



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

RACISMO E CIVILIZAÇÃO: O PERSONAGEM TEX NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS (HQs)

FRANCISCO RIBEIRO DA COSTA CARVALHO

CAMPINA GRANDE-PB
OUTUBRO, 2017.

**RACISMO E CIVILIZAÇÃO: O PERSONAGEM TEX NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS (HQs)**

FRANCISCO RIBEIRO DA COSTA CARVALHO

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em História, do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Orientador (a): Professor Doutor Celso Gestermeier do Nascimento

Campina Grande-PB

2017

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL DA UFCG

C331r

Carvalho, Francisco Ribeiro da Costa.

Racismo e civilização : o personagem Tex nas histórias em quadrinhos (HQs) / Dayse Suellen dos Santos Moraes. – Campina Grande, 2017.

50 f. : il.

Monografia (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2017.

"Orientação: Prof. Dr. Celso Gestermeier do Nascimento".

Referências.

1. História em Quadrinho. 2. Tex. 3. Racismo. 4. Imperialismo. I. Nascimento, Celso Gestermeier do. II. Título.

CDU 778.534.6(043)



Biblioteca Setorial do CDSA. Maio de 2025.

Sumé - PB

FRANCISCO RIBEIRO DA COSTA CARVALHO

RACISMO E CIVILIZAÇÃO: O PERSONAGEM TEX NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS (HQs)

Monografia Avaliada em 9 / 10 / 18 com o conceito 8,5

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a) Prof. Dr. Celso Gestermeier do Nascimento

Examinador (a) Profa. Me. Hilmaria Xavier Silva

Examinador (a) Profa. Dra. Regina Coelli Gomes Nascimento

À minha mãe, Luzia Ribeiro, por toda proteção e por acreditar na minha capacidade de vencer. E a minha noiva, Cinthia Dieska, por ser a resposta de Deus as minhas orações, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

À Deus, o responsável por minha existência, por me capacitar e me dar à coragem necessária para enfrentar os desafios impostos diariamente. E a virgem Maria, por todo o amor e interseção.

A minha mãe, Luzia Ribeiro, por ser esse ser maravilhoso em minha vida, que cuidou e cuida de mim até hoje com um amor que só uma mãe de verdade pode dar, e por ter exercido o papel de pai em minha vida.

A minha avó, Rosa Ribeiro (*in memoriam*), por ter cuidado tão bem de mim, me dando carinho e amparo, não me deixando faltar nada. Sei que está em um ótimo lugar, vovó.

A minha tia, Maria Ribeiro, por ser essencial em minha vida, por ter sido uma das responsáveis diretas por este momento único em minha vida, e por não me desamparar nos momentos que eu mais precisei.

A minha irmã, Fernanda Venícia, que com o seu jeito único supera todas as diversidades e peças que a vida nos pregou, durante todo esse tempo.

A minha noiva, Cinthia Dieska, que foi a resposta de Deus as minhas orações e é uma das pessoas que mais influenciaram para o processo de conclusão do meu curso direta e indiretamente. Se fosse para falar tudo o que sinto por você meu amor, daria uma tese de doutorado.

A minha cunhada, Clícia, que foi um anjo que Deus colocou em minha vida e por ser a melhor cunhada desse mundo, por ter me aguentado tanto tempo nos seus aposentos, não me deixando faltar nada.

Aos meus familiares em geral que direta ou indiretamente, contribuíram para que eu chegasse até aqui e por acreditarem na minha capacidade de vencer.

Ao professor Celso Gestermier, que através de suas aulas de América, me incentivou e guiou na realização desse trabalho, por seu comprometimento e dedicação. Ao senhor, todo o meu carinho e gratidão.

Aos professores do curso de História da UFCG, em especial aqueles que marcaram minha formação acadêmica e deixaram sua contribuição ao longo destes longos semestres.

A banca examinadora, na pessoa das professoras Hilmária Xavier e Regina Coelli, por aceitarem participar de um momento tão importante, contribuindo ainda mais com o sucesso desse trabalho.

Aos colegas e amigos do curso, por todos os trabalhos desenvolvidos e pelos momentos únicos que vocês me propuseram.

Ao meu amigo, João Dantas por ter me incentivado e ajudado nos momentos de precisão e por saber me incentivar no momento certo.

Ao amigo Edfaildo Eudes, que sempre me ajudou contribuindo com sábios conselhos em minha vida e durante a minha graduação.

Ao amigo Joagny Augusto, que é um exemplo de integridade, honestidade e fé.

A minha amiga vitória Ravenna, que durante o curso, me ajudou nos trabalhos e me dando força e incentivando.

EPÍGRAFE

“A jornada de Mil milhas começa com um único passo”
(Antigo proverbio chinês)

RESUMO

Esta monografia é fruto de uma pesquisa que tem por objetivo analisar algumas Histórias em Quadrinhos (HQs), em especial as edições de Tex, com o intuito de demonstrar que essas HQs, além de ser uma importante fonte de informação e formação cultural, apresentam, implicitamente, um conteúdo racista, imperialista e de disputas territoriais e de poder. Para tanto, nosso aporte teórico foi fundamentado em autores como: Nunes (2013); McCloud (2005); Goida/Kleinert (2011); Guedes (2003) e Pomari (2011). Nossa pesquisa é caracterizada como bibliográfica, uma vez que para a sua realização fizemos usos de Livros e História em Quadrinhos. Constatamos que o racismo, bem como outras temáticas como imperialismo, está presente em muitas Histórias em Quadrinhos, apresentando um contexto aonde as classes sociais mais desfavorecidas estão sempre em um patamar abaixo dos grandes imperialistas. O estudo nos revelou também que as Histórias em Quadrinhos de Tex mostram uma dualidade do personagem principal entre o seu grupo étnico (já que ele pertence a uma tribo indígena) e o governo (por esse personagem ser um *Ranger*) prevalecendo sempre a sua decisão em prol do governo, demonstrando que os benefícios estão sempre voltados para o governo, na tentativa de evitar disputas e guerras entre ambos.

Palavras-Chave: História em Quadrinhos; Tex; Racismo; Imperialismo.

ABSTRACT

This is an edition of a magazine that aims to analyze some comics, especially Tex editions, with the purpose of demonstrating that these comics, as well as being an important source of information and cultural formation, implicitly, a racist, imperialist content and territorial disputes and power. Therefore, our theoretical support was based on authors such as: Nunes (2013); McCloud (2005); Goida / Kleinert (2011); Guedes (2003) and Pomari (2011). Our research is characterized as bibliographical, since for its realization it makes the uses of Books and Comics. We find that racism, as well as other themes Imperialism, is present in many comics, presenting a context where as the most disadvantaged classes are always on a plateau below the great imperialists. The study also revealed that as Tex Comics shows a duality of the main character in his ethnic group and you are the government (by this character as a Ranger) prevailing his ruling in favor of the government, demonstrating that the gains are always aimed at the government, in an attempt to avoid disputes and wars between the two.

Keywords: Comics; Tex; Racism; Imperialism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Página de <i>The Yellow Kid</i> e o uso dos balões com as falas, dando dinâmica nas cenas retratadas.....	16
Figura 2	Fragmento de tira dos personagens <i>Mad and Moritz</i> (Juca e Chico do Brasil) do Alemão Wilhelm Busch.....	19
Figura 3	Primeira aparição do Superman, na revista <i>Action Comics</i> , 1938.....	22
Figura 4	Batman: O Cavaleiro das Trevas, edição definitiva, 2011.....	27
Figura 5	Batman: O Cavaleiro das Trevas, edição definitiva, 2011.....	28
Figura 6	Capa da revista <i>Tex</i> especial de férias.....	32
Figura 7	Tex, Kit Carson, Kit Willer e Jack Tigre, 1989.....	34
Figura 8	Tex no meio, Kit Willer (filho) no lado esquerdo, Kit Carson no lado	
Figura 9	direito e Jack Tigre agachado, 2005.....	34
Figura 10	Revista <i>Tex</i> Ouro, número 15.....	36
Figura 11	Revista <i>Tex</i> Ouro, número 36, página 249.....	40
	<i>Tex</i> Ouro, número 35.....	42

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	CAPÍTULO I: USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA HISTÓRIA.....	12
2.1	CONCEITO E HISTÓRIA DAS HQs.....	12
2.2	HISTÓRIAS ILUSTRADAS DO SÉCULO XIX: INFORMAÇÕES VINDAS ATRAVÉS DAS IMAGENS.....	16
2.3	NOVO FORMATO, NOVAS PERSPECTIVAS: HERÓIS E O LUCRO ENTRAM EM CENA.....	19
2.4	<i>GRAPHIC NOVELS</i> : CONTEÚDO POLÍTICO E MAIS ADULTO.....	24
3.	CAPÍTULO 2: O PERSONAGEM <i>TEX</i> NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	30
3.1	<i>TEX</i> NA HISTÓRIA AMERICANA E A QUESTÃO INDÍGENA.....	35
3.2	<i>TEX</i> E SUA INFLUÊNCIA ENTRE AS OUTRAS TRIBOS E CONFLITOS ENTRE OS INDÍGENAS.....	39
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
	REFERÊNCIAS.....	46

1. INTRODUÇÃO

Há muito tempo que as HQs vêm influenciando toda uma cultura. São gêneros diversos para todos os gostos. Muitos desses personagens, principalmente os super-heróis, povoam a imaginação de um grande público, levando a mídia a investir pesado em novas publicações. As HQs ganharam espaço também como objetos de estudo, onde alguns personagens são colocados em eventos reais, que vão desde guerras a conflitos políticos. Algumas HQs são cultuadas e estudadas, principalmente por influenciar uma época a exemplo de *Batman o cavaleiro das trevas*, escrita e desenhada por Frank Miller, que coloca um personagem fictício, em eventos reais, a exemplo da Guerra Fria.

Os personagens das HQs nem sempre são dotados de superpoderes, a exemplo de Tex Willer, que é um cowboy que faz uso do seu poder político e de influências para alcançar seus objetivos.

O procedimento metodológico utilizado para essa pesquisa é de natureza bibliográfica, desenvolvida, a priori, com base em material já elaborado, principalmente fundamentado por livros e artigos científicos (GIL, 2002).

Quando nos deparamos com uma HQs, muitas temáticas presentes nas mesmas às vezes nos passam despercebidas. Em muitas histórias é possível encontrarmos vários exemplos de racismo, imperialismo e discriminação, com alguns povos ali retratados.

Essa discriminação está presente em diversos meios de comunicação, bem como na literatura, a exemplo das Histórias em Quadrinhos (HQs). Por ser um material de acesso fácil e prático, as HQs podem ser facilmente geradoras de opiniões (CARVALHO, 2016).

Em muitas histórias de personagens consagrados, como *O Fantasma* e *Tex*, são possíveis encontrar exemplos de racismo. Os negros ou indígenas ali apresentados são, muitas vezes, vilões ou ajudantes dos personagens principais (super-heróis), deixando os negros no papel de submissos aos “heróis”, em sua grande maioria, interpretados por brancos (CARVALHO, 2016). Nas histórias de *Tex* nos deparamos com vários preconceitos aos grupos étnicos, principalmente aos indígenas, que são retratados como os vilões da trama. Os negros ganham destaque em muitas narrativas pelo fato do tempo cronológico das histórias serem

passadas durante a guerra de secessão americana. Outro fator importante é grande atuação da Ku Klux Klan, que repreende com violência os negros (CARVALHO, 2016).

