A IMPORTÂNCIA HISTÓRICA E ESTÉTICA DOS QUADRINHOS DE GUERRA. DOIS CASOS: HARVEY KURTZMAN E HÉCTOR OESTERHELD

Ciro Inácio Marcondes*

RESUMO**:** Os quadrinhos estiveram no centro de importantes debates sobre as guerras, e esta é uma história desconhecida. A segunda guerra foi palco para a série argentina *Ernie Pike*, escrita por Héctor Oesterheld nos anos 50 e que transmitia um humanismo declarado e trágico sobre pequenas histórias individuais escondidas nos números da grande guerra. Anterior à publicação argentina, mas mais arrojado esteticamente e bem mais cru e niilista, as HQs de Harvey Kurtzman situavam suas histórias na guerra da Coréia. Seu traço vigoroso e narrativas fluidas, que invertiam as relações morais, são ambíguas e céticas, sendo comum serem contadas do ponto de vista do inimigo.
Palavras-chave**:** quadrinhos de guerra; EC Comics; Harvey Kurtzman; Héctor Oesterheld, Hugo Pratt.

1 – Introdução:

O estudo das histórias em quadrinhos (HQ), mesmo dentro de um mais aberto ambiente cultural contemporâneo, ainda precisa enfrentar, em sua revisão histórica, o problema de o meio ter sido abertamente manipulado, através de décadas, para que seu conteúdo se mantivesse sob rigoroso controle de suas potencialidades expressivas. Mais do que isso, outro problema é procurar vasculhar o valor cultural da trajetória das HQs quando é sabido (cf. HADJU, 2009) que elas foram também controladas mercadologicamente e ideologicamente em função de diversos interesses políticos e econômicos, sempre relativizados porque eram "produto para crianças", álibi perfeito para transformá-las em espécie de subproduto cultural aparentemente sem importância.

* Mestre em Literatura pela Universidade de Brasília (UnB). Professor do curso de Cinema Mídias Digitais do Instituto de Educação Superior de Brasília (IESB). Brasília-DF. ciroimarcondes@hotmail.com

Este artigo procura demonstrar que um estudo retrospectivo a respeito da inserção das histórias em quadrinhos na vida cultural do século XX não apenas tem valor para o estudo da produção cultural e social, mas também valor legítimo histórico, sendo influente sobre os eventos que narra, com alguns exemplos de decisiva capacidade crítica, e por fim de influente problematização estética. O universo das guerras modernas tem sido amplamente debatido tanto no âmbito da filosofia quanto da história, da literatura e da sociologia, assim como, obviamente, no cinema e no jornalismo, praticamente desde antes de as grandes guerras terem propriamente eclodido, e uma simultaneidade de questões são levantadas sempre em confluência com o surgimento de mais e mais campos e ambientes de conflito através dos séculos XX e XXI. A inserção da cultura de HQs neste debate, entretanto, é nova por parte tanto de uma revisão histórica, quanto sociocultural, quanto estética.

Cabe, portanto, lembrar um pouco da apropriação que as editoras americanas, nos anos 30 e 40, fizeram da imensa popularidade dos quadrinhos na época, para instilar, mesmo nas mentes infantis, uma noção de total união em torno dos ideais americanos, que transformavam todo tipo de participação civil em um ato em colaboração com a guerra, mesmo em terra natal. Em 1943, após a declaração de guerra americana, mais de 30 milhões de HQs eram vendidas mensalmente nos EUA, e uma em cada 4 revistas enviadas às tropas americanas eram revistas em quadrinhos (cf. WRIGHT, 2003, p.31). O assédio aos meios de comunicação no final dos anos 30 e começo dos anos 40 coincidiu com a popularização do formato dos quadrinhos em revista, a criação dos super-heróis e de um aumento de camadas sociais, de gênero e de gerações que consumiam as HQs. Super-heróis hoje dominantes na cultura pop, como o Super-Homem, Batman ou Capitão América (criado especialmente com este fim, seguido de vários outros – ver FIGURA 1) rapidamente se tornaram emblemas de militarização e conscientização sobre a necessidade de apoiar incondicionalmente a participação americana na guerra. As crianças, inescapavelmente, eram convocadas pelos super-heróis a contribuir com a cultura beligerante, mas defensora da democracia:

> As editoras também viram que podiam melhorar sua imagem associando os produtos ao patriotismo e ao esforço de guerra. Superman salientou, aos leitores, a importância de doar para Cruz Vermelha Americana. Batman e Robin pediram às crianças para "manter a águia americana voando" através da compra de seguros de guerra e selos. Capitão América e seu ajudante Bucky mostravam aos leitores como coletar papel e metal para reciclagem. Editoras de todo o filão imprimiram um carta aberta do Secretário do Tesouro Henry Morgenthau Jr. pedindo a meninos e meninas que comprassem selos de guerra (Idem, p.34, tradução nossa).

