

JONAH HEX: UM COWBOY AMERICANO TIPICAMENTE ITALIANO

Alex Vidigal Rodrigues de Sousa⁹

Resumo: O personagem de faroeste das histórias em quadrinhos intitulado Jonah Hex é pertencente ao selo editorial norte-americano *Detective Comic*, popular *DC Comics*. Porém, muito além da história da colonização do Velho Oeste dos Estados Unidos da América, não se pode esquecer quão grande foi a influência do cinema, em especial o hollywoodiano, para recriar (e em algum ponto criar literalmente) o *cowboy* que se imagina desse período nas telas. Mas para a criação do personagem das HQs em questão, maior que a mitologia dos filmes de faroeste norte-americano, foram as películas de *Spaguetti Western*, populares produções italianas da década de 1960. E por meio dos Estudos Culturais, em especial, pelos conceitos de Fluxo Cultural e “Hibridismo” de Stuart Hall, essa construção pode melhor ser percebida.

Palavras-chave: Faroeste. Cinema. Histórias em Quadrinhos. Anti-Herói

1 – Introdução: estranho cowboy nos contos de faroeste¹⁰

Foi nas páginas da história em quadrinho *All-Star Western n°10* (em 1972) que pela primeira vez surgiu o cowboy Jonah Hex, criado pelos autores John Albano (escritor) e Tony DeZuñiga (desenhista). Não era preciso passar por muitos quadrinhos do gibi para perceber que o personagem era mais que inusitado, trajando o uniforme do exército dos confederados (os derrotados na Guerra de Secessão dos Estados Unidos), de atitudes ultra violentas – tanto contra homens quanto contra mulheres – e com uma cicatriz de queimadura em metade de seu rosto. Essas são algumas das características visuais inesperadas de um protagonista lançado em um período em que o sucesso era dos super-protagonistas.

Ele nasceu na época errada. Apareceu num tempo em que a maioria de seus colegas já estava desaparecido ou, uma minoria, lutando para se manter viva. O tempo do *cowboy* se fora. Naquele começo dos anos 1970, as façanhas dos mocinhos do Velho Oeste já não eram mais contadas pelas histórias em quadrinhos, pois poucos leitores acreditavam nelas ou

⁹ Alex Vidigal Rodrigues de Sousa é mestrando da linha Imagem e Som no Departamento de Comunicação pela Universidade de Brasília. E-mail: alexvdg@gmail.com

¹⁰ O título faz referência à revista *Weird Western Tales* (1972 – 1980) que foi criada para publicar as histórias de Jonah Hex (1972 – 1977) após seu sucesso de lançamento na revista *All-Star Western* em 1972.

ainda gostavam delas. Eram os dias dos super-heróis. Ironicamente, estes que foram ‘mortos’ pelo gênero *western* a partir de 1948, estavam de volta e não abriam espaço para que vaqueiros, xerifes, índios e pioneiros voltassem a cavalgar pelas páginas dos *comics* americanos. (SAMPAIO, 2006, p. 4)

Um dos feitos mais notáveis do *cowboy* não foi laçar os fora-da-lei ou prender seus inimigos, mas continuar sendo publicado ininterruptamente por mais de treze anos com mais de “... 122 aventuras, ou seja, 76 histórias completas e mais 14 em forma de duas ou três partes (num total de 46). Foram 2369 páginas contando a saga de Jonah Hex” (SAMPAIO, 2006, p.9). E quando todos pensavam que ele já havia cavalgado até o por do sol e sumido no crepúsculo, em 2006 surge uma nova revista mensal do cowboy escrita por Justin Gray e Jimmy Palmiotti, que é publicada até hoje.

O atrativo chave de Jonah Hex para sua longevidade entre os leitores da época, como também entre seus fãs até hoje, não era ser um herói mais poderoso que seus parceiros de cavalgada ou mesmo mais super-herói em seu uniforme do exército que os super-heróis de trajes berrantes, mas ser simplesmente um anti-herói. Não era como os mocinhos dos filmes de faroeste americano famosos até a metade do século XX: na verdade era mais parecido com os cowboys sujos e maltrapilhos dos *bangue-bangue* à italiana de uma década anterior (1960) à sua publicação.