No primeiro capítulo, recupero momentos e autores que contribuíram para o desenvolvimento das HQs durante todos esses anos. Assim, destaco as contribuições de Rodolphe Töpffer e Wilhem Busch, como sendo influentes ao darem formato e destaque ao gênero. Para falar do formato e evolução das HQs em si, parto das reflexões de Scott McCloud (2005). Feito as considerações de como as HQs se desenvolveram, parto para as obras e momentos mais importantes envolvendo os super-heróis em acontecimentos reais contados nas HQs.

No segundo capítulo trato dos conceitos em que o trabalho foi pautado, que foram os de racismo, conflitos indígenas e civilização, dando maior ênfase às Histórias em Quadrinhos de *Tex*. Utilizo autores como Goida/Kleinert (2011) e Pereira (2015) para dar uma maior compreensão sobre racismo e as disputas indígenas entre os colonos presentes na História do personagem *Tex*, mostrando ao mesmo tempo sua influencia tanto do lado indígena quanto do lado imperialista, apontando momentos em que o personagem ficava do lado dos colonos, e taxando os indígenas como não sendo civilizados, por não permitir que o progresso (trens), chegasse a suas terras.

2. CAPÍTULO I – USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) NA HISTÓRIA

Estando presente desde a cultura egípcia até as catedrais da Idade Média, há séculos o modo de usar imagens em sequência vem dando sentido às mesmas e, fazendo assim, uma fonte de informação, onde através de muitas adaptações, principalmente a partir do século XIX, veio a dar origem ao que conhecemos hoje como Histórias em Quadrinhos (HQs). (McCloud, 2005).

McCloud (2005) destaca que artistas como o suíço Rodolphe Töpffer e o alemão Wilhem Busch, foram de muita importância para desenvolverem o formato das HQs com as suas características como conhecemos hoje, fazendo com o passar dos anos, estas HQ's serem parte da cultura de informação e evoluindo em formato e conteúdo com o passar do tempo.

A discussão sobre as Histórias em Quadrinhos (HQs) serem na atualidade uma forte fonte de informação e cultura de massas não é recente, ela remete de acordo com Essinger (2008) a década de 1980 quando os super-heróis passam a ter suas histórias contadas a partir de um contexto político e social, onde em muitos momentos essas HQs mostram seus personagens envolvidos em conflitos históricos, mostrando como esses eventos seriam com a participação desses personagens.

Nunes (2013) destaca que a evolução das HQs está ligada diretamente a indústria cultural de informação juntamente com a influência do capitalismo, que fazem com que essas revistas sejam consumidas em varias partes do mundo. Um exemplo da influencia das HQs, tanto na política quanto na cultura, é o que a Disney fez na década de 1930 com a política da boa vizinhança, onde introduz em suas revistas personagens com características bastante marcantes desses países, a exemplo Zé Carioca, aqui no Brasil.

2.1 CONCEITO E HISTÓRIA DAS HQs

Quem nunca se deparou com uma História em Quadrinhos (HQs)? Seus heróis, suas narrativas, e toda a gama de informação que a mesma oferece? As HQs são uma forma de expressão artística, ou para alguns estudiosos, um produto

da *indústria cultural* ou expressão cultural autêntica do cotidiano social das sociedades contemporâneas (NUNES, 2013).

As HQs que temos nos dias de hoje, seu formato, padronização, não são as mesmas do seu início. Várias mudanças, tanto de cunho cultural como estético, foram utilizados para definir o seu padrão atual. Esse padrão estético veio do interesse da indústria e do capitalismo em padronizar essas HQs e o propósito do consumo, relacionados com as produções em série (NUNES, 2013, p. 19).

Muitas HQs são direcionadas a um público específico: os jovens! Devido a isso, muito dessas produções (HQs), tem como seus personagens os super-heróis. Esses personagens são dotados de superpoderes e defensores do bem, mas nem sempre foi assim. Muitas dessas mudanças, tanto nos formatos da HQs, quanto na introdução desses heróis e os seus objetivos, estão ligados ao lucro e a cultura de dominação das massas.

Goida/Kleinert (2011) destaca que as HQs, como conhecemos hoje, são frutos do jornalismo moderno do século XIX. Para exemplificar, ele cita os casos de Joseph Pulitzer e William Randolph Hearts, que eram os maiores proprietários de cadeias de jornais dos Estados Unidos da América (EUA) e brigavam pela conquista de um público maior. Segundo Goida/Kleinert (2011), essa disputa por espaço se deu entre (1895-1929). O público aos quais esses empresários estavam de olho era, principalmente, os analfabetos e imigrantes do século XIX. Para atender e alcançar seus objetivos nada mais prático que o uso da *narrativa figurada*, onde imagens eram sobrepostas para darem vida a um determinado desenho, criando assim a impressão de movimento do mesmo.

Essa nova forma de linguagem foi bastante difundida, principalmente durante o século XIX. Muitas dessas narrativas já existiam, muito antes de se pensar em usar os termos História em Quadrinhos, HQs, Gibis, entre outros. Nações como Egito, México e Japão já tinham na sua cultura essa forma de expressão narrativa. Para corroborar com essa ideia, tem-se um trecho da obra de McCloud (2005), no qual ele destaca essas formas de *arte sequencial*:

Séculos antes de Cortés começar a colecionar quadrinhos, a França produziu um trabalho extraordinariamente semelhante, que chamamos de Bayeux Tapestry. Essa tapeçaria de 70 metros detalha a conquista da Inglaterra, que começou em 1066. Ao ler da esquerda pra direita, vemos os eventos da conquista em ordem cronológica deliberada. Conforme ocorre

com o código mexicano, não há requadros, mas claras divisões de cenas por assunto. (MCCLOUD, 2005, p. 13).

Como podemos visualizar essa forma de usar imagens onde figuras são sobrepostas sobre outras para dar ideia e movimento a um determinado evento, vem de muitos séculos atrás. Os egípcios já faziam isso com os hieróglifos e os Maias tinham sua forma de relatar suas lendas e cotidiano em imagens que davam sequência às cenas. Goida/Kleinert (2011) afirma que a narrativa figurada é muito mais antiga do que se possa imaginar. Se você encontra em uma Igreja os quadros de uma via-sacra, de certa maneira está em frente a uma das mais primitivas Histórias em Quadrinhos.

McCloud retrata, no trecho supracitado, as significações e uso da *arte sequencial* nas mais variadas formas e lugares, onde as mesmas eram encontradas, assim como o sentido que elas davam, principalmente no local onde eram visualizadas, sendo assim, um objeto do seu lugar comum.

Pode-se dizer que uma nova perspectiva sobre a arte sequencial ganhou forma a partir do século XX, principalmente em países como Suíça, Alemanha e França, onde alguns artistas começam a se destacar e aprimorar as técnicas do que se tornaria futuramente os Quadrinhos como conhecemos hoje. Assim, Goida/Kleinert (2011) destaca esse período:

Na Europa, no século XX, artistas como o Suíço Rodolphe Töpffer, o alemão Wilhem Busch (criador de Max und Moritz/Juca e Chico) e os franceses Caran D'Ache e Christophe (pseudônimo de Georges Colomb) popularizaram a narrativa em imagens, renunciando uma nova forma de comunicação visual. Embora muitas vezes essas imagens fossem cercadas, formando "quadrinhos", o texto ficava sempre fora da ação desenhada. O pontapé inicial fora dado. Mas estávamos ainda na pré-história dos quadrinhos. (GOIDA/KLEINERT, 2011, p. 46).

Como discutido anteriormente, as HQs tiveram seu início nos jornais do Século XIX, os chamados *Sundays*. Foi em um desses suplementos que surgiu, em 1895, o personagem de Richard Outcault, The Yellow Kid¹ (O garoto Amarelo). (GOIDA/KLEINERT, 2011). O Garoto Amarelo marca não só o modelo que daria as HQs, mas também as formas de produção, juntamente com a influência dos

¹ The Yellow Kid. O Menino Amarelo foi criado por Richard Outcault em 1895, o qual narrava às aventuras de um garoto que vivia no "Beco de Hogan", em cujo local viviam chineses, negros e pessoas de diversas etnias. As histórias desse personagem refletem muito o cotidiano da cidade de Nova York que, no final do século XIX, era composta por pessoas de várias partes do mundo.

personagens e um público alvo, pois os personagens antes permanentes nas tiras dos jornais ganhavam agora um destaque maior, em formatos de pequenas revistas, como também daria início a um novo processo, onde as HQs passaram a ser destinadas a públicos específicos (da época), e assim, objeto de consumo e lucro, para muitos empresários.

Partindo dessa perspectiva, os donos de uma das maiores cadeias de jornais nos Estados Unidos no Século XIX, Hearst e Pulitzer, usariam das histórias de Outcaut, para terem lucros. Goida/Kleinert (2011) destaca que as Histórias eram de fácil leitura e compreensão, destinadas para a grande massa semialfabetizada e os imigrantes que chegavam ao Novo Mundo, necessitando aprender inglês.

Os jornais do século XIX foram os grandes responsáveis por difundir esse novo conteúdo. Se por um lado sua forma de expressar as notícias com as palavras eram de um linguajar complexo, os quadrinhos com as tiras de humor, contendo imagens justapostas em “movimentos”, serviam para informar e, dependendo do material, criticar alguma coisa ou alguém, como podemos ver nas palavras de Pomari (2011):

Uma nova configuração nos modos de produção acarretou uma nova forma de comportamento do homem perante eles e, até, perante seu semelhante, além de novas formas na percepção desse processo e novas formas para sua expressão. Na esfera comunicacional, a mídia impressa representou o principal suporte de difusão da informação naquele período, inicialmente na forma do livro e, posteriormente, de um modo socialmente mais abrangente na forma dos jornais. (POMARI, 2011, p. 02).

O autor destaca ainda que, pelo fato de existirem muitos imigrantes de várias partes do mundo e de origem humildes muitos dos personagens tratados nas histórias da época, tantos nos jornais quanto em revistas, eram personagens típicos dos bairros de *Nova York*. A dinâmica, das leituras também seria diferente, pois, se antes as falas ficavam soltas das imagens, Outcaut inova com a introdução dos *baloons* (balões).

Tanto Goida/Kleinert (2011) quanto Nunes (2013) analisam que as HQs, nos moldes como conhecemos hoje, são resultados de várias adaptações ao longo dos séculos, sendo um dos seus principais o uso de balões com as falas dos personagens, que viria a se tornar uma de suas principais características.

É inegável a importância das figuras de *Richard Outcaut* (criador) e *The Yellow Kid* (criatura), para o início das HQs. No entanto, temos outras figuras

O autor trata, no trecho acima, das significações e importância do desenvolvimento dos modos de se produzir notícia, assim de como essas tecnologias, juntamente com as *Histórias Ilustradas*, viriam a ser usadas e, de certa forma, deixar mais acessível a grande parte da população. Vale ressaltar que o material era desenvolvido com muita rapidez, bem como a sua circulação.

