

O “Às Inimigo” de George Pratt

Um libelo contra a guerra

Gabriel Lopes Pontes¹

O personagem do Às Inimigo surgiu da parceria entre o escritor / editor Robert Kanigher e o lendário desenhista Joe Kubert, que, com sua capacidade de definir a expressão dos personagens em traços ágeis e econômicos, aliada a uma grande facilidade para mudar os planos cinematográficos em função das exigências narrativas, criou um estilo inconfundível e influenciou gerações de desenhistas. Seu Tarzan, com os cabelos cortados à concha de ostra, caindo em melenas negras sobre olhos miúdos e melancólicos, que se inflamam quando ele desperta seu lado selvagem, permaneceu tão incomparável no mundo dos quadrinhos quanto aquele de Johny Weismuller no das telonas. Nem mesmo Burne Hogarth, com todo o burilamento barroco do seu traço, conseguiu criar um Rei das Selvas tão marcante. Depois de Kubert, só Russ Manning conseguiria desenhar o personagem de Edgard Rice Burroughs de maneira pessoal, se bem que transparentemente influenciado pelo de Kubert e sem o seu sombrio mistério.

O exímio piloto alemão Hans Von Hammer aparecia em edições periódicas cujas limitações de tamanho e exigências de prazo não coíbiam o talento Kubertiano. Numa era em que os quadrinhos, porém, viam a explosão de bombas gama, a disseminação de mutantes superpoderosos e invasões de seres intergaláticos gelatinosos, Von Hammer e seu triplano vermelho se revestiram de um anacronismo decrépito e caíram no ostracismo.

George Pratt, mestre das massas de cor, resolveu resgatar o velho personagem de Joe Kubert, rei das linhas elegantes. Mas, não para ser simplesmente mais um desenhista a apresenta-lo em historietas cíclicas, no auge da força e da perícia, abatendo ingleses no céu de Verdun e sim para, através de um

¹ Especialista em Potenciais da Imagem pela UFBa, professor de História da Bahia, História do Brasil e História da Arte do Curso de Turismo da Faculdade São Salvador.



Von Hammer melancólico, solitário e moribundo, propor um rasante sobre a alma humana, no que ela tem de melhor e pior, e compor um pungente libelo contra a guerra – não contra a Primeira Guerra ou contra a Guerra do Vietnã, mas contra todas as guerras, contra *A Guerra* em si. Assim surgiu “Às Inimigo – Um Poema de Guerra”, *graphic novel* lançada em edição de luxo pela Abril Jovem, em 1995.

A trama, que alterna sensíveis diálogos no presente com combates atroz em ambas as guerras supracitadas, pode ser resumida assim: o velho às alemão recebe, em seu soturno quarto de asilo, a visita do jovem estadunidense Edward Mannock, claudicante na língua de Schiller e auto-intitulado repórter de uma revista interessada em soldados condecorados. A máscara do recém-chegado cai automaticamente assim que a velha águia lê nos seus olhos o estigma da guerra e fareja o hálito de sangue em sua aura. O rapaz assume a falsidade do pretexto para o encontro e se revela um ex-combatente do Vietnã, que usara o corpo de um novato como escudo, fora ferido pelos próprios companheiros em pânico e pautara sua vida pela busca desesperada de um porquê. A narrativa das próprias lembranças que, um faz ao outro, vai estabelecendo entre eles um intenso vínculo de afeto que conduzirá ambos a cumprirem seu destino. O jovem Mannock encontrará na literatura o sentido para a vida que perdera no Vietnã e o velho Von Hammer cursará o fim do trajeto que lhe resta reencontrando-se consigo mesmo e purgando suas culpas pela assunção da inexorabilidade da condição de soldado. Esta é a estória. É o magistral tratamento imagético-narrativo a ela dispensado por Pratt que a vai converter numa obra-prima.

A HQ moderna é uma arte híbrida, que, no aspecto **literário**, envolve elementos tanto de caráter *dramatúrgico* quanto *lírico* e que, no aspecto **visual**, procura narrar através de um enquadramento *cinematográfico*, permeado pela busca da máxima expressividade *plástica*. George Pratt satisfaz toda esta gama de exigências com evidente facilidade.