Mas como? Cowboys macarrônicos vindo das telas de cinema influenciando o velho oeste dos gibis do Tio Sam? Isso é possível? Revendo a história há uma relação entre o cinema e as histórias em quadrinhos dentro do gênero *western* mais antigas que possamos imaginar. Pelo sociologia notamos a mudança comportamental dos personagens das HQs ao passar das décadas e suas mudanças sociais, entre eles os *cowboys*, são tão significativas quanto surgimento do herói, do super-herói e do anti-herói em cada momento e suas transformações. Mas além do uso dos campos da história e da sociologia é pelo campo da Comunicação Social, à luz dos Estudos Culturais, pode-se compreender a relação entre o *bangue-bangue* italiano e os gibis de faroeste americanos, em especial segundo o conceito de “hibridismo” discutido pelo teórico cultural jamaicano Stuart Hall.

2 – Era uma vez o Oeste¹¹: das telas nas salas de cinema às páginas dos gibis o faroeste estava lá

O ano de 1895 é muito emblemático por ser data marco do surgimento de duas das mídias imagéticas relevantes na história. De uma lado temos os franceses Auguste e Louis Lumière, os irmãos Lumière, com seu invento, o cinematógrafo, fazendo a primeira exibição pública de películas e do outro o americano desenhista e escritor de quadrinhos Richard F. Outcault, que publicava O Garoto Amarelo (*Yellow Kid*) primeiro personagem periódico em jornal e também popularizou o balão de fala.

O século XIX também é rico historicamente, especialmente, neste caso, pelo surgimento do Velho Oeste. Aí se caracteriza o tempo histórico da colonização norte-americana (entre 1840 – 1890) em que houve a expansão intensa nas terras a oeste dos Estados Unidos da América – a *Far West*, daí o nome Faroeste. Muito foi folclorizado, fantasiado e publicado sobre esse momento da história em que surgiu o *western*. As mídias da imagem que surgiram no final desse mesmo século, teriam como fonte de suas narrativas a oralidade e a literatura do *western*.

O *western* surgiu do encontro de uma mitologia com um meio de expressão: a Saga do Oeste existia antes do cinema nas formas literárias ou folclóricas, e a multiplicação dos filmes não acabou, aliás, com a literatura do gênero *western*, que continua a ter seu público e a fornecer aos roteiristas seus melhores temas. (BAZIN, 1991, p.201).

O cinema foi quem primeiro se apropriou do Faroeste pelas imagens. Na verdade o *western* é um dos primeiros gêneros cinematográficos. O marco foi o filme O Grande Roubo do Trem (*The Great Train Robbery, 1903*) do diretor Edwin S. Porter. Apesar de seu pioneirismo em narrativa realista, a grande maioria dos filmes de *cowboys* eram feitos por características mais míticas. “O *western* é um folclore americano: uma mitologia que depende mais da fantasia do que da história” (GOMES, 2004, p.14). Assim o gênero mais popular da primeira metade do século XX era feito de *cowboys* que mais se pareciam com

¹¹ O título “Era uma vez o Oeste” faz referência ao filme intitulado “Era uma vez no Oeste” (C’era Una Volta il West, 1968) de Sergio Leone, que em sua tradução para o inglês perdeu o sentido de “il west” (o Oeste) se tornando “in the west” (no Oeste).

heróis épicos que homens dos 1800. “Billy the Kid é invulnerável como Aquiles, e seu revólver, infalível. O *cowboy* é um cavaleiro.” (BAZIN, 1991, p.206).

Já nos quadrinhos o Velho Oeste surgiu nas primeiras décadas do século XX. Nesse primeiro momento, foi nas tiras de jornal que começaram as primeiras cavalgadas dos mocinhos.

As incursões iniciais do *western* nos quadrinhos datam do final da década de 1920 ao início dos anos 30, primeiro em tiras de jornal, se espalhando pelo mundo a partir dos anos 40. Personagens como Bufallo Bill, de Harry O'Neil; Rei da Polícia Montada, com os desenhos de Allen Dean; e *Red Ryder* (conhecido no Brasil como Nevada), de Fred Harman, já faziam muito sucesso entre os leitores nesse período. (RAMONE, 2004)¹²

Logo em seguida, com o surgimento do formato das revistas em quadrinhos, na década de 1930 apareceram outros personagens, mas que carregavam o traço primeiro dos quadrinhos, o cômico (daí seu nome no EUA de *comics*) - característica muito marcante dos primeiros personagens criados nas primeiras tiras.