Esse tipo de narrativa iria lançar a base para o que conhecemos hoje como *Historias em Quadrinhos*. Nesse novo padrão de textos, as imagens são colocadas, como uma forma discursiva juntamente com o fluxo (ou ritmo) da narrativa, gerando assim a combinação de duas mídias. Esse formato seguia as características dos panfletos informativos que circulavam na idade média. Nesse sentido, se tem algo parecido com o que futuramente viria a ser conhecido como *Histórias em Quadrinhos*. Para entender melhor essa ideia tem-se o seguinte trecho:

Esses veículos mostraram uma enorme capacidade de adaptação de seu conteúdo e de sua forma às demandas da massa de leitores-consumidores que então florescia. Nesse contexto e como uma dessas demandas, surgem as histórias ilustradas (*Bildergeschichten*), que podem ser definidas no plano de sua expressão como estruturas narrativas verbo-visuais ou intermediáticas, termo este empregado por Martin Schüwer (2008, p. 307), para definir tanto elas como as posteriores HQs. Entretanto, diferentemente do que ocorreria com estas, no plano discursivo de tais narrativas ilustradas a palavra é ainda literatura e elas se encontram combinadas às imagens para fazer surgir uma nova fórmula narrativa, intermediática ou sincrética. (POMARI, 2011, p. 224).

Isso significa dizer que os novos formatos de leitura, aonde vinham além dos textos às imagens, dando movimento e caracterização às narrativas, começaram a se espalhar e ganhar fama, assim como novos adeptos. De um lado, há a necessidade de expansão dos jornais, do outro, uma grande quantidade de imigrantes, que não entendiam a língua escrita, mas compreendiam as imagens.

Com isso, artistas como o alemão *Wilhelm Bushc* começaram a ganhar destaque, principalmente com tiras, onde sua ilustração expressiva e sarcástica é fortemente marcada por críticas aos costumes, à hipocrisia social e à religiosidade da época.

Ao longo dos anos, muitos artistas fizeram uso das *Historias Ilustradas* para fazer críticas ao governo ou aos governantes. O fato desse material inicialmente ser barato, conter uma linguagem de fácil compreensão (imagens junto com o texto) e ter uma circulação elevada, fez sua popularidade aumentar mais e mais.

Vários elementos visuais, hoje comuns na linguagem dos quadrinhos, são registrados primeiramente na tradição da arte da pintura, assim como vários recursos explorados pelas palavras desses quadrinhos são oriundos da arte literária. Mas foi nas histórias ilustradas que se lograram maiores êxitos no sentido de uma representação das ações narradas, com o hiato temporal entre um dado momento e o seu subsequente, buscando se aproximar ao máximo do ritmo normal das ações na realidade externa. A tentativa de mimetismo do ritmo da realidade exterior é o principal elemento das histórias ilustradas do século XIX que vai ser apropriado pelas HQs do século XX.

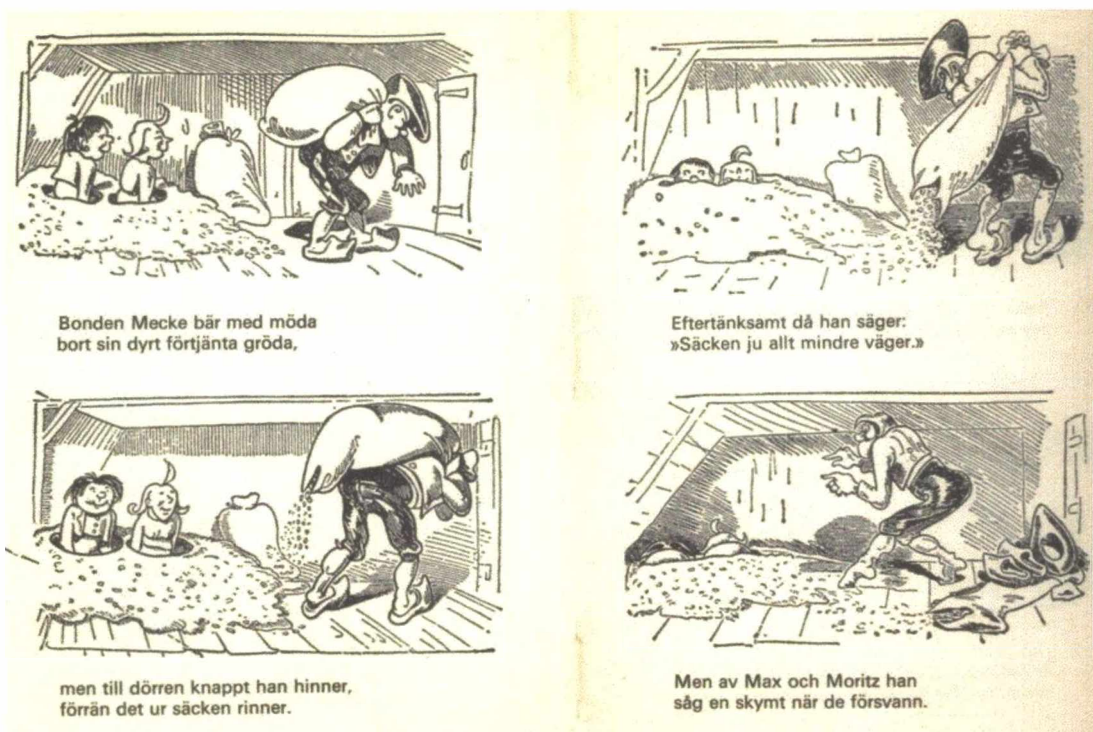
No Brasil, por sua vez, um nome ganharia destaque, Angelo Agostini, um artista italiano radicado no Brasil desde 1861, é tido por muitos como sendo o criador do que se pode chamar de os primeiros Quadrinhos brasileiros. No ano de 1869, na famosa revista *Vida Fluminense*, foram desenhados os primeiros capítulos de *As aventuras de Nhô-Quim*. Muitas dessas histórias, de longa duração lembravam o padrão europeu adotado na época da chamada “narrativa figurada”, sem balões e com o texto ao pé de cada quadrinho.

Angelo Agostini, para alguns estudiosos, leva também o título de ser o primeiro a idealizar e produzir uma História em Quadrinhos de aventura. Seu traço também é bastante consagrado, pois, seus personagens tem um traço mais detalhado. Para homenageá-lo, foi criado no Brasil o prêmio Angelo Agostini, que é uma das mais tradicionais honrarias brasileiras de história em quadrinho, que chega a sua 33ª edição.

Apesar de ser estrangeiro, Angelo Agostini soube capturar com perfeição o espírito e a brasilidade de nosso país em suas histórias, que tinham temas dos mais diversos, desde o império até os primeiros anos da República. Agostini bebeu da fonte de artistas que já eram conhecidos na Europa, por fazer esse tipo de trabalho, como por exemplo, o alemão Wilhelm Busch, como os personagens *Max und Moritz*.

No Brasil, as Histórias de *Max und Moritz* foram traduzidas por Olavo Bilac (Goida/Kleinert). Assim como no original, Bilac manteve a veia sátira das histórias que caracterizavam a característica das narrativas de *Busch*. Como na Europa, essas narrativas nos eram apresentadas através dos jornais nas chamadas tiras diárias, onde esse conteúdo ganhou seu espaço e foi conquistando novos leitores, muito devido ao seu formato, por conter imagens e temas polêmicos.

Figura 2: Fragmento de tira dos personagens *Max und Moritz* (Juca e Chico no Brasil), do Alemão Wilhelm Busch.



Fonte: Google Imagens.

2.3 NOVO FORMATO, NOVAS PERSPECTIVAS: HERÓIS E O LUCRO ENTRAM EM CENA.

Até meados do século XIX, os jornais foram os maiores divulgadores desse novo meio de comunicação que eram as tirinhas animadas, presentes nos periódicos daquele período.

A indústria gráfica da época, também foi uma das responsáveis para ajudar a difundir e propagar os primeiros passos das Histórias em Quadrinhos, onde através de veículos impressos (jornais, revistas, livros etc.) tiveram maior divulgação e visibilidade, pois, saíam da Europa para ganhar o mundo.

O grande passo estava dado, os quadrinhos agora eram tidos como um produto que dava lucro e, acima de tudo, deixou de ser uma arte local e passou a ser importado para várias partes do mundo.

Devido a esse grande sucesso, as formas de produção e distribuição das Histórias em Quadrinhos também evoluíram e ganharam novas características, além das mudanças em seu formato visual. Isso se deu em muito devido à criação dos

*Syndicates*² que era uma espécie de agência que tinha o propósito de distribuir e fornecer matérias variadas, especialmente de entretenimento. (NUNES, 2013).

Se antes as histórias vinham nas páginas dos principais jornais da época, com a intervenção dos *Syndicates* essa visibilidade passou a ser total e independente desses veículos de comunicação. Com isso, começou-se a serem criadas as características das HQs que temos nos dias de hoje.

De acordo com Furlan (1989), “A atuação dos *Syndicates* esteve interligada com a política interna/externa dos Estados Unidos. Devido a essa questão as HQ no contexto norte americano sofreram muitas censuras ao longo de sua trajetória” (FURLAN, 1989, p. 29).

Devido a essa maior divulgação e propagação dos meios de produção das HQs, principalmente nas décadas de 1920 e 1930 do século XX, muitos consideram esse fenômeno como um conceito de cultura das massas, pois seu consumo está ligado a um grande público, se baseando em um processo de produção e distribuição massificado. (Silva, 2002, p. 17).

É justamente nesse período que entra em cena as figuras de muitos ícones da cultura pop daquele período que perduram até os dias de hoje: os *Super-heróis*. Personagens esses que, além dos poderes que lhes eram dados, tinham também a intenção de mover a máquina capitalista da época, levando consequentemente ao lucro para as grandes editoras.

Dentre muitos *heróis*, surgidos na década de 1930, considerada por muitos como a *Era de Ouro dos Quadrinhos*, *O Fantasma*, criado por Lee Falk (1911-1999), foi considerado o primeiro herói das HQs, pois, foi quem introduziu a aura da incerteza de sua “identidade real”, devido ao uso de uma máscara, juntamente com uma roupa específica. Como podemos ver nas palavras de Goida/Kleinert (2011):

Além disso, havia a aparência de fantasma, um detalhe maior na criação de seu mito. Antecipando em muito tempo os heróis com malhas colantes (*Super-Homem*, *Batman*, *Capitão Marvel*), o Fantasma tinha ainda o rosto escondido por uma máscara, alimentado a aura de mistério que o envolvia. A isso se juntava um cenário exótico (o golfo de Bengala), a lenda da imortalidade (a rigor, de pai para filho o Fantasma continuava a luta começada por um ancestral, ainda do século XVI), força e agilidade incomuns, mas nada de superpoderes. (GOIDA/KLEINERT, 2011, p. 156).

² SYNDICATES, além de possuir direitos sobre os trabalhos dos desenhistas (direitos sobre a venda e a distribuição), funcionam como agência de veiculação das histórias, preparando e emitindo milhares de matrizes a serem vendidas não só nos EUA como também em outros países.

Nesse sentido, chamamos a atenção para mostrar que o Fantasma é um personagem branco, que defende um ideal ocidental, onde tratam as outras civilizações como inferiores e estranhas. Ele muitas vezes é mostrado como o ideal de civilização, pois, em muitas aventuras, grupos africanos recorrem ao mesmo para resolverem seus problemas tribais, levando assim a um modo de submissão. Outro fato importante a respeito das histórias de *O Fantasma* é a caracterização realizada de muitas tribos, onde elas se apresentam como selvagens e fora dos padrões, menos as que o super-herói ajuda a exemplo dos Pigmeus, pois essas são mostradas como felizes e prósperas (GUEDES, 2003).