Sua obra, aqui abordada, é aberta com um prólogo mudo de rara beleza, em que um quadrinho horizontal, rasgando o negro maciço de uma página dupla, de uma ponta a outra, mostra os soldados na trincheira, observando os trêmulos aeroplanos primitivos, que mais parecem zangões, preparando-se para um combate



que se desenrola feroz e, no qual, o Às Inimigo impõe sua superioridade com a eficiência hierática de um anjo vingador. Abatidas as aeronaves estrangeiras, o *fokker* alça às alturas, sai da atmosfera e ganha o espaço sideral, deixando atrás de si uma terra azul Gagarin, cuja placidez não trai a violência dos conflitos que a permeiam. A página seguinte seria penas um quadrinho de página mostrando um céu azul, com massas tranqüilas de nuvens, levemente maculado pelas palavras “...Von Hammer, *Herr* Von Hammer?” como a despertar o protagonista do sonho – e ser só isso já seria muita coisa – se o rosto abatido do Às Inimigo, já velho, num escuro quadrinho no canto inferior direito não encimasse uma fria plaqueta que diz “Ilha de Föhr / Alemanha Ocidental / Nov. 1969.”²

Da mesma forma que Dickens demonstra sua maestria poética no célebre primeiro parágrafo de “História de Duas Cidades”, arrebatando de imediato o leitor, Pratt prova, já nesse prólogo, quão íntimo é dos fatores de forma específicos das HQ. Suprime a onomatopéia – recurso que usará quando lhe for conveniente – para que ela não polua a imponência do piloto em combate e o lirismo do seu vôo ao infinito. Ele também sabe o momento preciso de dar um corte (bem na virada da página) e tragar o leitor do espaço ilimitado para um cubículo opressor, trazendo-o do sonho para a realidade, que se inicia com a chegada de Mannock. Por fim, usa a plaqueta para, com precisão neutra, estabelecer o local da ação, e, mais importante, nos situar no momento histórico em que ela se desenrola – no caso, a época da Guerra do Vietnã. Qualquer amante da HQ já antegozou, nesse prólogo, as ondas de beleza que vão se propagar sobre ele.

O exposto acima demonstra que George Pratt domina a técnica. *Mas o mais importante é que ele não o faz de maneira vazia.* E a maior prova disso é que suas cenas de batalha – sejam no céu da França ou nos subterrâneos do Vietnã – pelo tratamento difuso dos personagens, pelo enquadramento insólito, pelo excesso de borrões, são de uma legibilidade difícilima, para não dizer *virtualmente ilegíveis*.

² Ver o trecho que começa com os soldados contemplando, desde a trincheira, o combate dos aeroplanos e termina na plaqueta “Ilha de Föhr (...)”



Ora, Jayme Cortez, o grande desenhista de Portugal, radicado entre nós, dizia que “ilustrar é a melhor maneira de passar uma idéia.” E todo ilustrador – medíocre ou mestre – sabe que deve buscar a limpeza visual. Então, que motivo levaria um monstro sagrado como George Pratt a “sujar” deliberadamente suas imagens, a ponto de comprometer sua legibilidade? O mesmo motivo que levou Robert Wiene a encher de ângulos *O Gabinete do Dr. Caligari* e Picasso a distorce, numa angústia geometrizada, as figuras de *Guernica*, a ânsia de transmitir **expressivamente** uma idéia específica, a idéia do caos.³ Gerry Mulligan cometeu o impensável ao retirar o pinão de seu quarteto e incendiou a cena musical dos anos 50. Kandinsky inventou a pintura “sem tema”, rompendo com séculos de tradição e escancarando infinitos caminhos novos para as artes plásticas. Kafka transformou Gregor Samsa em inseto sem a menor cerimônia e preparou o terreno para a eclosão do realismo fantástico de García Márquez. E George Pratt “sujou” sua imagem, sacrificando a clareza em função do efeito. Os gênios são assim.