Os primeiros *comic books* americanos dedicados inteiramente ao gênero *western* parecem ter sido ‘*Western Picture Stories*’ e ‘*Star Range*’, ambos datados de 1937. Mas eram revistas que pendiam mais para o humor do que para o sério. Só na década seguinte o gênero se firmaria definitivamente nos *comics*. (SAMPAIO, 2006, p. 4)

Em pouco tempo o impacto de Hollywood e seu gênero mais popular foi notável em toda a cultura de massa no período da II Guerra Mundial. Foi tão expressivo que os maiores representantes por excelência dos quadrinhos, os super-heróis, tiveram sua popularidade abalada por um tempo. “Com a decadência dos primeiros super-heróis e a ascensão dos filmes classe B nas matinês dominicais, o faroeste passou a ser um produto de consumo obrigatório em todo o mundo’, comenta o editor e crítico de quadrinhos Franco de Rosa.” (JUNIOR, 2008, p. 22 e 23). Em resposta direta, não só os cowboys ficaram mais populares nas páginas das revistas em quadrinhos como os mocinhos dos faroestes migraram para lá.

¹² <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm>>

Dos anos 30 aos 50, não havia personagens de filmes de faroeste que não migrassem para os gibis. Fossem séries de cinema ou de TV, até os atores viravam heróis. **Roy Rogers** (com a arte de John Buscema em início de carreira), *Hopalong Cassidy*, *Gene Autry*, *Rex Allen*, *Bill Elliot*, *Johnny Mac Brown*, *Rocky Lane* (desenhado pela primeira vez no Brasil por Primaggio Mantovi, na década de 1960), *Durango Kid*, *Buck Jones*, *Annie Oakley*, *Tom Mix* e até o cachorro *Rintintin*, todos inundavam as tiras de jornais ou revistas em quadrinhos (RAMONE, 2004)¹³

A influência exercida pelo *western* das telas nas páginas dos gibis não terminaria aí e também não seria a mesma sempre. Na década de 1970 o Jonah Hex surgiria nas histórias em quadrinhos não como uma transposição da imagem de algum ator famoso do cinema e seus feitos heróicos para os quadrinhos. Era uma nova postura adotada, inspirada em um novo *cowboy* que surgia nas telas vindo da Itália - tanto que os criadores do personagem não queriam que ele se comportasse como os mocinhos clássicos dos gibis.

Ele [Tony DeZuñiga, o desenhista] e o roteirista (e idealizador do personagem) John Albano tinham uma estratégia bem definida: afastar Hex por completo do estereótipo do *cowboy* galante criado pelo cinema americano e perpetuado nas HQs dos anos 1950. Ou conforme o próprio Albano disse ao desenhista: ‘Ei Tony, Vamos ficar longe de tipos como *Rawhide Kid*^{14*} e todos aqueles super-heróis do oeste¹⁵, afinal, você sabe, esses caras vivem atirando nas armas que estão nas mãos dos bandidos!’ – com o que DeZuñiga concordou: ‘Isso mesmo! Eles são como uma versão em quadrinhos do Roy Rogers... sempre com um belo cavalo’. (GUEDES, 2006, P. 270)

¹³ <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm>>

^{14*}Rawhide Kid é um cowboy da Marvel lançado originalmente em 1955. Chegou a ser desenhado por Jack Kirby e Larry Lieber (irmão mais novo de Stan Lee) e viveu aventuras bem surreais, onde enfrentava monstros e alienígenas. Recentemente, uma minissérie polêmica insinuou as tendências homossexuais do personagem. Aqui no Brasil, ficou mais conhecido como “Billy Blue” (GUEDES, 2006, P. 271)

¹⁵ “Os mascarados eram comuns nos gibis de *western* dos anos 40 e 50, certamente seguindo a esteira dos super-heróis da **Timely Comics** (atual **Marvel**) e **DC Comics**. *Cavaleiro Fantasma*, *Black Diamond* e *Fantasma Vingador* marcaram a época dos *cowboys* que escondiam seus rostos.”(RAMONE, 2004, <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm>>)

Mas Hex não era só diferente do *cowboy* galante do cinema no gibi ou até mesmo das super aventuras do Rawhide Kid. Jonah Hex era algo diferente para as páginas dos quadrinhos, era um anti-herói.

3 – O Herói, o Super-Herói e o Anti-Herói¹⁶: os protagonistas dos gibis em suas transformações pelo tempo.