A divulgação dos ideais políticos e o modo de viver americano foi amplamente usada em muitas das histórias em quadrinhos de maior sucesso da época, como foi bem observado por Nunes (2013):

A emergência desse gênero de quadrinho (super-heróis), contribuiu para a popularização e o aumento do público leitor das HQs. Por outro lado, seu surgimento esteve associado a certa orientação da política de Estado nos Estados Unidos (NUNES, 2013 p. 74)

O ano de 1938 foi um marco tanto para as Histórias em Quadrinhos quanto para a cultura pop em geral, pois, foi nesse ano que o mundo conheceu o maior super-herói de todos os tempos: o *Superman*, criado por Jerome (Jerry) Siegel e Joseph (Joe) Shuster, para a revista *Action Comics 1*, dando início a um movimento separatista:

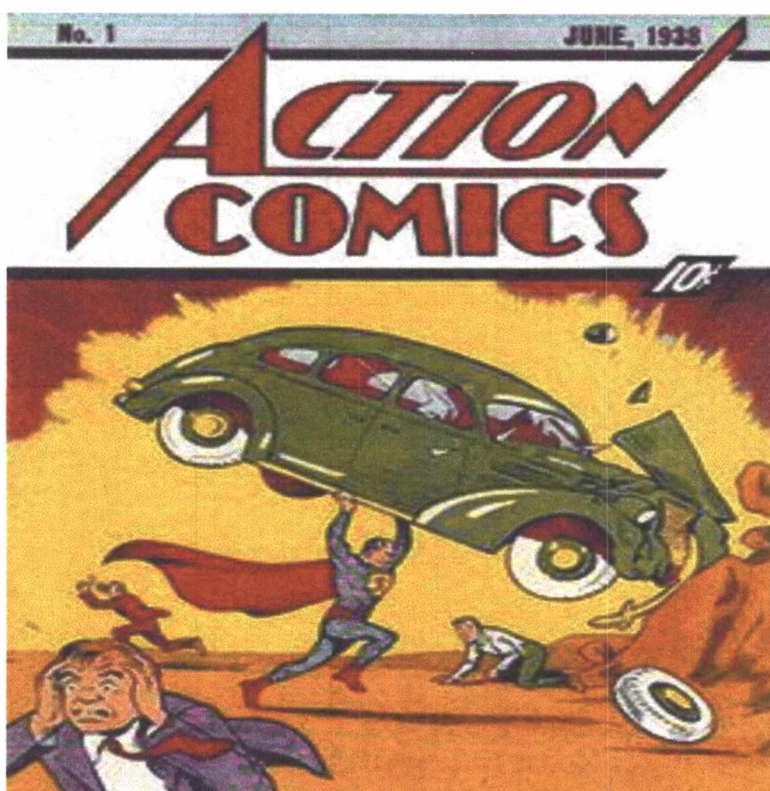
Até meados dos anos 30, os chamados **comic-books** simplesmente preenchiam suas páginas com material oriundo dos jornais. Eram as famosas **comic-strips**, ou seja: *tiras em quadrinhos*. Com a publicação de **Action-Comics # 1**, em 1936, com a primeira aparição de **Superman**, a demanda por material original para os gibis foi aumentando, criando uma espécie de movimento “separatista” entre as duas formas de publicação. (GUEDES, 2003 p. 3, grifos do autor).

A revista do *Superman* foi um marco no mercado dos quadrinhos. Diferente de outros personagens, *Clark Kent* (superman) tinha superpoderes e havia vindo de outro planeta chamado *Krypton*, que havia explodido em histórias anteriores. A explicação para a explosão do planeta se dá devido a fenômenos naturais. Com isso, seu pai Jor-El, coloca o menino Kar-El (identidade Kryptoniana do Superman), em uma nave para seu filho ser salvo. Essa nave cai no planeta terra, onde a mesma é encontrada pelo casal Lara e Jonathan Kent.

O *Superman* era a personificação do espírito Norte Americano, de “força e determinação”. Seu aparecimento, foi em uma época onde os Estados Unidos da América (EUA) vinham passando por uma crise (1930) e, justamente por isso, havia a necessidade de recuperar o “espírito americano”.

Chamamos a atenção, nesse sentido, o modo como o personagem foi apresentado (uniforme), como também seu modo de ação, assim como os lugares que o mesmo agia e os motivos. Seu uniforme nada mais era do que as cores da bandeira americana. Comparando com os Estados Unidos, o *Superman*, sempre estava envolvido em conflitos em outras nações e era sempre mostrado como uma espécie de salvador.

Figura 3: Primeira aparição do *Superman*, na revista *Action Comics*, 1938.



Fonte: Google Imagens.

Como é possível vislumbrar, a aparição do *Superman* e sua importância vão além das HQs. Antes do lançamento da revista *Action Comics*, existia outros personagens que faziam o papel do herói, um bem famoso era *O Fantasma*, criado por Lee Falk e Ray Moore no ano de 1936, mas como podemos visualizar nas

palavras do autor: “Nessa época havia muitos heróis justiceiros, porém O Fantasma era um justiceiro no sentido mais pleno da palavra” (GOIDA/KLEINER, 2011 p.155).

Antes do *Superman*, não existia o termo “super-heróis”, inclusive, quando o personagem foi lançado no ano de 1938, muitos disseram e caracterizaram suas aventuras como ficção científica.

Ademais, outro ponto que chama bastante atenção ainda envolvendo o personagem *Superman*, e de quanto as HQs viraram objeto de consumo “cultura de massa”, foi à morte do personagem no ano de 1993. (NUNES, 2013).

As vendas das HQs do *Homem de Aço* não iam muito bem, então em uma jogada de *Marketing* dos editores de DC Comics, editora responsável e dona dos direitos autorais de *Superman* e outros personagens bastante importantes para as HQs em geral, como *Batman* e *Mulher Maravilha*, resolveram matar o personagem *Superman*. Para isso, escalaram um time de peso. Nos argumentos estavam *Dan Jurgens*, *Jerry Ordway*, *Louise Simonson* e *Roger Stern*. E na arte, *Jon Bogdanove*, *Tom Grummentt*, *Jackson Guice* e *Dan Jurgens*.

Destacamos esse evento por acreditar que seja de suma importância, tanto pelo modo como o mesmo foi desenvolvido como pelo modo que ele mudaria e aumentaria o foco sobre o personagem, como também para mostrar que por traz de muitas HQs existe um conglomerado de empresas e empresários que buscam o lucro. E, para corroborar com isso, destaco a fala dos editores da revista *A Morte do Superman*, que comenta que:

O plano funcionou melhor que o esperado, e a linha *Superman* voltou ao topo das listas das revistas mais vendidas. Histórias como *O Mundo sem Superman* e *O retorno do Superman* vieram em seguida, com sucesso semelhante. Longe de terminar a história do *Homem de Aço*, *A Morte do Superman* revitalizou o personagem, reafirmando que o primeiro de todos os super-heróis ainda era muito importante. (REVISTA A MORTE DO SUPEMAN, vol 24)

É interessante observar a influência e a força que um personagem fictício, criado no final da década de 1930, continua a se fazer presente no imaginário de muitas pessoas.

Diante disso vemos o poder que as Histórias em Quadrinhos e sua influência midiática têm sobre a cultura de muitos, pois, essas histórias e personagens são, a princípio, apresentados aos jovens, que absorvem muitos dos seus conteúdos,

muitas vezes sem perceberem que em muitas dessas histórias e personagens pode e existe um conteúdo fortemente racista e político³.

2.4 GRAPHIC NOVELS: CONTEUDO POLÍTICO E MAIS ADULTO

As HQs, com sua popularidade, começaram a influenciar, principalmente no início da década de 1960, novos admiradores e colaboradores em geral. Nas décadas seguintes, conteúdos bastantes políticos começaram a ganhar destaques nas HQs. As grandes editoras notando que em muitas dessas histórias eram fechadas, dando a impressão de um livro, passaram a denominá-las de *Graphic Novels*, como podemos ver a seguir:

Foi entre as grandes editoras de revistas de super-heróis – a Marvel Comics e a DC Comics – que as histórias em quadrinhos começaram a ganhar a cara que teriam durante boa parte dos anos 90. É porque por lá estavam, ainda nos 80, o americano *Frank Miller* (que reinventara *Batman* na série *O Cavaleiro das trevas*) e o Inglês *Alan Moore* (de *Watchmen* e *V de Vingança*), criadores de trabalhos que fariam a transição daquele mundo de fantasia adolescente para algo mais literário, visualmente apurado e muito mais em dia com o absurdo do mundo real. Junto com o veterano *Will Eisner*, eles se sagrariam como os mestres da chamada *graphic novel* – quadrinhos de qualidade, feitos para se ler e guardar na estante. (ESSINGER, 2008 p. 176).

A partir daí, com obras mais adultas e políticas sendo publicadas e chamadas de *Graphic novels*, as editoras passaram a investir nesse formato, colocando edições de personagens, antigos nas mesmas.

Cabem neste estilo tanto as obras já lançadas em quadrinhos regularmente impressos, quanto criações direcionadas para a publicação de um livro. Geralmente estas histórias são concebidas para atingir o universo adulto. Esta expressão disseminou-se após ter sido empregada por Will Eisner na capa de sua produção *Um Contrato com Deus*, embora ela não tenha nascido de suas mãos, mas sim da mente de Richard Kile, primeiro autor a utilizar este termo na década de 60.

É sabido que na década de 1940, em plena *II Segunda Guerra Mundial*, fomos apresentados a um dos personagens que simboliza muito bem o que chamamos de “patriotismo Americano”: *O Capitão América*.

³ As questões relacionadas ao racismo e a política serão abordados com maior profundidade no segundo capítulo.

(Esse personagem) O *Capitão América* nasceu para ser uma espécie de peça de propaganda para o governo americano. O modo como Steve Rogers (Capitão América) foi apresentado para o público da época, era uma forma de mostrar que para combater na Guerra e defender a sua pátria você não precisaria nascer um “Super Soldado”, pois, Steve Rogers era uma pessoa comum. Esse embate entre propagandas, de um lado os Nazistas com sua máquina midiática a todo vapor e, do outro os Americanos que viram nas HQs uma forma de divulgar suas ideias e sua influência diante daquele conflito. Como podemos visualizar, Lima (2008) discorre que:

A Guerra era uma aposta de sucesso no mercado de quadrinhos da Era de Ouro, pois era um terreno da realidade do leitor, um tabuleiro onde se poderia construir com perfeição a luta do bem contra o mal, tendo o nazismo (ou fascismo em geral de acordo com Hobsbawm) como o vilão por excelência. (LIMA, 2008, p. 51)

Nessa linha de propagar conteúdo, as Histórias em Quadrinhos norte americanas saíram na frente. Um dos motivos, segundo o autor, foi porque as HQs “tiveram pouco espaço na Europa, primeiro por se tratar do terreno físico onde a Primeira Guerra causou estragos e a Segunda Surgiu, como também pelo fato de ser mal visto como influência da democracia americana” (LIMA, 2008 p. 50).

É impossível falar em História em Quadrinhos e não citar *Maus*, criada pelo Sueco Art Spiegelman, onde narra a luta de seu pai (um polonês) para fugir do holocausto.

Essa HQs (*Graphic Novel*) se destaca por ter sido, até o momento, como a única História em Quadrinhos a receber o prêmio *Pulitzer*⁴, pois sua narrativa procurava mostrar de uma forma “simples” e ao mesmo tempo cheia de detalhes, a vida das pessoas durante o avanço Nazista, principalmente na Polônia, onde a família de Spiegelman vivia. A própria narrativa tem como personagem principal o seu pai Vladeck Spiegeman, pois a HQs, nada mais é que suas memórias.