O aspecto humano dessa HQ também é importante. O Ás Inimigo, convertido pelo tempo de lenda viva em ancião anônimo, vai revelando ao anti-herói Mannock, que também ele, Von Hammer, é um anti-herói. Nesse mútuo regurgitar de culpas, ambos vão, se não exorcizando os traumas, pelos menos assimilando-os. E essa catarze em dupla vai produzindo neles uma renovação benéfica. Mannock, o homem que lutou debaixo da terra, rumo à vida através da dedicação à literatura e Von Hammer, o homem que lutou nos ares, rumo à morte muito mais tranquilo.

Conduzido pelo seu novo amigo estadunidense, o Ás Inimigo abandona a granítica escuridão do seu quarto e vai contemplar as aves. Oferece a Mannock um livro embrulhado e começa a falar-lhe de um sonho que tem freqüentemente sobre a morte. Durante duas páginas centrais, Pratt o mostra, sereno e belo em sua cadeira-de-rodas, falando sobre ascender a um céu azul, inundado por uma luz suave.

³ Ver o trecho que começa quando Von Hammer diz “Weiss... cole na minha asa esquerda.” Até o momento em que ele diz “A dor aguda clareou minha mente por instantes.” Ver também o trecho que começa quando Mannock diz “Eu estava na província de Chu Chi, logo ao sul do triângulo de ferro” até o momento em que um dos soldados estadunidenses diz “Era o Mannock”.



Conclui-se a segunda página dessa cena com uma frase interrompida de Von Hammer: “Então eu as vejo...”, que será completada no primeiro quadro da página seguinte: “... as Valquírias.” Como esse complemento da frase interrompida surge dentro de um balão, que está bem no meio de um quadrinho vertical que toma toda a extrema esquerda da página que se segue à interrupção, e como este balão está entre a mão de Von hammer, que se ergue para o céu, e uma pomba que desce em direção a ela, o leitor é brindado, graças à extrema perícia de Pratt, com um imagem de estupenda beleza. Nela, o artista mescla as figuras mais clássicas da mitologia nórdica a um símbolo internacional da paz, dessa forma abrandando a belicosidade intrínseca às Valquírias, conseguindo o paradoxo de falar de guerra com suavidade e coroando brilhantemente um monólogo de extremo lirismo, em que um velho soldado se despede da vida se encontrando consigo mesmo. Nesse ínterim, a “câmera” dá um “zoom” de quatro quadrinhos para revelar que o livro oferecido a Mannock era o diário de guerra de Von Hammer. Esse afirma que será um soldado até o fim de seus dias. Quando o estadunidense ergue os olhos, flagra na mão que tantos mandou para a morte, agora imóvel, uma inofensiva pomba.

E, se Pratt soubera abrir sua HQ dispensando palavras e usando apenas imagens na tentativa de sugerir lirismo, é ainda mais bem-sucedido nesse ponto ao encerra-la, nas duas últimas páginas, em que o enquadramento de cima e levemente assimétrico sugere a definitiva ascensão do Às Inimigo ao seu ambiente natural.⁴

É tolice esperar que o trabalho de Pratt nos transmita informações factuais sobre o desenrolar do primeiro conflito mundial ou sobre a Guerra do Vietnã. O autor não se propõe a fazer uma HQ paradidática. De resto, uma análise da recente produção quadrinística inspirada em eventos históricos não deixa dúvidas que:

Quando uma HQ de temática histórica é produzida com fins assumidamente paradidáticos, não costuma obter nem bons resultados paradidáticos nem bons resultados estéticos, mas, quando o autor se inspira num evento histórico com o fito

⁴ Ver todo o capítulo seis, em especial as duas últimas páginas.



de gerar um produto artístico, sua HQ costuma obter tanto bons resultados estéticos como paradidáticos.