Não seria estranho se quando se mencionasse a palavra herói muitos pensassem em Grécia Antiga, mitologia, deuses, saga épica. Mais ainda se no lugar dos grandes nomes que conhecemos dos gibis aparecessem nomes como Hércules, Teseu, Perseu, Aquiles. A origem da palavra herói (Do grego ‘hrvV, pelo latim *heros*) está no protagonista de grandes feitos, incomum à maioria dos humanos, daí estar entre o homem e o divino grego. Assim, são considerados semideuses.

Mas eis que o verdadeiro herói aparece, aquele que não tem necessidade de adjetivos para se caracterizar, aquele que dotado pelos deuses duma força sobre-humana, é investido duma missão sagrada e deve restaurar a ordem perturbada pelas forças do mal. (MARNY, 1970, p. 122)

Desde o começo da tradição das narrativas gráficas nem sempre os quadrinhos foram veiculados em revistas – apareciam em tirinhas de jornais. Também nem sempre foram os super-heróis na página das revistas, mas os heróis. E antes deles mesmos eram os personagens de humor que passeavam pelos quadrinhos das tirinhas. “Durante as primeiras décadas de existência, a história aos quadrinhos, como se hesitasse em dedicar-se a aspectos sérios, limitou-se a um função cômica.” (MARNY, 1970, p. 122).

Inicialmente, a narrativa épica dos *comics* bebeu nas fontes da literatura popular e do cinema para desenvolver alguns gêneros homólogos aos já existentes. Assim, a partir de 1929, apareceram nos Estados Unidos a aventura exótica (Tarzan, Jungle Jim, etc.), a fantástico-científica (Buck Rogers, Flash Gordon, etc.), a aérea (Ace Drummond), e a medieval (Prince Valiant).
(GUBERN, 1979, p. 20 e 21)

¹⁶ O título “O Herói, o Super-Herói e o Anti-Herói” faz referência ao título original do filme em italiano “Três Homens em Conflito” (Il buono, il brutto, il cattivo, 1966) que em sua tradução literal seria “O Bom, o Mal e o Feio”.

Em pouco tempo os ditos heróis de quadrinhos surgiram. Não só nos quadrinhos existiam os heróis, nas duas primeiras décadas do século XX, mas em outras mídias como a literária (*pulp novels*), a radiofônica (programas de rádio) e na cinematográfica (filmes seriados). Porém foi nas tiras de jornal que Tarzan (1929), Buck Rogers (1929), Flash Gordon (1934) e O Fantasma (1936) conquistaram seus fãs mais entusiasmados.

Herói... Claro que a palavra perdeu a sua força original; na história aos quadrinhos já não é apresentado fundamentalmente como a personagem sagrada dum minuto, mas conserva, nas suas feições, reflexos dos arquétipos. Tarzan não é submetido a verdadeiros trabalhos de Hércules quando enfrenta monstros pré-históricos? O mundo onde tem de combater é pois um campo fechado onde se batem o bem e o mal, a luz e as trevas, como no princípio dos tempos. O herói é o campeão do bem, o restaurador da ordem, por vezes até o ‘policial’ do cosmos.
(MARNY, 1970, p. 122 e 123)

O termo herói ainda perdura, mas é notável sua mudança do berço da civilização nas cidades-estados na Grécia e na formação dos espaços urbanos no século XX. A possível resposta a isso é a transformação vivida pelas sociedades. “Estariamos errados se pensássemos que o herói, pelo fato de evoluir na maior parte das vezes num tempo mítico, escapa às modificações.” (MARNY, 1970, p. 126) A visão de herói como semidivino, associado ao sagrado, dentro da mitologia, ao herói como “‘policial’ do cosmos”, coligado a uma força de controle do Estado, nos dias de hoje foi constituída segundo fatores e adequações de seu tempo “[...] mas não é menos certo que o herói é a ‘cristalização’ de necessidades e tendências de fantasmas próprios duma determinada época.” (MARNY, 1970, p. 129). Daí, ao se pensar no período de surgimento de alguns heróis (e super-heróis) dos quadrinhos e suas origens, a exemplo do Hulk e Homem-Aranha pela radiação em um período da tensão atômica entre as superpotências mundiais – EUA e URSS – na década de 1960, há fatores de toda uma sociedade que são relevantes para o nascimento do personagem dos quadrinhos.