FIGURA 1

O pesquisador Bradford Wright nos expõe, em *Comic book nation*, um detalhado histórico sobre como, desde antes do início da guerra e também antes do início dos ataques a Pearl Harbor, a indústria de quadrinhos americana (até hoje as vendas desta época se mostram dentre as mais rentáveis de todos os tempos) estava alinhada em esforços de patriotização, que envolvia grosseira demonização e estereotipagem xenófóbica, claramente conscientes de que uma entrada no conflito era iminente. Numa época em que a TV era ainda muito pouco influente, os esforços nacionais e praticamente unânimes das editoras ajudaram enormemente na tarefa difícil de manter o foco sobre a união nacional e impedir qualquer tipo de relativização pacifista (ver ILUSTRAÇÃO 2).

> O esforço de guerra dos quadrinhos, muito como o esforço político real, não deixou espaço para ambiguidade ou debates na maioria dos assuntos. Diretos, emocionais e ingênuos, os quadrinhos contribuíram para a largamente difundida impressão popular, que ainda persiste, de que a Segunda Guerra foi verdadeiramente uma "guerra boa" (Idem, p.44, tradução nossa).

Nosso estudo se concentrará em dois casos contraculturais e altamente influentes de histórias em quadrinhos de guerra que ajudaram a problematizar a indústria dos quadrinhos nos anos 50. Fundada nos anos 40, a Educational Comics (posteriormente "Entertainment Comics", ou EC) deu radical guinada na visão americana sobre as HQs, trazendo conteúdo de

muito mais verossimilhança, pessimismo e maturidade ao leitor (que já não era tão jovem), provocando a revolta de associações de pais e mestres e das igrejas. Seu reformulador, William M. Gaines, teve de depor à Suprema Corte Americana durante a Guerra Fria, e o legado da EC só pôde ser reconhecido décadas depois. Além de padrões grotescos de terror e ficção-científica, bastante chocantes, a EC ofereceu, através de uma visão arrojada e pós-moderna *avant-la-lettre* de seu editor, roteirista e desenhista Harvey Kurtzman, alguns dos melhores quadrinhos de guerra de todos os tempos, trazendo uma leitura sombria e niilista da Guerra de Coréia, que ainda estava em curso. Perceptivelmente influenciado por estes quadrinhos, o clássico roteirista argentino Héctor Oesterheld lançou, no final dos anos 50, a série *Ernie Pike*, de incrível visão humanística afiliada a seu peronismo radical, revisando a segunda guerra mundial como um constante ato fúnebre, de luto eterno, a partir do lápis do desenhista italiano Hugo Pratt.

FIGURA 2

2 – Harvey Kurtzman: *Two-Fisted tales* e *Frontline combat*

Em um acampamento do exército americano, durante a Guerra da Coréia, em 1951, vemos, num tracejado vigoroso e dinâmico, com rostos angulosos, estilizados, e sombreamento contrastado, uma história peculiar ser contada de maneira seca e direta, mas

sem perder seu rebuscamento narrativo. Primeiro somos apresentados, de maneira sintética e brutal, ao soldado Abner, um homem que passa boa parte de seu tempo amolando obsessivamente uma faca (FIGURAS 3 e 4). Irritado quando questionado pelos colegas sobre o estranho hábito, ele retruca, num close gradual dividido em 3 requadros: "quando pegar meu primeiro china, quero que a faca entre fácil. Vou abrir um canal nesse china... vou cortá-lo como se fosse um peixe! Vou fazer as tripas desse maldito! É isso que vou fazer, seu otário!". Depois disso, a história se reverte e chega até o acampamento oposto, inimigo, aonde se encontram os soldados nortecoreanos. Lá, somos apresentados ao soldado Li, que, tal qual seu nêmesis americano, asseia seu subfusil de maneira delicada e constante, com um pano (FIGURA 5). Igualmente confrontado pelos colegas, ele afirma, de maneira especular: "Minha arma não é minha esposa, mas se parece com uma mulher! Como uma mulher, minha arma precisa de atenção constante, cuidados dedicados e muito carinho para funcionar bem! E, como uma mulher, minha pequena e bem desenhada arma pode espalhar o medo a todos os homens!". A cena é narrada de maneira idêntica, em close gradual, projetando cada vez mais os ambientes opostos ao combate que inevitavelmente se travará (FIGURA 6). Uma batalha seca, coincidentemente individualizada entre os dois protagonistas, ocorre, e ambos, diante do deslumbramento da possibilidade de matar seu adversário com sádicos requintes de crueldade, acabam morrendo ao mesmo tempo, lado a lado (FIGURA 7).