Ademais, outro ponto que chama bastante atenção sobre *Maus* é que o autor usou de figuras de animais para representas as “raças” presente na Historia: “Os

⁴ O Prêmio Pulitzer é um prêmio norte-americano outorgado a pessoas que realizem trabalhos de excelência na área do jornalismo, literatura e composição musical. É administrado pela Universidade de Colúmbia, em Nova Iorque.

gatos eram os nazistas; os ratos eram os judeus; os poloneses eram os porcos e os americanos como os cães, todos são terrivelmente humanos” (The Times).

Utilizamos desse exemplo apenas para mostrar o quanto o conteúdo e as narrativas das HQs evoluíram durante esses anos. A forma como essas histórias e os seus personagens nos é apresentados não é a mesma dos anos do século XIX, como também não será as mesmas daqui a cem anos. Os personagens evoluem de acordo com o ambiente e principalmente no meio em que estão inseridos. Dificilmente uma história do *Batman*, da década de 1940, será a mesma, pois o ambiente e os valores tanto morais como a conjuntura do cenário político são diferentes.

É nesse contexto de mudanças e ampliação das HQs em todo o mundo que, na década de 1950, essa forma de “arte sequencial” (MCCLOUD, 2005) e “cultura de massas” (NUNES, 2013), sofreu um dos seus grandes baques, tudo em volta da publicação de um livro intitulado *The Seduction of the Innocents* (1953), escrito pelo psiquiatra Fredric Wertham, em uma época onde o senador americano Joe McCarthy fazia uma varredura, tanto no cinema quanto nas artes, em busca de prováveis comunistas, gerando em muitos casos perseguição nessas mídias, como bem podemos observar nas palavras de GOIDA/KLEINERT (2011):

O livro de Wertham condenava a violência, o desrespeito, a amoralidade e até o “homossexualismo” que havia nas histórias em quadrinhos (no caso era citado particularmente o relacionamento “ambíguo” de Bruce Wayne e seu pupilo Dick Grayson). Assanharam-se as ligas moralistas e “patrióticas” dos Estados Unidos, iniciando uma cruzada purificadora contra aquela perniciosa forma de “literatura em imagens” (GOIDA/KLEINERT, 2011. P. 501)

De acordo com o autor, essa medida levou aos editores dos *comic books* e os *Syndicates* a criarem um *Comic Code Authority* (Código dos Quadrinhos), onde passaram a censurar as histórias, fornecendo assim um “selo de aprovação” para publicações “limpas”.

Anos mais tarde, depois dessas medidas terem sido tomadas, *Frank Miller*, um dos maiores influentes e revolucionários criadores de Histórias em Quadrinhos de todos os tempos, tendo no currículo obras como *Sin City* (2005), *Os 300 de Sparta* (Dark Horse, 1998) e o aclamado e revolucionário *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (DC, 1986), descreveu bem o que foi aquele momento:

Nós apenas parecíamos irrelevantes. No início dos anos 50, um popular psiquiatra escreveu um livro absolutamente horrível que traumatizou minha amada forma de arte por uma geração. O trauma era totalmente compreensível. Aquele livro horrível e os artigos relacionados, igualmente horríveis e mal-elaborados, apelavam para o medo dos pais com relação aos próprios filhos, e inspiraram um clamor público que culminou em audiências no Congresso. As audiências foram inconclusivas, mas o governo americano havia erguido seu chicote censor. As HQs foram rotuladas como a principal razão da “*delinquência juvenil*” e os editores de quadrinhos, temendo por sua sobrevivência, rapidamente passaram a evitar qualquer conteúdo, de qualquer tipo, que pudesse ofender qualquer pessoa em qualquer lugar. (FRANK MILLER, 2006, p. 5).

Batman O Cavaleiro das Trevas, escrita e desenhada por Frank Miller no ano de 1986, mostrou-se ser uma obra que ultrapassava a ficção e se fundia com a realidade do período em que a mesma foi publicada. É considerada como sendo um dos momentos mais importantes das HQs, pois usou de realidade e ficção para fazer uma crítica social para os acontecimentos daquela época, que era a *Guerra Fria*.

Miller teve a genialidade de pegar personagens fictícios, **Batman** e **Superman** e colocar em suas histórias uma dose bem alta de política e crítica social de uma forma tão brilhante, que em dados momentos ficção e realidade se fundiam.

Figura 4: *Batman o Cavaleiro das Trevas*, pagina 111



Fonte: Google Imagens

Na história do *Batman O Cavaleiro das Trevas*, a mídia tem um papel bastante importante, pois é através dela que a narrativa toma o seu clímax,

principalmente nas partes onde a política é envolvida, como também as formas que as notícias eram passadas e manipuladas, como podemos ver na imagem acima.

Dentre muitos outros, um fato também bastante marcante foi colocar o *Superman*, como sendo um agente do governo e colaborador do presidente *Ronald Reagan*, sendo em muitos momentos submisso ao mesmo.

Todo esse contexto onde a história estava se passando era o da *Guerra Fria*, onde existia o conflito das armas, quem tinha as mais letais e com o maior poder de destruição. Em uma jogada midiática e usando a força que as HQs estavam tendo naquele momento, foi colocado que o *Superman*, além de ser a arma secreta do governo norte americano, ele era um “escoteiro” do presidente, pronto para agir no momento e no local que o seu “chefe” mandasse. Na imagem abaixo é possível visualizar a obediência por parte do *Superman* para com o governo dos Estados Unidos:

Figura 5: Batman o Cavaleiro das Trevas, pagina 88



Fonte: Google Imagens.

Outra obra bastante relevante e que mostra que as Histórias em Quadrinhos há muito tempo deixaram de ser apenas sátiras de humor foi *Watchmen*, escrita por Alan Moore, no ano de 1986.

Watchmen é considerada por muitos como a obra prima das HQs. Tem um conteúdo bastante político, onde envolve conflitos como a Guerra do Vietnam e também se passa na Guerra Fria, onde tem como pano de fundo a corrida armamentista. De acordo com Goida/Kleinert (2011):

[...] *Watchmen* significou, para os comics, o que *Ulisses* de James Joyce garantiu à contemporânea literatura ocidental. Moore e Gibbons, sem nunca se perderem ou complicarem o leitor, fizeram metalinguagem, crítica aos quadrinhos da época da inocência maniqueísta, uma história dentro da história, filosofia comportamental, futurismo apocalíptico e muito mais. (GOIDA/KLEINERT, 2011, p. 328).

Todos esses acontecimentos já citados têm como propósito mostrar o quanto as HQs evoluíram não só em formato gráfico, traços dos personagens, entre outras coisas, mas também em conteúdo e influência na cultura e na arte de muitos países.

Os “super-heróis” nos dias de hoje vão muito mais além do que eram nos anos de início de suas produções. Talvez a maior “culpada” seja a indústria do lucro que envolve as grandes editoras, que reformulam e adaptam seus personagens as realidades e características que antes eram impensáveis.

Temas como racismo e violência sempre estiveram presentes em grandes personagens e nas suas histórias, mas muitas vezes passavam despercebidos, hoje, por sua vez, são mais questionadas e até analisadas com mais cuidado. Esse é um dos assuntos que será mais discutido no segundo capítulo ao ser realizada uma análise das aventuras do personagem *Tex Willer*, e de como o mesmo se comporta nas suas aventuras e os personagens que ali estão presentes.

É a partir do entendimento dessa e de muitas histórias, que será analisado e discutido o poder que as HQs têm nos dias de hoje, tendo o personagem **Tex**, como enfoque principal, salientando a importância que ele tinha para os indígenas, pois era um chefe indígena, e ao mesmo tempo sua importância para o governo americano por se tratar de um *Ranger*.

3. CAPÍTULO 2 – O PERSONAGEM TEX NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

[...] o editor italiano Sergio Bonelli (de Tex e Dylan Dog) anunciou que lançaram no próximo mês um gibi de Tex escrito por Giancarlo Berardi, o criador da série Ken Park. A notícia deve deixar assustados tanto os fãs de Tex quanto os de Ken Parker: Tex é o gibi que mais vende na Itália, mas seu protagonista é um dos personagens dos quadrinhos europeus mais malhados pela crítica, acusado de ser racista, colonialista, etc.; Ken Parker foi um fracasso de vendas mas se tornou um sucesso de crítica. É o faroeste mais politicamente correto das HQs italianas. O próprio Bonelli diz não acreditar que os fãs de Tex irão gostar do gibi (FOLHA DE SÃO PAULO, 25 de Novembro de 1991).

Nesse pequeno trecho do ano de 1991, uma notícia deixava os fãs dos quadrinhos (principalmente do personagem Tex) eufóricos. E a dúvida seria: será que a fórmula usada por anos e anos iria mudar?

O mundo das HQs não se resume apenas nos personagens “heroicos”, que são aqueles onde o superpoder é sua principal arma de combate ao crime. Dentre os muitos personagens que não tem superpoderes como sua principal característica, colocamos em destaque *Tex Willer*, um *cowboy* que usa de outras formas de “poder” para obter seus objetivos.

Tex Willer é um personagem fictício de História em Quadrinhos (HQs), do gênero *Westerns*⁵, argumentado e criado na década de 40, por Giovanni Luigi Bonelli (1908 – 2001) e ilustrado por Aurélio Gallepine conhecido por *Galep* (1917 – 1994), distribuído e editado pela Editora Bonelli Comix. Uma das muitas características das histórias do personagem *Tex* é que ele foi produzido na Itália no ano de 1948, mas suas histórias se passavam no velho oeste americano.

No início de suas histórias *Tex*, que segundo Bonelli foi baseado em Tom Mix e o ator americano Gary Cooper, era um fora da lei. Tanto que, de início, Bonelli cogitou dar-lhe o sobrenome *Killer*. Outra peculiaridade do personagem é a sua ligação com os índios da tribo Navarro, onde ele se casa com a filha do chefe, conquistando assim o título de Chefe Branco da Tribo Navarro. Seus principais parceiros ou “pards”, termo criado por Bonelli, são: Kit Carson “Cabelo prateado”, um senhor mais velho que *Tex* que está presente na maior parte das aventuras, Kit Willer (o filho de *Tex*) e o Navarro Jack tigre.

A origem do personagem ficou, por muito tempo, sendo um mistério. Muito tempo depois, foi revelado que *Tex* era o filho de um rancheiro de nome Ken Willer,

⁵ Westerns é um gênero cinematográfico conhecido por “filmes de cowboys” ou “filmes de faroeste”.

que se recusava a vender suas terras para grandes fazendeiros (primeiro ponto das histórias do personagem: conflito de terras), terras essas onde o mesmo foi assassinado. *Tex*, revoltado com toda a situação, foi atrás dos algozes de seu pai. Tendo encontrado, matou a todos. Para a justiça americana, a partir daquele episódio, *Tex* seria considerado um fora da lei. Em suas andanças (fugas), ele entra para um circo, onde conhece Kit Carson, e ganha um cavalo de nome Dinamite. Carson, que era um agente do governo americano, convence *Tex* a se tornar um *Ranger*, a serviço do governo americano, percorrendo o território do Oeste em missões especiais.

O seu modo de atuação era diferenciado dos demais agentes. *Tex* e Carson eram convocados para missões onde a lei e as boas maneiras eram dispensáveis. Ele atuava contra pessoas do alto escalão da época: políticos, religiosos, grandes proprietários de terras etc. Seu modo de abordagem e atuação também era diferenciado, usava de força e muita violência, principalmente quando precisava extrair os nomes de suspeitos em alguma atuação.

Tex era diferenciado de muitos “super-heróis” da época. Ele bebia, fumava, espancava bandidos, dentre outras coisas. Era um personagem sério, onde só quem conseguia lhe arrancar um sorriso era o seu parceiro Kit Carson.