A gênese do herói e da heroína é pois multiforme. Podíamos citar muitas outras origens. Estas talvez cheguem para provarmos que um herói se encontra dependente, às vezes muito estreitamente, dum contexto político, social e humano. Um herói não nasce por acaso. Com efeito, argumentistas e desenhadores são pessoas que sentem, muito mais do que as outras, as tendências da sua época. (MARNY, 1970, p. 130)

Da mesma forma que o surgimento dos heróis das tiras foi uma necessidade de seu tempo, o aparecimento dos super-heróis também assim aconteceu. Em um breve espaço de tempo no começo do século XX, a figura do herói já não mais era suficiente para os leitores que, em algum momento, começaram a ser seduzidos pela postura dos vilões mais que pelos atos dos heróis. Nas palavras do escritor e desenhista de quadrinhos Jules Feiffer para uma entrevista à revista *Playboy*, é possível visualizar essas mudanças até a chegada do primeiro super-herói dos quadrinhos, Super-Homem (1938). Segundo Feiffer

Com poucas exceções, os heróis dos primeiros ‘comics’ não eram muito interessantes. Nem sequer chegavam aos calcanhares dos maus, que eram mais altos, fortes e elegantes. Eram os maus que ocupavam a boca da cena. Estes maus, qualquer que fosse o seu destino no obrigatório último caso, estavam infinitamente mais bem equipados do que os pobres heróis. E isto não acontecia só nos ‘comics’ era a vida que no-lo ensinava. Não conseguiam que acreditássemos que um indivíduo vulgar podia ter razão. Era preciso muito mais. Alguém extraordinário. Enfim, quando *Superman* chegou, trazia consigo a profunda satisfação de todas as verdades latentes; a nossa reação não foi: ‘Que original’, mas sim: ‘É evidente’. Se avaliássemos honestamente as dificuldades a vencer, chegaríamos a convencer-nos que é necessário sermos ‘super’ para conseguirmos vencer neste pobre mundo. (MARNY, 1970, p. 145 e 146)

Super-Homem não só é o primeiro super-herói do mundo como também o arauto de uma nova era para os quadrinhos. Foi o personagem criado na década de 1930 por Jerry Siegel e Joe Shuster quem inspirou inúmeros outros super-seres vindos nos anos seguintes. A importância das super-entidades é tamanha que se confunde o gênero de super-heróis como sinônimo de histórias em quadrinhos, tamanha a popularidade e difusão dos personagens e suas “mitologias”. Para todos naquele período os personagens de trajes coloridos colados ao corpo e capas esvoaçantes significavam muito mais do que super poderes ou super atos, mas a possibilidade de ir além dos problemas dos homens na Depressão de 1929 e voar em uma história fantástica em que a II Guerra Mundial não os pudessem ferir.

Superman devia nascer necessariamente no rasto do herói. Tarzan acabava de empalidecer bastante, de adoecer, visto que para se deslocar tinha de se segurar à liana terrestre... *Superman* é o herói que se liberta da terra e, conseqüentemente, dá origem ao sonho. Daqui em diante a aventura aceita qualquer excesso e até o postula. Aliás *Superman*, dentro em breve,

apenas representará um elo numa cadeia sem fim. Depois dele virão outros super-homens dotados de poderes ainda mais incríveis. (MARNY, 1970, p. 145)

A visão gloriosa dos super-heróis não foi comum a todos. Para alguns moralistas, psicólogos e sociólogos, representavam a exaltação da violência pela força física sobre humana. Mais que uma novidade, a ultra-valorização dos valores físicos dos super-heróis queria mais que salvar os inocentes, mas conquistar mercados.

A esta geração de super-heróis dedicou páginas especialmente severas o psiquiatra Frederic Wertham, autor do célebre, implacável e, com frequência, excessivo libelo contra os *comics*: *The Seduction of the Innocent* (*La seducción del inocente*, 1954). Na realidade, a geração de super-heróis dos *comic-books* deveria explicar-se em função de uma tentativa para ultrapassar as propostas aventureiras dos *comics* jornalísticos tradicionais, com idéias mais extravagantes e, por vezes, mais agressivas, porque não estavam sujeitos à tutela conservadora das rotativas e tinham que competir sem publicidade nas suas páginas, ou com muito pouca, com os numerosos personagens de ficção que já invadiam o mercado. (GUBERN, 1979, p. 25)

Se as atitudes dos super-heróis estavam direcionadas para além das histórias, mas para a conquista de mais leitores, o impacto do livro do psiquiatra Wertham junto à ação do Congresso norte-americano mudou todo o mercado editorial de quadrinhos. No mesmo ano do lançamento de *The Seduction of the Innocent* foi criado o “Código dos Quadrinhos” (Comics Code Authority) uma forma de autocensura supervisionada pela Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (*Comics Magazine Association of America – CMAA*). Os reflexos dessa ação foram inúmeros e de várias formas para os personagens e também houve conseqüências diretas para a circulação de títulos.