FIGURA 3

FIGURA 4

FIGURA 5

FIGURA 6

FIGURA 7

Esta história, intitulada simplesmente "Kill", está na edição número 23 da revista *Two-fisted tales*, de 1951, e exprime, de maneira evidente e sintética, as potencialidades narrativas e temáticas que Harvey Kurtzman trouxe às histórias em quadrinhos quando passou a editar e escrever a maioria dos roteiros (quando não as ilustrava) das publicações de guerra da EC Comics: *Two-fisted tales* (TFT, ver FIGURA 8) e *Frontline combat* (FC). Em primeiro lugar, está sua mais característica peculiaridade narrativa: a circularidade irônica. Está muito claro que, em narrativas curtas e despojadas (5 ou 6 páginas) como as destas publicações, uma forma parabólica (como ele explicitamente verbaliza em "Enemy contact", de TFT 22) era uma maneira ideal para se contar uma história catalisadora e problematizadora da moral na guerra. Este tipo de circularidade, geralmente amparado por um narrador opinativo e sardônico nos letreiros, retorna ao ponto inicial, de caráter inovadoramente ensaístico, dos quadrinhos de Kurtzman. Em "War story" (TFT 18) o instinto assassino de um soldado americano e ódio por um prisioneiro nortecoreano o leva a assassinar, por engano, seu amado irmão gêmeo. Na impressionante "Search" (TFT 21), um soldado americano de origem italiana, no front italiano, vai passando por cima de tudo e todos, comentando sobre os cadáveres mortos, na busca por seu irmão, que luta no exército adversário. No final, quando o soldado continua sua busca e avança, um dos corpos enterrados sobre os quais ele ironizara, descoberto por um granada, revela ser justamente o de seu irmão.

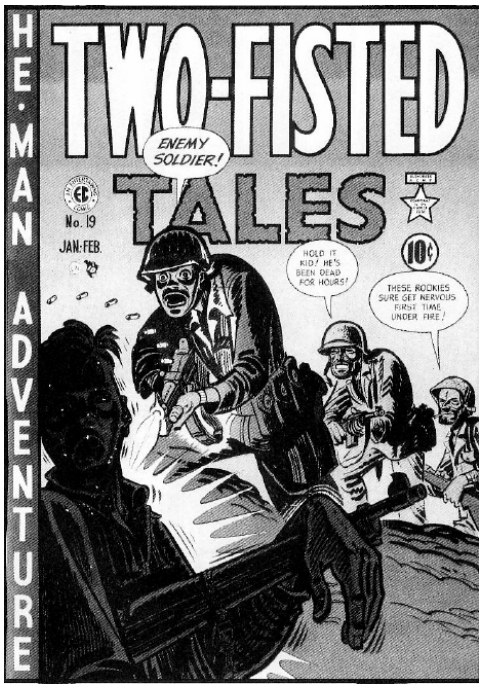

FIGURA 8

Estes exemplos se multiplicam e revelam a capacidade de Kurtzman para associar a guerra a um dispositivo niilista de resolução das coisas, quando esforços imensuráveis resultam em fracassos ridículos, obsessões monstruosas levam os obsessivos à autosabotagem e atos retumbantemente heroicos são anulados de maneira bárbara, geralmente pela desproporção entre o esforço humano e o poder de fogo da artilharia na Guerra da Coréia. Da mesma maneira, ”Kill” traz à tona a brutalização animalesca, libertadora de um instinto assassino, que se pode identificar nos quadrinhos de Kurtzman como um verdadeiro combustível irracional e irrefreável da guerra, sua verdadeira potência e finalidade.

Identificar a guerra como mobilizada essencialmente por uma potência irracional não escapou, por exemplo, ao olhar de Freud em sua carta a Einstein, e não era algo facilmente aceitável no ambiente paranoico do macartismo americano no início da Guerra Fria. Estas duas publicações de guerra não estavam entre as mais populares dentre as pouco mais de uma dezena de títulos da EC, mas hoje são revisitadas como as de fundamental qualidade artística. Enquanto os títulos de terror e suspense editados pelos outros dois grandes nomes da EC, William Gaines e Al Feldstein (como *Tales from the crypt* ou *Crime suspenstories*), são bastante lembrados hoje pela ousadia contracultural, mas ao mesmo tempo pelo excesso de *gore* e pela leviandade em expor cadáveres e imagens chocantes às crianças (ver FIGURA 9), as HQs de guerra continuam sendo relidas como arrojadas, atuais e cada vez mais profundas. O próprio Kurtzman acabou sentindo-se deprimido com o conteudo de *exploitation* das outras

publicações da editora e dedicou-se ao projeto da revista de humor *Mad*, hoje mundialmente famosa. Como sua viúva Adele Kurtzman explica em entrevista:

> Eu me lembro dele dizendo que dissera a Al Feldstein: "Como você se sentiria", você sabe, aquele clichê, "você quereria que sua filha, você quereria que suas crianças lesses essas coisas, ou vissem essas coisas"? E Feldstein respondeu, "bem, provavelmente não, mas as crianças de outras pessoas podem" (in: BERNEWITZ; GEISSMAN, 2000, p. 187, tradução nossa).