Essas características chamaram a atenção dos leitores da época, obrigando à editora Tea Bonelli (Ex - esposa do criador do herói, e uma de suas principais colaboradoras) a dar mais atenção àquele personagem (cowboy) obscuro, que antes aparecia em uma revistinha secundária em formato de talão de xequês.

Podemos destacar também sua figura como um *Ranger*. Os *Rangers* do Velho Oeste, diferente da figura do Xerife, que era a representação da lei em uma cidade ou povoado local, estavam em um patamar de autoridade mais elevado, estendendo sua autoridade além das fronteiras locais.

Pelas histórias de *Tex* serem passadas por volta do século XIX, ele esteve presente entre alguns acontecimentos importantes daquele período e daquela nação. Dentre esses conflitos, destaco a questão muito forte do racismo.

Entre essas histórias chamo atenção para revista **Especial de férias, 4 pela Bonelli Comix (italia) e Mythos Editora (Brasil)**, com o título **A Cruz Flamejante**, história originalmente publicada em *Tex* nº 350/351 (Itália, dez/1989 jan/1990), com texto de Claudio Nizzi e desenhos de Della Monica. A história se inicia com uma

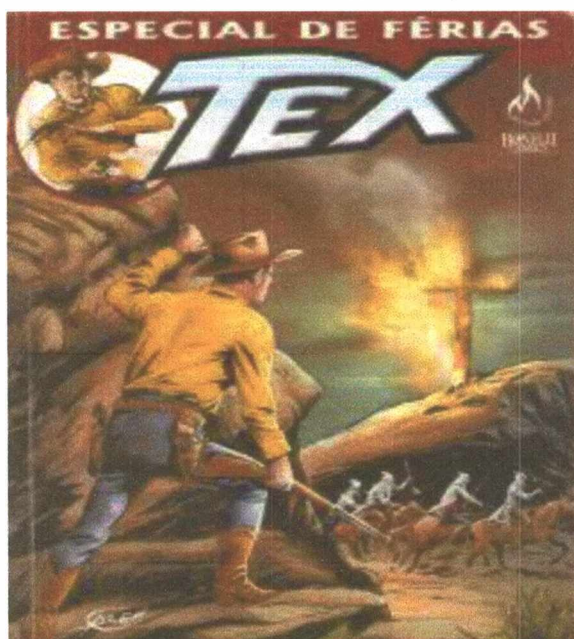
visita que *Tex* e Carson fazem a um velho amigo da época da Guerra de Secessão. Durante o trajeto, *Tex* e Carson se deparam com uma briga envolvendo membros da Ceita racista *Ku Klux Klan*, onde os mesmos discutem com um Ex - escravo, que estava trabalhando como garçom em um bar.

O motivo aparente da discursão seria a presença dele naquele local, onde era frequentado por homens brancos da elite e Ex - combatentes da *Guerra Civil Americana*, principalmente *Sulistas*, que não aceitavam a derrota no conflito, bem como a condição dos negros naquele momento.

Nizzi procurou retratar nessa história, através de sua narrativa, como seria o encontro, naquele momento, entre negros “libertos” (mas ainda em condições bem inferiores aos brancos), com os sulistas, que apesar da derrota no conflito e na mudança de sistema, ainda nutriam um sentimento de tudo o que foram um dia.

A partir daí verifica-se que a guerra aboliu a escravidão, mas não o racismo. E quem era escravista continuou sendo, uma vez que acrescentou ódio em relação aos negros, humilhação e raiva pela derrota. Esse sentimento fica bem explicito no momento em que um sulista se dirige a um negro, e usa a expressão “cara de piche”, demonstrando o sentimento que ainda era cultivado dentro de algumas pessoas naquele momento.

Figura 6: Capa da revista *Tex* especial de férias, onde temos o confronto do personagem com membros da *Ku Klux Klan*, 2005.



Fonte: Google Imagens

Dentre muitas das características do personagem *Tex* em suas histórias, os que mais se destacam são os conflitos ocorridos no *Western americano*. Muito disso se deve pelo argumento do seu criador G. L. Bonelli, como também pela arte de Galep.

Os traços fortes e cheios de expressão usados nas histórias são inicialmente, obra do seu amigo Galep que foi um dos seus primeiros colaboradores no início de sua carreira editorial. O fato de Bonelli ser um grande fã e admirador das histórias do Velho Oeste Americano facilitou, e muito, para ser dado o pontapé inicial para as histórias do personagem, como podemos ver a seguir:

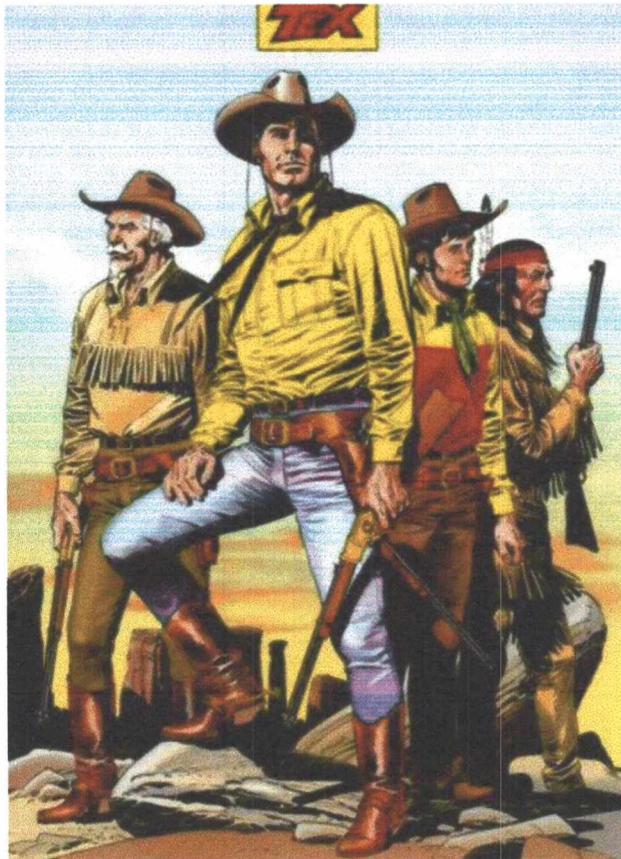
No início, Tex cavalgava sozinho. Aos poucos, foram surgindo companheiros de aventuras, como o Índio Jack Tigre, o lendário batedor Kit Carson e o filho de Tex, Kit Willer. Bonelli e Galleppini publicavam uma média de 110 páginas por mês, um trabalho estafante, principalmente para o desenhista. (GOIDA/KLEINERT, 2011. p. 62).

Bonelli e Galep souberam como ninguém, transmitir o espírito e as características dos seus personagens nas histórias colocando-os em situações, em que os grupos ali presentes, como *índios, mexicanos, chineses* e os *mestiços* são amplamente explorados, tanto em tradições como na credibilidade de suas lendas e crendices. Como mostra Frediani (2012):

A lenda d' *El Hombre Muerto*, o cavaleiro sem cabeça, nasceu, como muitas lendas, de um fato historicamente crível, ocorrido na metade do século 19 e geograficamente ambientado naquela ardente terra de fronteira que se estendia entre o sul do Texas e o México. Um inferno a céu aberto, receptáculo de ameaças sem fim para quem ali ousava se aventurar: entre bandos de apaches e de comanches, sequestradores, ladrões de gado, traficantes de armas e de uísque, caçadores (brancos) de escalpos (indígenas), o risco de perder a pele era altíssimo, sem contar a eventualidade de ser destroçado por animais selvagens, picados por cascavéis, infectados por alguma doença contagiosa, reduzidos ao limite da fome e da sede. (FREDIANI, 2012, p. 14).

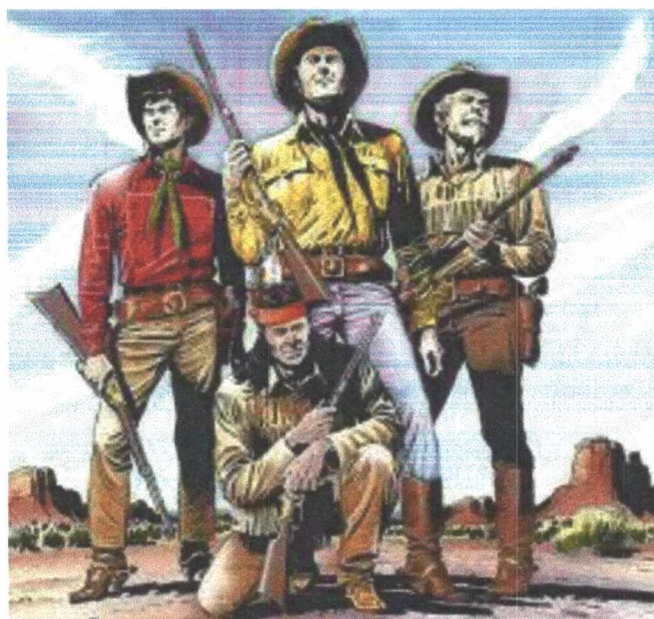
Nesse sentido, chamam a atenção ao modo como às histórias eram produzidas, tanto em ambientação (cenário onde se passavam), quanto no conjunto estrutural. Por ser um apaixonado pelas histórias do *Velho Oeste americano*, Bonelli queria dar um ar de “realismo” nas suas histórias e personagens, onde o simples detalhes de suas roupas eram pensados e idealizados com o local, como podemos ver na imagem abaixo:

Figura 7: Tex, Kit Carson, Kit Willer e Jack Tigre, 1989.



Fonte: Google Imagens

Figura 8: Tex no meio, Kit Willer (filho) no lado esquerdo, Kit Carson no lado direito e Jack Tigre agachado, 2005.



Fonte: Google Imagens

Percebe-se, diante das imagens acima ilustradas, que a estrutura das histórias e dos personagens é uma das características das produções de Bonelli, tendo sido, dessa forma, pouco alteradas durante o tempo, seguindo praticamente a mesma “formula”, como as produzidas nos seus primórdios.

3.1 TEX NA HISTÓRIA AMERICANA E A QUESTÃO INDÍGENA

Por ser um contemporâneo da *Guerra Civil Americana*, muitas histórias destacam esse evento e a importância do personagem no desenrolar do mesmo. Dentre as edições da revista *Tex*, que citam a Guerra Civil Americana, a edição **Tex, edição histórica, nº 62** intitulada **Entre Duas Bandeiras**, conta de uma forma fictícia esse conflito e de como o personagem *Tex* estaria presente no mesmo, onde deixa bem claro o posicionamento dele, que defendeu o Norte (União). Essa não é a única história que envolve o personagem na *Guerra Civil Americana*, como também o seu posicionamento em questões do governo americano, como podemos verificar no seguinte trecho:

A guerra civil americana já acabou há tempos, mas no Missouri, um dos estados do sul derrotado, os ressentimentos contra o Norte vencedor e invasor continuam acirrados. Disso se aproveitam os irmãos Bill e Frank Border para assaltar os trens da *Union pacific* e contar com a complacência dos habitantes para escondê-los sob uma teia de silêncio. Mas o Governo Federal americano, que gastou fortunas para espalhar os trilhos de ferro por todo o Oeste, não tem a intenção de permitir a desmoralização desse meio de transporte e progresso. Quando a Agência de Detetives Pinkerton joga a toalha após vários insucessos na tentativa de prender os irmãos bandidos, Tex e Carson são chamados para resolver a situação. Mesmo percebendo que não terão nenhuma ajuda da população, que considera os Border heróis do Sul, os justiceiros vão conseguir uma pista e iniciar uma implacável caçada aos assaltantes de trens. (TEX OURO, Nº 15, novembro de 2004).