O primeiro desses reflexos vinha da pasteurização de toda a produção americana pós-código de ética. O terror foi banido do mercado e os demais gêneros – aventura, infantil, heróis de aventura e super-heróis – foram drasticamente controlados por uma comissão de censores bancada pela associação dos editores, comandada por um juiz. Grosso modo, os quadrinhos ficaram menos interessantes, menos vibrantes, menos irreverentes. E a perda de leitores foi significativa a partir de então. (JUNIOR, 2008, p. 45)

Vários personagens foram esterilizados e títulos pararam de circular no mercado. Mas em nenhum momento a sociedade deixou de mudar, como os personagens também não. “Claro que na maior parte das vezes temos de excluir uma relação direta com a atualidade, mas não é menos certo que o herói é a ‘cristalização’ de necessidades e tendências de fantasmas próprios duma determinada época” (MARNY, 1970, p. 129) Mesmo nesse período mais crítico para os personagens dos quadrinhos - como também para muitas editoras, surgiram protagonistas modernos com características inúmeras. O artista de quadrinhos, já citado aqui, Jules Feiffer, é o responsável pela criação do celebre personagem anti-herói Bernard Mergendeiler.

Este criador [Jules Feiffer], que iria converter-se em um dos mais cáusticos fustigadores da sociedade norte-americana, alcançou notoriedade nacional com seu personagem *Bernard Mergendeiler* (1956), anti-herói produto e vítima da sociedade, numa tira muito corrosiva que trouxe como novidade a introdução do tema da psicanálise. (GUBERN, 1979, p. 120)

Muitos mais anti-heróis surgiram nos quadrinhos alternativos (*undergrounds*) e de contracultura - uma consequência natural do período e das relações sociais estabelecidas na década 1960.

Esta trajetória permissiva e crescentemente agressiva em direção a uma expressão mais adulta e desinibida da literatura desenhada ligou-se intimamente com a evolução dos costumes e da sensibilidade coletiva dos anos 60. (GUBERN, 1979, p. 123)

Estava semeado o anti-herói nos anos de 1960 em títulos fora da grande indústria de quadrinhos norte-americana. Porém na década seguinte na DC Comics germinaria não só um anti-herói como também características particulares muito distintas dos seus contemporâneos de mercado.

4 – Meu Ódio será sua Herança¹⁷: Cowboys Espagueteiros devoram os Cowboys Hambúrgueres.

Nos anos 1960 começou a invasão nas telas dos *cowboys* vindos de além mar. Os faroestes italianos fizeram tanto sucesso nos Estados Unidos que os produtores, diretores e críticos, pejorativamente, os chamavam de *Spaguetti Western*. Nestes filmes, em especial os dirigidos pelo italiano Sergio Leone, estava um *cowboy* em uma nova proposta, com um novo estilo e forma de ver a vida e a morte.

Segundo Leone, aquele idealismo romântico que pairava sobre os cowboys de John Ford, Howard Hawks, Henry Hathaway e outros mestres do gênero, não condizia com época violenta em que eles haviam vivido... Daí a diferença entre seu filme e, por exemplo, um filme de Ford: quando um personagem deste último abria a janela, contemplava uma paisagem maravilhosa, antevendo um futuro próspero e cheio de felicidade. Em contrapartida, quando um cowboy do diretor italiano fazia o mesmo, estava sempre correndo o risco de levar um tiro no meio da testa (MANTOVI, 2003, p. 78).

Já na mesma década, os quadrinhos de faroeste, após uma fase de grande popularidade, passavam por uma baixa em suas vendas devido a grande fascinação agora pelos super-heróis. Retomando décadas anteriores, um dos grandes impulsos de vendas para esses gibis foi a popularidade do gênero nas telas.