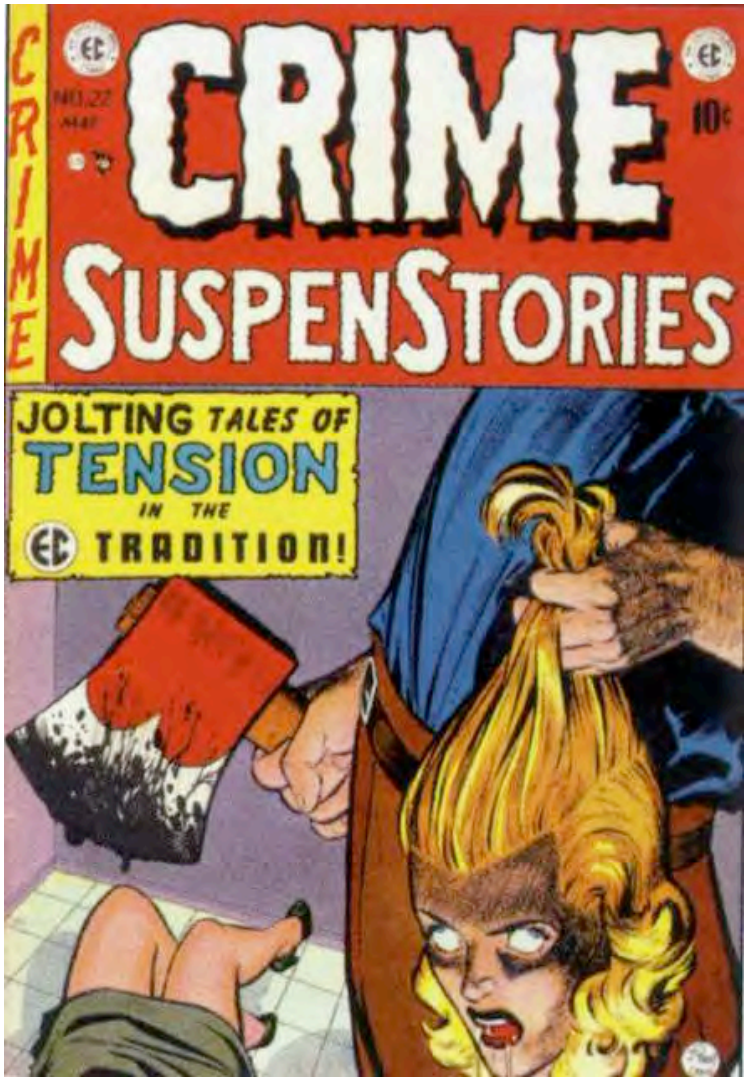

FIGURA 9

Este tipo de declaração exemplifica o perfil politicamente incorreto da EC, o que a levou, de ser a proporcionalmente mais rentável editora de quadrinhos dos EUA no início dos anos 50, à praticamente falência no fim da década, após a caça às bruxas e fim de toda uma era dos quadrinhos provocada pelo senado americano, amparada pelas ideias do psicólogo Fredric Werthan (cf. HADJU, 2009, pp,198-245). Kurtzman, porém, possuia um compromisso obsessivo com sua arte, e entendia que, de certa maneira, seus quadrinhos

jamais foram compreendidos em sua época (cf. BARRIER; WILLIAMS, 1981, p.296). O cenário das editoras americanas no início da Guerra da Coréia e estabelecimento de um novo inimigo (o comunismo) fez com que as publicações procurassem repetir os feitos das HQs dos anos 30 e 40, com super-heróis e soldados americanos arrasando implacavelmente, e até de maneira divertida, as forças inimigas em nome da democracia. Porém, após a realidade dura da Segunda Guerra, os paradigmas mudaram muito rapidamente e este modelo fracassou, abrindo espaço para um outro tipo de visão em quadrinhos, que Kurztman acabou capitaneando:

> Realmente, comparados aos exuberantes e sublimes quadrinhos da Segunda Guerra, os da Guerra de Coréia tenderam a ser sinistros e irônicos. A frustração permeava toda a produção. A paisagem coreana aparecia fria e soturna; o inimigo, cruel, astucioso e numeroso. Os princípios da guerra pareciam inclusive vagos ou se tornavam desmoralizados (WRIGHT, 2003, p. 115, tradução nossa).

Uma das grandes qualidades narrativas de Kurtzman era a de produzir toda a sua retórica parabólica a partir de uma única imagem, geralmente o primeiro grande requadro (panorâmico), instigando na legenda o leitor a compreender aquele fato, aquela imagem, trazendo às HQs um aspecto documental e investigativo que seria largamente amplificado por Joe Sacco nos anos 90. É este o caso de uma de suas histórias mais famosas, a lúgubre "Corpse on the Imjim", em que vemos, em um quadro soturno do rio coreano, restos de coisas e uma silhueta humana boiando. A legenda provoca: "É um dia escuro em maio! Relâmpagos tremulam nas montanhas da Coréia do Sul, e um vento de tempestade ruge sobre o rio Imjim! No meio da chuva que engole o Imjim, um cadáver solitário flutua com escombros em direção ao mar! È sobre isso que é nossa história!" (ver FIGURA 10).

