram, mas que reconhecem de filmes ou séries estadunidenses (como o Monument Valley ou o Grand Canyon).

Os fãs, ao dirigirem-se ao personagem, o caracterizam como um irmão mais velho, pai, amigo, sempre remetendo também às figuras masculinas importantes em sua própria trajetória. Esses fãs projetam em sua vida aquilo que gostariam de ser; acreditamos que projetam inclusive em seus filhos (como muitas fotos presentes nas entrevistas demonstram). Essa devolutiva é um resultado das leituras empreendidas de TEX enquanto performance, enquanto produto cultural híbrido, tanto na produção (feito por artistas diversos ao longo dos anos), quanto na recepção.

Esses leitores de TEX são em sua maioria homens, na faixa de 30-60 anos, e concentram-se na região Sul e Sudeste do Brasil, por vezes se denominam texianos, teximaníacos e *pards* (fazendo referência ao próprio termo de Bonelli). É possível perceber nos discursos desses leitores/fãs palavras do meio acadêmico, como subjetividade, mentalidade, inconsciente coletivo, o que revela que alguns leitores trazem para suas interpretações, noções que extrapolam os quadrinhos em si e estão presentes no âmbito acadêmico.

A falta de divulgação de dados da Mythos aqui no Brasil dificulta um trabalho mais fidedigno a respeito da quantidade (ao menos aproximada) de fãs, de colecionadores, de quantidades de vendas, etc. Essa falta de dados preocupa inclusive os próprios fãs ao não saberem a quantas anda as publicações da editora e se será possível a manutenção do personagem em um futuro breve.

Acreditamos que o ápice da apropriação cultural de Tex hoje seja os *cosplays*. Partem do cinema, dos quadrinhos e apropriam-se dessa cultura híbrida por si só (CANCLINI, 2019), e transportam-na para si próprio. “Fazer cosplay nos leva a algo além de meramente colocar a roupa de um personagem ou figura histórica, mas também é uma manifestação artística.” (CLAUDIO, 2021, s. p.).

No congresso dedicado ao ranger, realizado na cidade paulista de Limeira em 2018, várias pessoas foram usando um *cosplay* de Tex. Simultaneamente, estava ocorrendo também um evento de Role-playing games (RPG) e comércio de produtos Geeks no primeiro andar, enquanto no térreo e estacionamento haviam mais bancas dedicadas ao personagem Tex com comércio de HQs e objetos, palestras, circulação de *cosplays* de Lilith, Águia da noite, Jack Tigre, Kit Carson, Kit Willer, presença de desenhistas, lançamentos de livros, sebos etc. A diferença de público era nítida principalmente pelas roupas e os *cosplays*. Percebemos fãs de outros personagens flanando pelas mesas dedicadas a Tex, mas o contrário já não ocorria. Isso posto, talvez pelo próprio fato de os fãs texianos serem mais fechados para novas leituras. Em conversas informais, tanto com fãs, leitores, quanto com pessoas da própria administração da Mythos Editora e da SBE, foi afirmado que, apesar de não haver uma pesquisa estatística, há um sentimento entre os administradores responsáveis pelas tiragens das revistas *TEX* (tanto na Itália quanto no Brasil) de que o público leitor desta revista, aqui no Brasil, não consome outros estilos

de HQs, a não ser que se aproximem do tema e estilo (como Zagor ou Mágico Vento¹⁷).

Por outro lado, há uma preocupação em renovar ou ampliar o público leitor para que a revista não tenha suas reproduções canceladas. Em momentos diversos, a Mythos Editora, responsável pelas reproduções da SBE no Brasil, já se pronunciou (em notas oficiais publicadas no site ou na página do Facebook da editora) a respeito das dificuldades financeiras de manutenção e distribuição da revista.

Neste artigo buscamos relacionar de forma mais objetiva o caráter híbrido do personagem Tex, e o mito do cowboy, com suas diversas releituras, apropriações e *performances*, tanto na Itália quanto no Brasil, sendo ainda os Estados Unidos pensado a partir de sua profusão cultural e mitificadora.