Começou com ‘Tom Mix’ e ‘Red Ryder’ em 1940, mas caminhando de forma tímida até 1948, quando começou a explosão do gênero *western* nas páginas das revistas em quadrinhos americanas. Foram sete ou oito anos incrivelmente prósperos, mas a partir de 1956 o ritmo começou a diminuir. (SAMPAIO, 2006, p. 4).

Os produtores norte-americanos de cinema não conseguiam entender o tamanho sucesso do *bangue-bangue* à italiana. Os cowboys sujos, mal vestidos e violentos cada vez mais tomavam as salas de cinema não só nos Estados Unidos, mas no mundo inteiro. Foi algo que fez Hollywood repensar sua forma de fazer filmes.

¹⁷ O título “Meu Ódio será sua Herança” faz referência ao título, em português, do filme de Sam Peckinpah (The Wild Bunch, 1969) com vários elementos dos filmes de faroeste italiano.

Em meados dos anos 60, com medo de perder aquele duelo (e, acima de tudo, alguns dólares a mais), alguns diretores hollywoodianos deixaram o orgulho de lado e passaram a imitar abertamente os *Spaguetti Westerns*. (...) A boa acolhida da maioria desses filmes deixou claro que o público agora dava preferência a *Westerns* mais realistas e que aqueles cowboys imaculados, portando revólveres reluzentes de coroa de marfim, estavam com seus dias contados.
(MANTOVI, 2003, p. 90 e 91).

Assim como o cinema de *western* já teve impacto sobre os gibis de faroeste em décadas passadas, nos anos 1970 não foi diferente. Porém isso ocorreu de forma distinta dos anos anteriores quando os *cowboys* americanos foram para nas páginas dos quadrinhos. Agora a grande inspiração era um *cowboy* italiano interpretado por um ator americano, Clint Eastwood. Eastwood foi o protagonista da série de filmes feita pelo diretor Sergio Leone conhecida como Trilogia do Dólar – Por um Punhado de Dólares (*Per un pugno di dollari*, 1962), Por um Punhado de Dólares a Mais (*Per qualche dollaro in più*, 1964) e Três Homens em Conflitos (*Il buono, il brutto, il cattivo*, 1965) – que tornaram o *Spaguetti Western* mundialmente famoso.

A nova audiência não parecia muito interessada em Roy Rogers ou Bonanza (clássicos das telas que foram também muito populares dentro das linhas da arte seqüencial). Assim, a partir da décima edição de *All-Star Western*, que misturou elementos macabros com o realismo do ‘Bague-Bague à Italiana’ resultou em um novo e excitante gênero de história em quadrinhos: **‘Era um época em que Clint Eastwood estava fazendo aqueles anti-heróis nos spaghetti westerns (...) e o Jonah é um anti-herói’** – comentou DeZuñiga
(GUEDES, 2006, p. 270).

Em 1972, na revista *All-Star Western* nº10, foi criado o cowboy Jonah Hex pelo escritor John Albano e o desenhista filipino Tony DeZuñiga. Mais que as características morais (ou falta delas) dos personagens dos filmes de faroeste italiano, Hex tinha um diferencial marcante também em sua imagem.

Já no primeiro episódio da série, Hex mostrava ser diferente, algo nunca visto em nenhuma outra história do gênero. Um pistoleiro com uma parte do rosto deformada e parecendo atormentado por um duplo aspecto de personalidade: o lado bom, humanitário e o lado do matador impiedoso.
(SAMPAIO, 2006, p. 5).

A violência em atitudes, por seus atos sanguinários, e a estética, em seu rosto deformado, eram atrativo do personagem Jonah Hex, como também dos cowboys italianos nas telas. Tamanhas brutalidades nos gibis já tinham sido censuradas em décadas anteriores pelo “Código dos Quadrinhos”, mas agora eram outros tempos - tanto que a aprovação não começou pelo público e sim editorialmente.

[O *publisher* da DC Comics no período Carmina] Infantino também aprovava o excesso de violência das aventuras, tendo certeza que era isso mesmo que o público queria ver. Dada as devidas proporções, a série de Jonah Hex antecedeu – em quase duas décadas – o que seria lugar comum nas histórias do selo Vertigo, direcionando para leitores maduros. (GUEDES, 2006, p. 271).

O *western* foi tido para o crítico francês André Bazin como “o cinema americano por excelência¹⁸”. Parece muito estranho essa possibilidade da produção cinematográfica italiana influenciar tanto o gênero tão ligado aos norte-americanos tanto nas telas quanto nas páginas dos gibis. Dentro do campo da comunicação podemos recorrer aos Estudos Culturais para melhor entender.