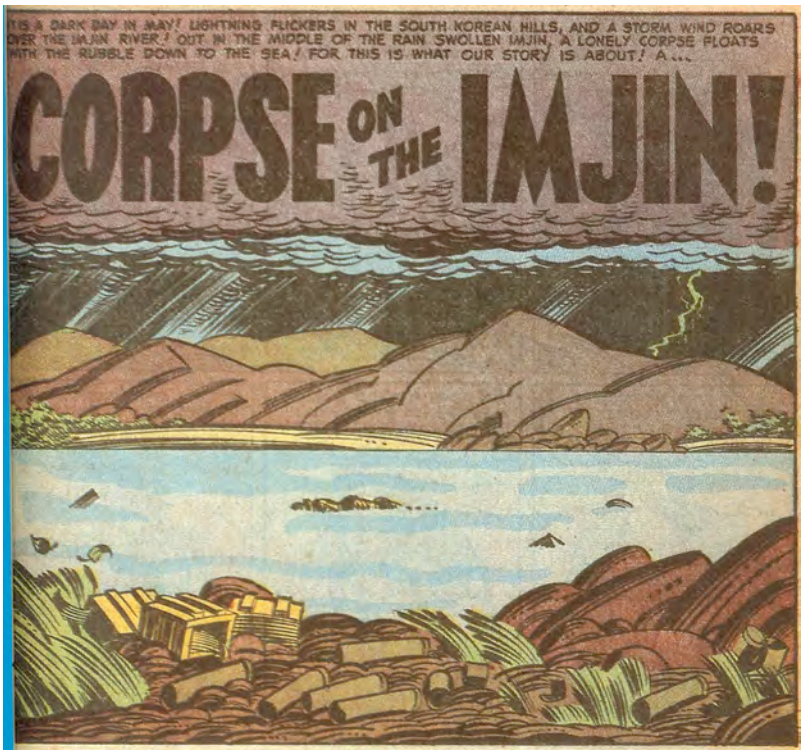

FIGURA 10

Kurztman vai, portanto, ilustrar um modelo de trajetória para esta imagem, buscando um discurso que a referencie tanto narrativamente quanto eticamente. O resultado é impressionante e perturbador. Brincando com o recurso do ponto-de-vista, ele situa um solitário soldado americano observando a paisagem lúgubre, "filosofando" a respeito de qual história teria trazido aquele corpo até ali. Ele repetidamente põe seu protagonista elocubrando a respeito de armas e métodos de matar, concluindo que não poderia ter sido o combate corpo-a-corpo, recurso de guerras passadas e não-tecnológicas, que teria levado aquele cadáver até ali. De maneira cinematográfica, porém, Kurtzman vai requintando a história com outros pontos observacionais, revelando que havia um soldado nortecoreano muito próximo, que o ataca em seguida. A sequência do combate – corpo-a-corpo – é brutal e animalesca, com descrição detalhada, tanto em imagens quanto em palavras, do instinto de sobrevivência que se apodera dos dois combatentes. No final, o corpo do coreano cai na água e o soldado foge, com a história terminando na imagem onde havia começado (ver FIGURAS 11, 12 e 13).