Este hibridismo, próprio das *performances* culturais também, está nas revistas TEX, no único filme dedicado ao personagem e nas telas do cinema hollywoodiano e spaghetti, utilizados como modelos, como exemplos tanto para as narrativas quanto para o estabelecimento de diálogos. Os próprios fãs identificam-se com o produto cultural a partir de suas histórias de vidas, marcado pelo cinema da década de 1970. Nas palavras do fã R.E.A,

a paixão por ficção científica sempre esteve associada às coleções e séries de TV. Por consequência disso e da programação da TV e do cinema da década de 1970, e início dos anos 1980 no Brasil, assisti muitos clássicos do “Spaghetti” italiano e séries como As aventuras de Rin-Tin-Tin, Daniel Boone, As aventuras de Zorro – o cavaleiro solitário (nome dado no Brasil para a série estadunidense Lone Ranger), entre outras. (RAINHO, 2018, p. 146).

¹⁷ Outros personagens da Bonelli que são reproduzidos no Brasil também.

Segundo Gonçalo Junior (2009), a maior parte dos “mocinhos” criados nos Estados Unidos eram feitos pelas mãos de roteiristas e desenhistas italianos, a partir do decreto de Mussolini nacionalizando a produção de quadrinhos na Itália, obrigando que tudo que viesse da América deveria ser traduzido e refeito na Itália. Isto pode ter favorecido os produtos culturais italianos e reforçado o mercado interno, mesmo que embasado em outras artes, como o cinema, por exemplo.

Não só Tex o personagem, mas também a revista e a própria editora SBE tornaram-se parte do imaginário italiano e posteriormente, brasileiro. As imagens clássicas do Oeste são ressignificadas nas páginas texianas, como o monument valley, as diligências, saloons, a ideia de fronteira e a própria ideia de cowboy como um homem sobre um cavalo e uma sela.

Ainda conforme Paola Martino (s/d)¹⁸, as imagens de filmes estadunidenses, atrelada às pesquisas sobre o Oeste feitas por Galep e Bonelli dão vida ao cowboy mais longo dos quadrinhos ambientado em montanhas e vales, sendo um produto cultural propriamente híbrido. A própria imagem do ranger, que ora remete a Gary Cooper, ora a Charlton Heston ou a John Wayne, demonstra a representatividade do cinema e da cultura estadunidense do velho oeste nas páginas preto e branco do quadrinho italiano.

Longe do fim, os quadrinhos ainda são um mercado gigantesco e que movimentam fãs internacionalmente seja para consumirem os produtos primários (as próprias revistas), seja para os derivados (camisetas, eventos *geek*, encontros, canecas, chaveiros, *cosplays* etc.).

¹⁸ Dados extraídos de um artigo publicado por Paola de Martino (tradução: Julio Schneider). Cinquenta anos de Tex Willer: o renascimento do Western italiano. Blog UBCFumetti. Disponível em: https://www.ubcfumetti.com/tx/50year2_po.htm. Acesso em: 14 jun. 2023.

Uma alternativa que a SBE encontrou para a queda no consumo de quadrinhos westerns foi investir na publicação de *TEX* em Graphic Novel, mais articulada ao consumo dos jovens atuais, procurando ampliar e renovar o público consumidor. Visivelmente mais uma das inúmeras influências dos Estados Unidos na cultura dos HQs mundo afora. Em formato maior do que as revistinhas tradicionais de *TEX*, as GN são coloridas e possuem traços diferentes, além de trazerem narrativas sobre um Tex Willer jovem e não o convencional Tex “quarentão”. Infelizmente a nova coleção não teve continuidade.