Para deixar de lado qualquer dúvida, esse meio de “transporte e progresso” (trilhos de ferro), iria passar por terras indígenas desapropriando várias famílias que ali viviam, porém, *Tex* e Carson são acionados, não para conter o avanço das ferrovias, e sim para deter aqueles que estavam atrapalhando o “progresso”.

Em um desses episódios, *Tex* fica claramente do lado do governo americano, citando inclusive os benefícios de todo aquele avanço que chegava naquela região “selvagem”. Expressando assim um sentimento de patriotismo, como também, deixando claro que a região que não apoiar os banqueiros e ferrovias será

considerada atrasada em relação às outras. Lembrando que essas terras eram pertencentes aos nativos daquela região.

Figura 9: Revista Tex Ouro, número 15



Fonte: Google Imagens

Partindo dessa perspectiva, se pode dizer que existe um interesse muito grande do governo americano em manter Tex, atuando naquela região. A liberdade que o mesmo tinha em dialogar com os índios era o maior ponto a favor do governo americano que em muitos casos deixava-o a vontade para aplicar os seus métodos.

Como foi vislumbrado anteriormente, o personagem Tex é mundialmente conhecido principalmente pelo seu modo de agir, ou seja, muitas vezes usando de

violência para conseguir informações, já que o mesmo é um *Ranger* contratado, principalmente para missões, onde a “lei”, não pode chegar.

O ambiente onde as histórias do personagem são mostradas e ambientadas é conhecido de longas datas, principalmente no que toca aos conflitos entre indígenas americanos e o homem branco (cara-pálida). Dentre as muitas tribos envolvidas, se destacam nas histórias os *Navajos*, *Sioux*, *Fox*, entre outras.

Em primeiro lugar, vale salientar que por mais que *Tex* fizesse parte de um grupo indígena (Navarros), suas histórias estão cheias de estereótipos envolvendo outros grupos étnicos que ali se faziam presentes. Como também nas histórias, o personagem é colocado como sendo um superior, pois, ele vai onde a lei não tem poder e onde é preciso agir com mãos de ferro (violência).

Em algumas HQs analisadas e, em pesquisas de anteriores, na sua maioria temos a constatação que *Tex*, por mais que seja um personagem onde muitos colocam como “independente” e livre da intervenção do governo, o que podemos perceber é que ele não só é um agente ativo do governo americano, como também defende seus ideais (imperialistas).

Um exemplo bastante representativo e forte é que *Tex*, por mais que seja um agente indígena, designado para tratar dos assuntos de sua tribo junto aos “homens brancos”, (governo) o mesmo tem em suas histórias outras tribos como inimigos. O fato é que na maioria das vezes em relação a essas tribos, se tem sempre o interesse do governo americano por trás.

Essa questão fica mais evidenciada quando se tem o controle de terras. Em muitos dos casos, as terras eram tomadas dos povos ali presentes, seja a força ou por leis que eram feitas para beneficiar os “novos colonos” que ali chegavam e se instalavam. Assim, parecem bastante pertinentes as palavras de Pereira (2015) quando diz que:

As leis de cunho liberal dos “pais fundadores” não se aplicavam às pessoas de “segunda categoria”. Mesmo que na época de 1789, grande parte do território americano fosse composto por terras pertencentes a povos indígenas, a Constituição não faz referência ao processo de cessão, anexação e acomodação desses povos no território da União. (PEREIRA, 2015, p. 23).

Partindo dessa perspectiva, se pode dizer que o fato de *Tex* fazer parte de um grupo indígena, não dava nenhuma garantia de segurança e conquistas aos grupos

étnicos. O que estava em questão naquele momento era que os *Navajos* tinham um agente indígena ao seu favor, assim como esse mesmo agente era um mediador nas questões que havia entre eles e o governo americano, pode-se concluir o motivo pelo qual os navajos não eram “perturbados”. Temos então a visão do indígena pacífico, que tudo aceita e não questiona as ações do outro perante ele.

Nesse caso, mais especificamente envolvendo os Navajos, das histórias de *Tex*, temos o exemplo do bom selvagem, aquele que aceitava tudo que vinha do homem branco, sem questionar suas atitudes e intenções. O motivo de não serem “incomodados”, era pelo simples fato que já estavam dominados.

Em muitos dos casos, os navajos eram usados como exemplos para outras tribos, pois serviam de interlocutores nas reuniões dos chefes para passarem as benesses, que haviam adquirido por ajudar o Governo Americano. Aquelas tribos que fossem contra e não cedessem e fossem a favor dessa nova forma de nomeação eram tidas como inimigas e, portanto, deveriam ser combatidas. Dentre muitas formas usadas contra essas tribos, as perdas de territórios eram as mais comuns.

Chamam a atenção à forma como o mestiço é apresentado, bem como o seu modo de agir, tanto perante o indígena quanto ao homem branco, onde o mesmo sempre tenta levar vantagens, independente do lado. Essa característica do mestiço nas histórias servia para mostrar as diferenças entre os indígenas ainda ligados as tradições, e que tinham todos os ritos mantidos. Esses eram mostrados como sendo os atrasados, enquanto os mestiços eram aqueles mostrados como os contaminados pelo “progresso”, sendo muitas das vezes os ardilosos buscando sempre o seu bem estar e a riqueza.

Como supracitado, em muitos momentos os conflitos existentes nas histórias estavam ligados a fatos onde envolvem grandes empresas e empresários, principalmente os ligados as grandes ferrovias.

Um dos momentos onde muitos destes conflitos ficam evidenciados, se encontram na revista **Tex ouro**, nº 35, intitulada **Oklahoma**. Nesta revista o autor narra como foi formado o Estado do Oklahoma, destacando a corrida entre os colonos em terras desapropriadas dos indígenas. A seguir um trecho da revista:

Durante a corrida para os assentamentos em terras do Oklahoma, da qual participam milhares de colonos, cada um com os meios de que dispõe, Tex

e Carson saem em defesa dos Paxton, uma família que largou tudo atrás de si sonhando com um futuro melhor. Mas a avidez está à espreita e quando é dada a largada, o caos é total, em boa parte provocada por infames capangas a mando de terceiros e por concorrentes desleais. A Oklahoma Land Rush é um fato real da história americana, a corrida à terra própria em áreas tomadas dos índios e que o governo entregaria a cada colono que primeiro pusesse os pés em cada lote. Esse momento da História é considerado por muitos como o acontecimento que marcou de forma oficial o FIM do Velho Oeste. (TEX OURO, 35).

É inegável que muitas conquistas conseguidas pelo governo americano, perante os índios, nas histórias de *Tex*, eram principalmente pela sua influência e respeito a muitas das tribos ali localizadas, o que facilitava e era uma arma para evitar um conflito direto.

3.2 TEX E SUA INFLUÊNCIA ENTRE AS OUTRAS TRIBOS E OS CONFLITOS ENTRE OS INDIGENAS

A influência exercida pelo personagem tanto com os Índios quanto com o governo, destaca momentos em que sua simples presença foi o suficiente para acalmar animos e evitar conflitos. Quando nos deparamos com as histórias de *Tex* e o seu lugar de atuação, o *Oeste selvagem americano*, juntamente com o conflito de progresso e civilização envolvendo grupos indígenas e os colonos que chegavam naquelas terras, vemos o quanto o personagem é importante em apaziguar conflitos.

Como já foi abordado anteriormente, o ambiente onde as histórias de *Tex* são contadas é cheio de conflitos provenientes das disputas de terras entre os colonos, que queriam tomar as terras pertencentes as várias tribos indígenas que viviam naquele local.

Esses conflitos já existiam há muito tempo. A chegada dos colonos americanos, juntamente com novos armamentos, só fez intensificar aquelas disputas, pois, ao mesmo tempo que os colonos viam vantagem em apoiar algumas tribos (para obter benefícios), algumas delas concordavam em ficar do lado dos colonos para obterem armas de fogo, que davam certa vantagem em relação aquelas que tinham o arco e flexa como sua arma.

As decisões de apoiar ou combater os colonos eram decididas entre as tribos em reuniões com os vários chefes que citavam os pontos negativos e positivos das alianças, como também, era o momento de se convencer aqueles que pensavam diferente.

Figura 10: Revista Tex Ouro, numero 36, pagina 249



Fonte: Google Imagens

Percebe-se, nesse caso, que os índios das outras tribos têm ciência da influência que *Tex* tem, tanto como os índios quanto com os americanos (casacas azuis), onde as decisões estariam pautadas em atitudes e eventos envolvendo ambos os lados. Isso era o motivo de muitos conflitos internos. As outras tribos em vários momentos se viam ameaçadas, tanto pelos conflitos já existentes, quanto pela interferência desses novos invasores e conquistadores.

Chamam atenção, nesse sentido, o posicionamento do chefe *Nuvem Branca*, da tribo dos *Navajos*. Em muitos momentos, ele se mostra pacífico e condizente com as atitudes de *Tex* em ficar do lado dos americanos. Em outros momentos, *Nuvem Branca* chega a querer convencer os outros chefes a colaborarem com os americanos.

Isso significa dizer que em muitos dos casos, *Tex* influenciava as decisões que envolviam os índios e os americanos, mas ao mesmo tempo seu posicionamento de *Ranger*, fazia com que suas decisões fossem tomadas em favor dos americanos. Essa posição, por sua vez, deixava as outras tribos revoltadas, o que era motivo de inícios de outros conflitos. Entende-se assim, que existia um jogo de interesses de ambos os lados.

Diante desse processo de “civilização”, aonde os colonos americanos vinham com a alcunha de civilizados e de superiores, estando o próprio *Tex* nesse patamar. Uma forma de deixar isso claro era que, nos confrontos do lado americano, temos em alguns momentos apenas dois personagens, *Tex* e *Carson*, enquanto o número de índios é bem superior, porém a vitória sempre era conquistada por *Tex*. Isso era uma forma de mostrar superioridade e poder daqueles estrangeiros que chegavam às terras indígenas.

Essas atitudes e pensamentos eram todos imperialistas, onde se buscava subjugar povos e raças inferiores, mostrando superioridade mesmo que não fosse numérica, mas em questão de poder. Mostrava-se o apoio da população que aceitavam com incessante naturalização tudo em prol do lucro.

Havia um comprometimento por causa do lucro, e que ia além dele, um comprometimento na circulação e recirculação constantes, o qual, por um lado, permitia que pessoas decentes aceitassem a ideia de que territórios distantes e respectivos povos deviam ser subjugados e, por outro, revigoravam as energias metropolitanas, de maneira que as pessoas decentes pudessem pensar no imperium como um dever planejado, quase metafísico de governar povos subordinados, inferiores ou menos avançados (PEREIRA, 1995, p. 41).