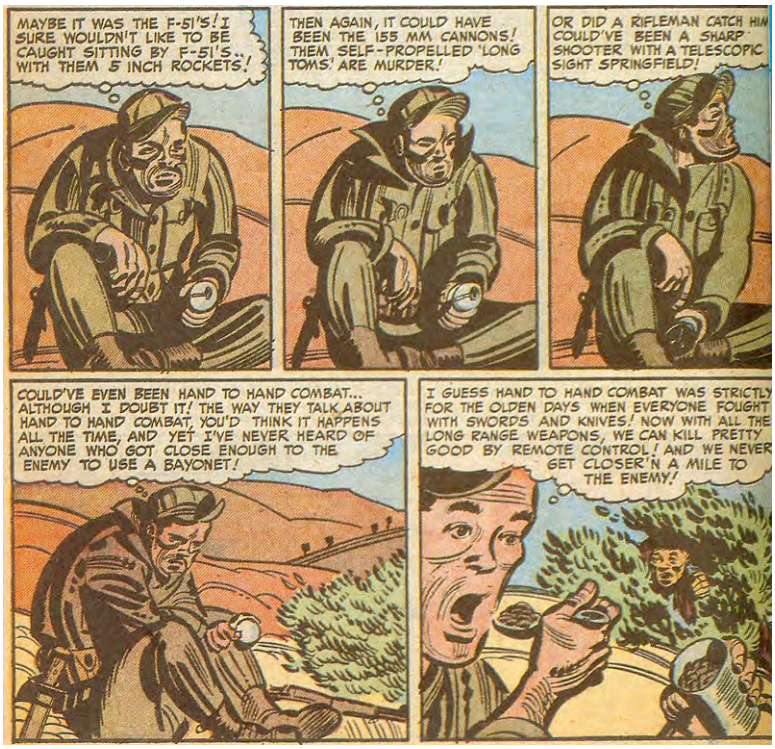

FIGURA 11

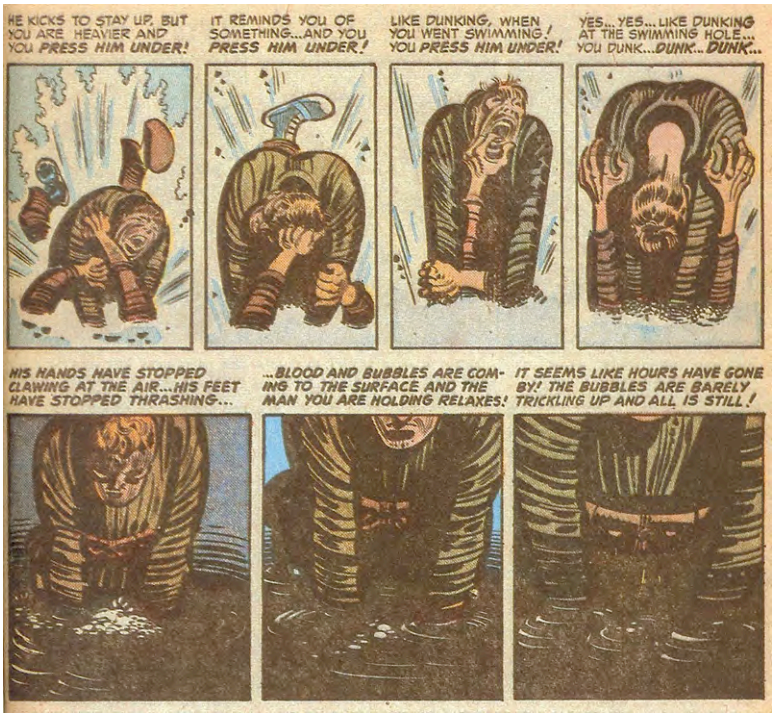

FIGURA 12

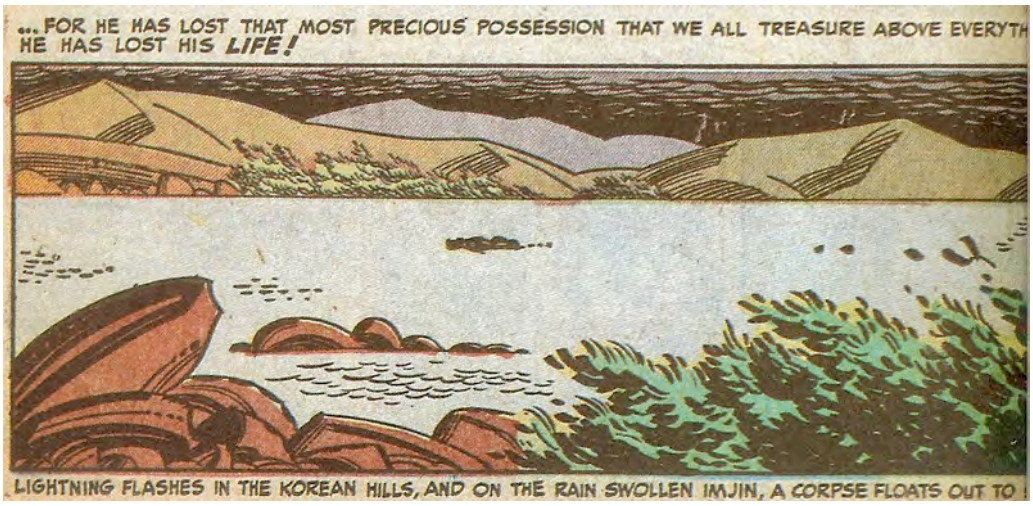

FIGURA 13

Este tipo de abordagem revela um Kurtzman ciente da fronteira entre a arte visual e os quadrinhos, como explica o teórico David Carrier: "Em *High Art*, falo da interpretação como um quadro que se move, aludindo à maneira com que, para se entender uma imagem, temos de identificar ou construir uma narrativa contando o que acontece antes e depois daquela cena" (CARRIER, 2000, p. 50). Os quadrinhos de Kurtzman, diferentemente da vasta maioria de seus contemporâneos ou predecessores, assumiam a posição de arte que ampliava o potencial da pintura, sendo fundamentais para quadrinistas muito influentes, como Robert Crumb.