Todavia, é certo que Pratt consegue traduzir, muito bem, em imagens conjugadas às palavras ou não (1), o inferno das trincheiras inundadas de gás mostarda e a revolução que significou a incorporação dos aviões ao aparato bélico das grandes potências, dividindo o campo de batalha em ambiente terrestre e ambiente aéreo, este até então não conspurcado pela violência humana. O impacto da guerra do Vietnã sobre a juventude estadunidense também está bem exemplificado pelo pânico dos que lutam nos túneis dos vietcongues e pelo descontrole dos que disparam contra os próprios companheiros, sem ao menos verificar a que lado pertencia o alvejado. Cabe citar ainda a significativa cena do Natal na trincheira que faz lembrar, no ato, o *clip* de *Pipes of Peace* de Mac Cartney e remete irremediavelmente a Remarque.⁵ Essa cena, toda ela, é perpassada pelo absurdo da guerra, pois, na primeira oportunidade que lhes é dada, os vultos anônimos que tentavam mutuamente se crivar de balas à distância, revelam-se uns aos outros como indivíduos com personalidade, igualmente plenos de sentimentos, sonhos e projetos. Há que se louvar, também, nesse momento, a notável capacidade plástica de Pratt no tratamento dispensado à neve e o seu domínio da linguagem cinematográfico-quadrinística no trecho em que o soldado inglês de óculos diz: “Essa guerra maldita” e é consolado pelo às alemão, que o chama de amigo. Esse mesmo Von Hammer, momentos antes, confortara um jovem britânico que, cego pelo gás e confundido pela combinação dos delírios da morte com uma dor lancinante e o inglês impecável do aviador prussiano, ignorava estar na presença de alguém que tantas baixas infligira aos seus.

Em suma, o “Às Inimigo” de George Pratt, além de ser uma obra de arte de imensas e inquestionáveis estéticas, consegue nos fornecer ricos subsídios para a reflexão histórica quanto a duas guerras específicas do século XX – destarte

⁵ Ver o trecho que começa no momento que Von Hammer diz: “Eu vi, então, muito claramente, um oficial inglês (...)” até o quadrinho em que ele bebe numa caneca branca.



comprovando a veracidade da existência da relação História em Quadrinhos / História – ao mesmo tempo em que levanta questões importantíssimas sobre a própria condição humana. Por esse duplo mérito é digno de ser aplaudido e celebrado.

(1) Continua em voga uma antiga discussão: as palavras são a melhor fonte para a investigação do passado? São o melhor recurso para a formatação e a transmissão do conhecimento histórico? Ou são as imagens? Convém observar que, na maioria das vezes, ocorre a complementaridade entre palavras e imagens. Raríssima é a imagem a respeito da qual não se escreva pelo menos uma legenda. Da mesma forma, textos ilustrados por imagens ou conjugados a imagens são indiscutivelmente mais eloqüentes.

É verdade também que, cada vez mais, os historiadores intensificam a investigação sobre a relação Cinema-História. Mas as imagens que vemos na tela são acompanhadas de palavras, nem que seja por um simples letreiro. Não só uma HQ não é necessariamente uma história **só** com imagens, como, na maioria absoluta das vezes, é uma estória contada com imagens **e** palavras. HQs mudas como *Fuga*, de Seth Tobocman; *Cinderella*, de Anne Kobayashi ou *Tambores*, de Gabriel Lopes Pontes (em vias de ser redesenhada, visto que o original infelizmente se perdeu) se não chegam a constituir raridades também não são muito comuns. O mesmo vale para as cenas mudas, ou praticamente mudas, de HQs que usem a palavra, como o enfrentamento final dos gregos de Leônidas com os persas de Xerxes em *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller; a estupenda seqüência de planos de detalhes do assassinato dos pais de Bruce Wayne em *o Cavaleiro das Trevas*, do mesmo autor; o vaguear paranóico do Capitão Rasputin pela Ilha Escondida em *A Balado do Mar Salgado*, de Hugo Pratt (artista ítalo-argentino, criador do célebre Corto Maltese, sem nenhum parentesco com George Pratt); a magistral cena do estupro em *Um Verão Índio*, do mesmo Hugo Pratt, em parceria com Mio Manara, e o prólogo e o epílogo do *Às Inimigo*, aqui analisados.

Portanto, o historiador que use as HQ como fonte para seu trabalho deverá estar atento tanto às imagens quanto às palavras.