Leonardo Fraga (2021), para o blog Confraria Bonelli¹⁹, escreve que a nova série pode ser o maior sucesso lançado pela Bonelli nos últimos 15 anos. A tiragem da primeira edição foi de 100 mil cópias e as seguintes venderam cerca de 60 mil. Outra tentativa de renovação por parte da SBE foi a inauguração da Bonelli Store, inaugurada em 2022, na Itália, para comercializar tudo do universo texiano.

Atualmente (2023) o futuro de *TEX* na Mythos editora (Brasil) é um tanto incerto, como se pode verificar em notas publicadas pela própria editora, reforçadas pelas falas de Dorival Lopes (editor chefe). Porém, na Itália, *TEX* segue sendo o carro-chefe de publicações, novamente em primeiro lugar nas publicações inéditas pelo quinto ano consecutivo, inclusive batendo o próprio recorde histórico em 2022 (CERI, 2022, s. p.), seguido por Dylan Dog e Zagor²⁰.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¹⁹ <https://confrariabonelli.org/>.

²⁰ Esses dados são publicados anualmente pela SBE em seu site oficial.

ARAÚJO, Matheus. **Avaliações do Matheus: Tex e o senhor do abismo.** Tex Willer Blog, 25 jan. 2013. Disponível em: <https://texwillerblog.com/as-avaliacoes-do-matheus-%E2%80%9Ctex-e-o-senhor-do-abismo%E2%80%9D/#:~:text=Tex%20e%20o%20senhor%20do%20abismo%20tinha%20tudo%20para%20ser,Tudo%20%C3%A0s%20mil%20maravilhas>. Acesso em: 22 abr. 2023. [texto originalmente apresentado no Blog críticas texianas em 05 jan. 2013].

BHABHA, Homi K. **O local da cultura.** Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O enigma das pedras verdes**, nº 147. São Paulo: Mythos, abr. 1999.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O senhor do abismo**, nº 148. São Paulo: Mythos, maio 1999.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção Pacto de morte**, nº 149. São Paulo: Mythos, jun. 1999.

BONELLI; LETTERI. **TUTTO TEX El Morisco**, nº 101. Milano: SBE, 1991.

BONELLI; LETTERI. **TUTTO TEX Sierra Encantada**, nº 102. Milano: SBE, 1991.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O bruxo mouro**, nº 40. [S. l.]: Vecchi, jul. 1980.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O mistério das pedras venenosas**, nº 41. [S. l.]: Vecchi, s.d.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção A caverna do vale dos gigantes**, nº 42. [S. l.]: Vecchi, out./1980.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico.** Tradução Fernando Tomaz. 13. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

BRATZ, Rodrigo. **Informações e curiosidades do filme Tex e o senhor dos abismos.** Tex Willer Blog, 23 dez. 2011. Disponível em: <https://texwillerblog.com/informacoes-e-curiosidades-do-filme-tex-e-o-senhor-dos-abismos/>. Acesso em: 22 abr. 2023.

BRUCE, Ed & Patsy. **Mammas Don't Let Your Babies Grow Up to Be Cowboys**. Nashville: PolyGram: 1975. Duração: 3'08''

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas. Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo (EdUSP), 2019.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. 4 ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

CERI, Saverio. **Estatísticas Bonellianas – Bonelli 2022: Super Tex**. Tex Willer Blog. 27 dez. 2022. Disponível em: <https://texwillerblog.com/estatisticas-bonellianas-bonelli-2022-super-tex/>. Acesso em: 22 abr. 2023. [trad. José Carlos Francisco, original de blog Dime Web].

CLAUDIO. **Cosplace é um portal de maníacos por Cosplay, Anime, Geek, Mangá, Games, Filmes e Desenhos**. 2021. Disponível em: <https://cosplace.com.br/o-que-e-cosplay/>. Acesso em: 05 abr. 2023.