Harvey Kurtzman é hoje mundialmente conhecido por seu trabalho anárquico e profundamente crítico no humor da revista *Mad*, mas talvez sua contribuição mais profundamente humanística tenha saído deste conjunto de revistas puídas, vendidas a 10 centavos nas bancas dos anos 50. Em suas apostas mais radicais, chegava a contar as histórias do ponto de vista do inimigo, geralmente respeitado culturalmente e às vezes mais humanizado do que as forças americanas, como na também clássica "Air bust" (FC número 4), em que o esforço de um soldado chinês em salvar seu velho amigo e desesperadamente se render é sabotado pela própria armadilha que ele mesmo preparara (em mais uma situação de circularidade irônica); ou em "Dying city" (TFT 22), em que um soldado nortecoreano volta, em aspecto triunfante, procurando salvar sua família, para sua vila na Coréia do Sul. Ele acaba recebendo, cego, de seu avô, a notícia de que seus colegas haviam assassinado todos os outros familiares, e o ancião não tem pudores em afirmar: "Meu filho! Faz tempo que você está cego! Como um idiota. Você tinha olhos. Mas tem coisas que você nunca pôde ver". Parece uma metáfora perfeitamente adequada para a visão de Kurtzman sobre a guerra.

3 - Héctor Oesterheld e Hugo Pratt, *Ernie Pike*

A melhor história para exemplificar as visões diferentes – mas com muitas semelhanças – de Harvey Kurtzman e Héctor Oesterheld, cujos auges em produção de HQs de guerra dista de um mero punhado de anos, é a emotiva saga "Desencuentro", publicada no suplemento semanal *Hora cero* (HC, ver FIGURA 14, números 1 a 3) em 1957. Ilustrado por um ainda jovem Hugo Pratt, que mais tarde se consagraria como um dos maiores quadrinistas da História, com *Corto Maltese*, vemos o correspondente internacional Ernie Pike (personagem real, e ilustrado com o rosto de Oesterheld) vagar com o oficial Tony pelas areias do norte da África, em um cemitério de tanques. A lembrança, melancólica, faz o personagem relatar, em longo flashback pontuado por comentários e conversas (com o foco diegético indo e vindo entre narrador e narrado), a história de dois amigos em uma batalha épica de tanques.

FIGURA 14

Característico dos quadrinhos de Oesterheld é delegar a narração a respeito de seus protagonistas – e consequente descrição destes – a outros personagens, e logo sabemos que os dois desta história – o impulsivo e prodigioso condutor "Crazy" Holden e o sóbrio e romântico Tenente Long – são amigos desde a academia militar e seguem juntos na Segunda Guerra até o momento relatado. Oesterheld, bem mais conservador que Kurtzman, carregava suas páginas com detalhismo literário, servindo, muitas vezes, os requadros como ratificação

das legendas. Desta forma, em poucas páginas, acabamos conhecendo detalhes de artilharia, códigos de guerra e estratégia militar. Os dois seguem na companhia de um capitão, que avista, sem ser visto, tanques alemães ao longe, e decide atacar. Holden vai na frente e, imprudentemente, se afasta dos demais quando os outros percebem que é uma emboscada e eles são atacados por morteiros de outro lado. O tanque de Holden acaba seriamente avariado, e somente Long se predispõe a ir resgatá-lo, escoltando o tanque do amigo. Porém, uma nova rajada dos alemães atinge o tanque de Long (ver FIGURA 15), que aos poucos perde todos os seus homens e, no meio da fumaça, do caos e sem rádio, Holden segue, sem perceber que deixara para trás o amigo que o resgatara. Quando os chamados de Long são ouvidos, Holden, romanticamente e resolutamente, retorna, e encontra um Long perturbado e desnorteado, falando sozinho, sem reconhecer o amigo e sem entender porque ele o abandonara (FIGURA 16). Holden consegue, por fim, levar Long de volta ao front britânico, mas não sem ser atingido por mais um disparo alemão. No final, o batalhão encontra um tanque cheio de homens mortos – Holden incluso – e apenas um homem vivo: Long, seriamente perturbando, ainda se perguntando porque o fiel amigo o abandonara (FIGURA 17).

FIGURA 15

FIGURA 16

FIGURA 17

Oesterheld é um dos grandes nomes da HQ argentina, tendo escrito as várias versões do clássico *O eternauta*, e seu trabalho nos anos 50 tem certamente a parceria com Hugo Pratt, em *Sargento Kirk* e *Ernie Pike*, como seu auge. *Pike* representou uma guinada importante para Oesterheld, que passou a elaborar uma série de guerra ambiciosa para sua recém-fundada editora, Frontera (cf. RAMOS, 2010, p.137). O autor argentino situava suas histórias de maneira ainda menos maniqueísta que Kurtzman, variando as paisagens da

Segunda Guerra geograficamente (temos histórias na Itália, na África, na Nova Guiné, etc.) e a nacionalidade dos protagonistas, substituindo o niilismo pós-moderno do americano por um idealismo mais voltado à crescente modernidade latinoamericana, num pluralismo derivado de *Two-fisted tales*, mas pendendo muito mais claramente para um humanismo então de esquerda.