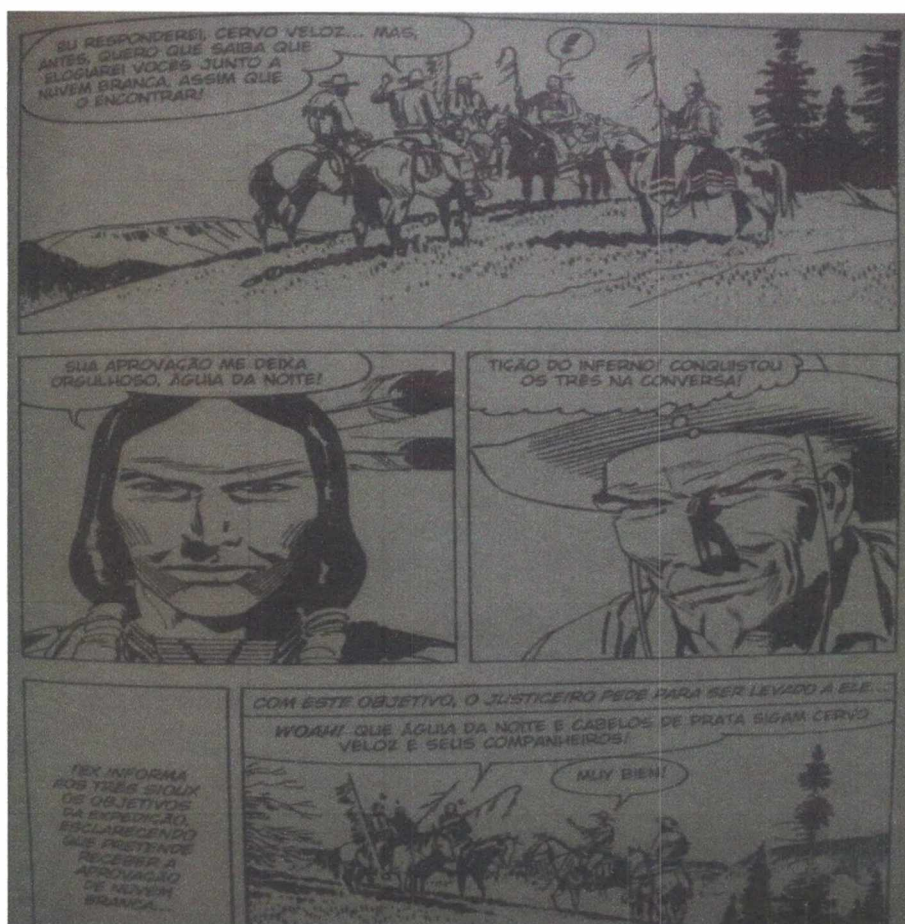
Tex gozava de autoridade frente aos indígenas, conquistada devido a sua proximidade com os mesmos, porém, esse modo de agir beneficiava e muito o governo americano, já que *Tex* trabalhava para eles. É tanto que por mais que *Tex* agisse do lado dos índios, ele jamais conseguiu conter o avanço dos colonos nas terras indígenas.

O avanço dos colonos em terras indígenas trazia muitas desvantagens para os nativos, pois além das perdas das terras, havia a questão da caça que era praticada pelos colonos. Dessa forma e levando em consideração que os índios viviam da caça, com a escassez da mesma, eles tinham de procurar em outras terras, levando assim a conflitos com outras tribos.

Muitas vezes os colonos usavam a alcunha de exploradores, para adentrarem em terras indígenas e ver o potencial a ser explorado das mesmas. Desde a caça de animais principalmente os bisontes, que além de servirem de alimentos para os nativos, suas peles eram usadas como vestimentas. Permitir que os colonos adentrassem esses territórios era colocar toda uma tribo em risco.

É interessante observar, que ao modo que *Tex*, ia intervindo nos conflitos os próprios indígenas iam perdendo suas identidades, muitos eram tidos como *bons selvagens* e principalmente aqueles que se aproximavam da “civilização”, um exemplo claro disso pode ser observado em uma pagina da revista *Tex*, edição de ouro 358/362 (Itália, ago/dez de 1990).

Figura 11: Tex ouro, nº 35



Fonte: Google Imagens

A imagem em si deixa explícita de o porquê de *Tex* ser muito influente entre os índios. No momento que ele intervia em determinadas decisões fazia com que os

índios perdessem o seu poder de agir e intervir no meio que eles viviam. Com isso, era como se os índios perdessem o poder das decisões e tradições, pois, como era de costume, quando as tribos tinham alguma divergência, eles se reúnem em conselhos, com os seus líderes e discutiam os pontos a serem julgados e melhorados, levando assim muitas vezes a acordos e alianças. Quando temos, nesse mesmo cenário um homem branco, que é o mediador, perdesse o contato com as culturas dos índios.

Em linhas conclusivas, esse trabalho de conclusão de curso nos leva a compreender que muitas Histórias em Quadrinhos, em especial as edições de *Tex*, vem mostrar os índios de uma forma estereotipados. Em algum momento temos o bom selvagem, aquele que estava passivo a toda a situação de dominação imposta pelo homem branco. Em outro momento, temos o índio mostrado como o que é responsável por todo o atraso da região ali mostrada, caso das histórias de *Tex*, o *Velho Oeste Americano*.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa nos conduz a percepção de como algumas HQs mostram temas polêmicos, como racismo, conflitos indígenas e o imperialismo. Em muitas histórias sempre há o conflito entre o vilão e o mocinho que em lados opostos disputam terras, o amor de uma moça ou o poder em uma determinada localidade. Ao mesmo tempo por estarem em lados adversos, verificamos mentalidades díspares entre estes personagens.

No mundo capitalista em que vivemos, tudo é transformado em mercadorias sendo assim como cultura de massas. Ideias e ideologias estão presentes desde um simples programa de televisão até uma grande cadeia de jornais. Com as Histórias em Quadrinhos não foi diferente. Criadas no século XIX, e popularizadas através de tiras de jornais, as Histórias em Quadrinhos (HQs) ganharam, ao longo dos séculos, fama e admiradores em todo o mundo.

O que podemos perceber é que em cada década as HQs tiveram um comportamento diferente. Estas muitas vezes acompanham o desenvolvimento de determinadas sociedades, sendo até mesmo o reflexo destas. Os personagens de HQs simbolizam figuras que podemos encontrar em nosso dia a dia. Mesmo os super heróis apresentam características de simples mortais e são representados pelo anseio latente de nossa sociedade em querer que um personagem erradique nossos problemas. Quem não sonha que um personagem Superman ou um Batman apareça para acabar com o mal personificado por bandidos sanguinários? Os heróis de HQs já fazem parte de nosso imaginário coletivo alimentando a esperança que dias melhores atinjam nossa sociedade através da máxima: que o bem sempre vença o mal. Os personagens mesmo o super-herói, aquele personagem que se apresenta com superpoderes, adquiridos por alguma experiência genética ou contato radioativo, ou pelo simples fato de ter vindo de outro planeta que não a terra, como o Superman⁶ é o reflexo de nosso anseio por uma sociedade mais justa.

Em contrapartida, Tex é um personagem que não tem super-poderes, mas exerce com a sua influência uma liderança que vai muito além de algumas culturas. O ambiente onde suas histórias são contadas (Velho Oeste Americano), é cheio de conflitos que envolve várias tribos indígenas que disputam territórios e poder. Com a

⁶ O Superman foi o primeiro personagem das HQs a ter superpoderes.

chegada do homem branco (os colonos) essas disputas são intensificadas, devido à determinadas alianças que se dão entre algumas tribos e os colonos.

A partir das narrativas contidas nas histórias do personagem Tex, se pode discutir a forma como o mesmo é apresentado em tais histórias. Ele é um Ranger, a serviço do governo americano e ao mesmo tempo é um agente indígena da tribo dos Navajos. Nas disputas entre colonos e indígenas, onde em muitos casos os colonos saem vencedores, vemos que muitas questões importantes precisam serem tomadas. Nesse sentido, é discutido o ideal imperialista contido nas decisões do personagem, assim como também a sua influência perante as outras tribos, fazendo com que muitas vezes sua opinião se sobressaia perante a do líder da tribo. Além disso, ele é mostrado como um personagem superior, perante os demais.

Um fato interessante é que, muitas obras que vão desde o cinema até mesmo aos quadrinhos tentam passar para o público em geral é de que os Estados Unidos da América, não são um país imperialista. Muitos personagens famosos, são colocados como os libertadores, passando uma imagem de salvadores e heróis. Quando a final, isso é uma forma dos Estados Unidos, exercem uma influência estabilizadora, única e poderosa, na economia e na política do mundo e passando uma visão de ser uma grande força em favor da paz.

Com isso, vemos que Tex é um personagem dicotômico que foge à regra de mocinhos melosos de outras histórias. Ele é claramente o herói, mas é dotado de inúmeros defeitos que dão veracidade ao personagem. Ele bebia, fumava, não era nenhum romântico. Era o que poderíamos chamar de personagem bruto, que espancava os mal-feitores em busca de informações, mas que mesmo assim não deixava de ser um grande herói.

REFERÊNCIAS

BOSELLI, Mauro. **Tex edição gigante: A cavalgada do morto**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

BERARDI, Giancarlo. **Tex ouro, nº35: Oklahoma**. São Paulo: Mythos Editora, 2008.

CARVALHO, Francisco Ribeiro da Costa. **O Racismo Presente nas HQs (Histórias em Quadrinhos)**. Campina Grande, PB: Il Cinted, 2016.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

LIMA, Sávio Queiroz. **História Cultural dos Quadrinhos: o gênero super-herói**. Salvador: Universidade Católica de Salvador, 2008. 137f.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em:
<https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod_resource/content/1/como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf>. Acesso em: 22.10.2016.

NUNES, Yuri Saladino Souto Maior. **Cultura e política nas histórias em quadrinhos *Luke e Tantra de Angeli***. Tese (Doutorado em Ciências Sociais). Universidade Federal de Campina Grande: Campina Grande, 2013. 200f.

GUEDES, Roberto. Mistérios da caverna da caveira. In: FALK, Lee. **O Fantasma Magazine**. São Paulo: Ópera Gráfica, 2002.

POMARI, Gerson Luis. **Histórias Ilustradas: uma nova forma narrativa no século XIX (O exemplo de Wilhelm Busch)**. Rev. Let., São Paulo, v.51, n.2, p.223-244, jul./dez. 2011.

PEREIRA, Allan Kardec da Silva. **Imagens que pensam o outro**: O índio no cinema de John Ford. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Campina Grande: Campina Grande, 2015. 189f.

ESSINGER, Silvio. **Almanaque anos 90**. Rio de Janeiro: Agir, 2008. 306f.

FREDIANI, Graziano. **Tex edição gigante, A Cavalgada do Morto**. São Paulo: Mythos Editora, 2012. 244f.

FURLAN, Cleide. **HQ e os 'Syndicates' norte-americanos**. IN: LUYTEN, Sonia M.Bibe. (Org.) **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

Folha de São Paulo, 25 de novembro de 199. Disponível em:
<http://acervo.folha.uol.com.br/fsp/1991/11/25/> Acesso em: 25 dez. 2015.

MILLER, Frank. **Batman o Cavaleiro das Trevas**: Edição definitiva. 2 ed. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2011. 518f.

-----. **Sin City: cidade do pecado**. São Paulo: Dark Horse, 1991.

-----. **300 de Esparta**. São Paulo: Editora Abril, 1999.

MOORE, Alan. **Watchmen**. 2. Ed. Barueri, SP: Panini Books, 2011.

EAGLEMOSS. **Superman: a morte do Superman**. Vários autores. São Paulo: Eaglemoss, 2016.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: A História de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009

NIZZI, Claudio. **Tex especial de férias: A cruz flamejante**. São Paulo: Mythos Editora, 2005.

-----, **Tex, edição de Ouro nº 36. Sequestro nas colinas do vento**. São Paulo: Mythos Editora, 2008.

-----, **tex, edição de Ouro nº15: Irmãos Bandidos**. São Paulo: Mythos Editora, 2004.