A “cultura” nos estudos culturais é, ao mesmo tempo, antropológica e artística. Os estudos culturais podem ser definidos em termos de sua idéia democratizadora (herdada da semiótica) de que todos os fenômenos culturais são dignos de estudos. [...] Transformacionistas, os estudos culturais chamam a atenção para as condições sociais e institucionais no interior das quais o sentido é produzido e recebido. Representam uma mudança de interesse pelos textos *per se* para um interesse pelos processos de interação entre textos, espectadores, instituições e o ambiente cultural. (STAM, 2003, p.249 e 250).

Dentro dos Estudos Culturais encontramos nas ideias do estudioso jamaicano Stuart Hall conceitos fundamentais para compreender a relação do consumo do público americano pelo faroeste italiano. No pós-moderno global a relação entre o compartilhamento de mercadorias e culturas pode nos situar o fenômeno em questão.

¹⁸ Frase que intitula o livro de J-L. Rieupeyout, *Le Western ou l'ê cinema américain par excellence*, da coleção 7° Art, Ed. du Cerf. Paris, 1953.

Os *fluxos culturais*, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de ‘identidade partilhadas’ – como ‘consumidores’ para os mesmos bens, ‘clientes’ para os mesmos serviços, ‘públicos’ para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo. À medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural. (HALL, 2004, p.74).

Da ideia de “identidade partilhada” podemos compreender como o *western*, em sua origem ligado a um período histórico, século XIX, de formação dos Estados Unidos da América, na sua difusão nas telas e nos quadrinhos expressam que “[...] as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas...” como foi quando os italianos começaram a produzir por sua indústria cinematográfica o gênero faroeste. E nessa forma de “identidade partilhada” abre-se a possibilidade da mistura entre elas. Assim aparecem mais dois conceitos de Hall - o “hibridismo” e o sincretismo.

Algumas pessoas argumentam que o ‘hibridismo’ e o sincretismo – a fusão entre diferentes tradições culturais – são uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à modernidade tardia que às velhas e contestadas identidades do passado. Outras, entretanto, argumentam que o hibridismo, com a indeterminação, a ‘dupla consciência’ e o relativismo que implica, também tem seus custos e perigos. (HALL, 2004, p.91).

O “hibridismo” pode ser visto como ponto chave para compreender a produção dos faroestes italianos e a futura “aceitação” das mudanças na produção americana, como também na criação do personagem das histórias em quadrinhos, o cowboy Jonah Hex.

REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. (1991). *O cinema: ensaios*. São Paulo, SP: Editora Brasiliense S.A.
- GUBERN, Román. (1979). *Literatura da Imagem*. Tradução: Maria Ester Vaz da Silva e Irineu Garcia. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A.
- GUEDES, Roberto. (2006). “Tony DeZuñiga o criador visual de Jonah Hex”. In *Jonah Hex Showcase* volume 1 de 2. São Paulo, SP: Opera Gráfica Editora
- HALL, Stuart. (1997). *A identidade cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora
- JUNIOR, Gonçalo. (2009). *O mocinho do Brasil – a história de um fenômeno editorial chamado Tex*. São Paulo, SP: Editora Laços
- MARNY, Jacques. (1970). *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Tradução: Maria Fernanda Margarido Correia. Porto: Livraria Civilização-Editora
- MANTOVI, Primaggio. (2003). *100 Anos de Western*. São Paulo/SP. Opera Graphica Editora.
- RAMONE, Marcos. *Raios e Trovões! Os bons e velhos quadrinhos de western*. publicado na web em 08 setembro de 2004. Disponível em <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western01.cfm>> a <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/western04.cfm>>. Acesso em: 20 out. 2012.
- SAMPAIO, Antônio Luis. (2006). “Jonah Hex de Michael Fleisher, Tony DeZuñiga & outros”. In: *Jonah Hex Showcase* volume 2 de 2. São Paulo, SP: Opera Gráfica Editora
- STAM, Robert. (2003). *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Papirus (Coleção Campo Imagético).
- TRINDADE, Levi. (2010). “Um caçador de recompensas chamado Jonah Hex”. In: *Jonah Hex – marcado pela violência*. São Paulo, SP; Panine Brasil Ltda.