> Assim [em *Ernie Pike*], não há realmente aventura em termos convencionais – é impossível restaurar um equilíbrio nesta ordem desordenada –, senão a aventura da dimensão interior: a batalha do homem dentro de si mesmo, o esforço por conservar ou inventar-se um sentido dentro do sem-sentido, recuperar a humanidade no meio da desumanização que encarna a guerra (SASTURAIN, 2006, p.12, tradução nossa).

Em *Desencuentro*, é possível detectar essa premissa, em narrativa clássica, de um idealismo ainda de cultura *moderna* no pensamento de Héctor Oesterheld. A violência bárbara da guerra e o fator absurdo de entropia que envolve os esforços colossais por salvar vidas (e a facilidade perversa em tirá-las) são encontradas da mesma maneira que nas HQs de Kurtzman (Oesterheld não chega a ser um otimista, ou romântico). Porém, um discurso de comunhão pelos valores ainda iluministas da amizade e da irmandade (quando não do amor) se tornam forças para encontrar direção no caminhar cego do combatente de guerra. "Tem que haver, Tony, um lugar aonde estas tragédias, feitas de coragem e desencontros, se desdobrem em favor da espécie humana... tem que haver, Tony...", é o que clama Pike, claramente alterego do autor, procurando historicizar de maneira dialética o fato da guerra, algo sobre o qual o mundo editorial e niilístico no qual Kurtzman estava inserido não permitia refletir. Longe de provocar cinismo, a sobrevivência única do enlouquecido soldado Long após a perda do colega em um sacrifício em favor da amizade provoca legítimo *pathos* trágico, de valores moralizantes pelos quais valeria a pena dar a vida. Para crianças sulamericanas nos anos 50 (*Pike* foi publicado no Brasil), isso representava verdadeira revolução em suas visões de mundo. Em *Francoatiradores* (HC número 1), nos deparamos com o mesmo afã de idealismo indignado, quando acompanhamos o duelo individual, microscópico e até sublime (em meio à guerra) entre dois homens do mesmo batalhão pelo amor de uma mesma e distante mulher. No final, apenas a cooperação – que ocorre – pode salvá-los, mas mesmo assim ambos acabam mortos, e seus corpos esquecidos na lama do front italiano.

Uma das historias mais clássicas da dupla é "A patrulha", em que Oesterheld situa um grupo de soldados australianos, ricamente detalhados com objetivas analogias culturais, nas selvas da Nova Guiné em rota para o oceano, a fim de fugir do exército japonês. Esta história, já de 1959, prima por um grafismo bem mais exuberante por parte de Pratt, que ilustra

pessoas e lugares com detalhismo insidioso e claustrofóbico. Aqui, Oesterheld também procura dar tom mais soturno e misterioso à trama, com menos efeitos literários e mais trabalho com perspectiva, provocando visualmente a ideia de que a morte está sempre à espreita. No final, dois soldados, acompanhados de um selvagem e um homem cego, depois de longo percurso e perigos, chegam à praia e encontram um navio. Vendo que se trata de um navio japonês, eles preferem ocultar o fato para o cego e para o selvagem (incapazes de identificar a nacionalidad da embarcação), para que eles possam "morrer acreditando que eram vencedores" (ver FIGURA 18).

FIGURA 18

De certa maneira, a cegueira literal destes personagens e a cegueira causada pela loucura do soldado Long se manifestam como a fronteira entre o clássico e a vanguarda nos quadrinhos de Oesterheld. Sempre sem se ocultar, ele passou a cada vez mais escrever HQs de cunho político explícito, incluindo uma biografia de Che Guevara, e sua fé nesses valores

faziam-no acreditar que poderia sempre triunfar, mesmo diante de tempos muito obscuros. Seu desaparecimento nos anos 70 em meio a um nefasto regime militar confirma a presença de si mesmo em seus personagens, assim como a grandeza e influência de sua arte.

4 - Bibliografia:

BARRIER, Michael; WILLIAMS, Martin. *A smithsonian book of comic-book comics*. New York: Smithsonian, 1981.

BUHLE, Paul; KITCHEN, Denis. *The art of Harvey Kurtzman*, the mad genius of comics. New York, HNA, 2009.

CARRIER, David. *The aesthetics of comics*. University Park, Pennsylvania University Press, 2000.

HADJU, David. *The ten-cent plague*: the great comic book scare and how it changed America. Picador, 2009.

KURTZMAN, Harvey. *Clásicos bélicos*, two-fisted tales. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2006.

OESTERHELD, Héctor; PRATT, Hugo. *Sargento Kirk/Ernie Pike*. Buenos Aires: Arte Gráfico Editorial, 2006.

VON BERNEWITZ, Fred; GEISSMAN, Grant. *Tales of terror*. The complete compendium of all incredible old EC Comics, including Tales from the crypt, Mad and Weird Science. Seattle, Fatagraphics Books, 2000.

WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation*. The transformation of youth culture in America. John Hopkin University Press, 2003.