DISTRAÇÃO PLANEJADA. **Bonelli – as mais cinematográficas histórias em quadrinhos**. 25 abr. 2017. Disponível em: <https://distracaoplanejada.com.br/quadrinhos/bonelli-as-mais-cinematograficas-historias-em-quadrinhos/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

FERREIRA, Constantino. **Tex (e José Carlos Francisco) no semanário região Bairradina**, 4 out. 2006. **Tex Willer blog**, 12 ago. 2007. Disponível em: <https://texwillerblog.com/txe-e-jose-carlos-francisco-no-semanario-regiao-bairradina-4-de-outubro-de-2006/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

FRAGA, Leonardo. **Tex Willer colorido fracassa nas livrarias italianas**. Confraria Bonelli, 03 jan. 2021. Disponível em: <https://confrariabonelli.org/?p=2838&fbclid=IwAR0C6xyKzn1VwR0toBwmtpukydl1ezcT7xj5QAKrYEhpDj58WBxViT8zLENo>. Acesso em: 05 abr. 2023.

FRANCISCO, José Carlos. **Já foi inaugurada a Bonelli Store!** Tex Willer blog, 22 jan. 2021. Disponível em: Disponível em: <https://texwillerblog.com/ja-foi-inaugurada-a-bonelli-store/>. Acesso em: 22 abr. 2023.

FRANCISCO, José Carlos. **Tex Willer (inspirado em Gary Cooper) na arte de Marco Bianchini**. Tex Willer Blog, 15 set. 2018. Disponível em:

<https://texwillerblog.com/tex-willer-inspirado-em-gary-cooper-na-arte-de-marco-bianchini/>. Acesso em: 22 abr. 2023.

FRAYLING, Christopher. **Spaghetti Westerns. Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone**. London: I. B. Taurus & Co Ltd, 2006.

GONÇALO JUNIOR. **O mocinho do Brasil: a história de um fenômeno editorial chamado Tex**. São Paulo: Laços, 2009.

HOBSBAWM, Eric. **O caubói americano: um mito internacional?** In: HOBSBAWM, Eric. *Tempos fraturados*. São Paulo: Cia das letras, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNQUEIRA, Mary Anne. **Ao Sul do Rio Grande – imaginando a América Latina em Seleções: oeste, wilderness e fronteira (1942-1970)**. Bragança Paulista: EDUSF, 2000.

KUBERT, Joe. In: MANFREDI, Gianfranco; GOMES, Carlos. **Na trilha do Oregon**. *Tex Gigante*, n. 25, out. 2011. [original de: *Albo Speciale* n. 25 jun., 2011].

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.

LEAKE, Elizabeth. **Tex Willer – Un cowboy nell'Italia del dopoguerra**. Itália: Il Mulino, 2018. [e-book].

MARTINO, Paola. **Cinquenta anos de Tex Willer: o renascimento do Western italiano**. Blog UBCFumetti. Disponível em: https://www.ubcfumetti.com/tx/50year2_po.htm. Acesso em: 16 jun. 2023. [tradução: Julio Schneider].

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. *Projeto História*, n. 10. São Paulo: PUC, dez. 1993. p. 7-28.

RAINHO, Adriano. **Meu irmão mais velho Tex Willer – guia do colecionador – Brasil de 1950-1958**. São Paulo: Edições O Globo, Rio gráfica e editora, 2018.

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 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/20077>. Acesso em: 05 abr. 2023.

SANTIAGO, Luiz. **Crítica Tex Willer e os senhores do abismo. Uma confusão mística**. Blog plano crítico, 25 abr., 2022. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-tex-willer-e-os-senhores-do-abismo/>. Acesso em 25 jan. 2022.

SCHERER, Júlia. **Seleções para um estilo de vida: Consumo, publicidade e american way of life na revista Seleções (1942-1949)**. 103 f. Dissertação (Mestrado em História) – Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em História, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

TEX e o senhor do abismo. Direção: Duccio Tessari. Itália: Titanus, 1985. 1 dvd (94 min.), son., color.

WEBB, Walter Prescott. **The Texas Rangers: a century of frontier defense**. Washington: Library of Congress, 1935.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.