

Jim Steranko e sua poética de perturbação e perda

Daniel Baz dos Santos

Resumo: Este artigo pretende interpretar o trabalho de Jim Steranko nas páginas de *Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D.* à luz da teoria de Georges Didi-Huberman, mais especificamente das contribuições constantes no livro *Diante da imagem*. Partindo de seu trabalho, é possível demonstrar a maneira pela qual Steranko articula os elementos de suas histórias em relações de permanente tensão e conflito, nas quais o fenômeno visual geralmente emerge de um processo de “rasgadura”, de desacomodação e, principalmente, de perda.

Palavras-chave: história em quadrinhos, visual, Didi-Huberman, Nick Fury, Marvel Comics

Jim Steranko y su poética de perturbación y pérdida

Resumen: Este ensayo pretende interpretar el trabajo de Jim Steranko en las páginas de *Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D.* a la luz de la teoría de Georges Didi-Huberman, más específicamente de las contribuciones presentes en el libro *Diante da imagem*. Partiendo de su trabajo, es posible demostrar la manera por la cual Steranko articula los elementos de sus historias en relaciones de permanente tensión y conflicto, en la cuales el fenómeno visual generalmente

Daniel Baz dos Santos Vínculo é Doutor em História da Literatura pela FURG e Professor de Língua Portuguesa e Literatura no Instituto Federal do Rio Grande do Sul, campus Rio Grande. Email: dbazdossantos@yahoo.com

surge de un proceso de “desgarro”, de desacomodación y, principalmente, de pérdida.

Palabras claves: comics, visual, Didi-Huberman, Nick Fury, Marvel Comics



A imagem que abre este estudo pertence à primeira edição de *Nick Fury, agent of S.H.I.E.L.D.*, revista que deu seguimento ao trabalho que Jim Steranko vinha realizando com o personagem nas páginas de *Strange Tales*, na qual dividia espaço com o Doutor Estranho. O novo projeto, motivado pela boa recepção do trabalho do autor por parte do público, tinha o objetivo de permitir que o artista continuasse desenvolvendo sua versão do herói, assim como sua estética única, batizada por ele mesmo de “Zap art” e que misturava influências distintas: “[...] techniques culled from various sources, including photography, collage, movie posters, and advertising to create a contemporary look” (THOMAS, 2017, p. 190). A tudo isso se somavam outras referências que passavam por Will Eisner, Jack Kirby (que fazia os *layouts* das primeiras histórias), as narrativas de terror da EC comics, além de Salvador Dalí, Richard Avedon, Michael Curtis, entre outros (HOWE, 2013, p. 93-94). Foi com essa bagagem cultural, talhada em colagens e efeitos estroboscópicos que Steranko se tornou o primeiro autor a escrever e desenhar um título dentro da Casa das ideias.

A página aqui apresentada nos insere na história do comediante fracassado Flip Manson, uma das três narrativas que serão desenvolvidas em paralelo ao longo de toda a primeira edição da nova série. Neste segmento do quadrinho, descobrimos que o personagem está enfrentando problemas para pagar o criminoso Mitch Hackett. Ao pedir um adiantamento a Pinky, dono da boate onde apresenta seu número de *stand-up*, Manson é rudemente humilhado por ele. Para completar, percebe que os capangas de Hackett já estão no seu enalço e o esperam à porta do estabelecimento. O restante da trama vai relatar seu destino, na mesma medida em que nos mostrará Nick Fury na sua busca pelo vilão Escorpião e os desdobramentos da nova

posição sindical do próprio Hackett, que, logo iremos descobrir, é idêntico a Manson.

O conteúdo diegético da página é, portanto, razoavelmente simples. Sua configuração formal, no entanto, é de uma complexidade incomum. Para que possamos entendê-la em seus desdobramentos estruturais e semânticos, é necessário estabelecer um diálogo com Didi-Huberman, teórico da arte para quem toda experiência visual é, em alguma medida, a experiência de uma perda. Se esse tipo de constatação ainda nos parece estranha, isso se deve, segundo o autor, ao fato de que as pesquisas do campo da história da arte geralmente se ocupam exclusivamente do visível, esquecendo, assim, o que é verdadeiramente visual nas imagens observadas. Em outras palavras, trata-se de privilegiar uma certa “retórica da certeza”, submetendo as imagens observadas a certos fins teórico-metodológicos, acomodando-as a modelos de representação que terminam por sufocar o que há na imagem de apresentação, de inovação, de deformação. Em outras palavras, seu estatuto verdadeiramente visual. Didi-Huberman quer resgatar, por esta via, aquilo que não é possível conhecer nos objetos representados, o que não sabemos ao certo a respeito deles, ou melhor, o que nos perturba e nos desorienta no processo de sua interpretação. Em suas palavras:

Quem escolhe *saber* somente terá ganho, é claro, a unidade da síntese e a evidência da simples razão; mas perderá o real do objeto, no fechamento simbólico do discurso que reinventa o objeto à sua própria imagem, ou melhor, à sua própria representação. Ao contrário quem deseja *ver*, ou melhor, olhar perderá a unidade de um mundo fechado para se encontrar na abertura desconfortável de um universo agora flutuante, entregue a todos os ventos do sentido; é aqui que a síntese se tornará frágil a ponto de se pulverizar; e o objeto do ver, eventualmente tocado por uma ponta de real, desmembrará o sujeito

do saber, votando a simples razão a algo como sua rasgadura. *Rasgadura* seria então a primeira palavra, a primeira aproximação para quem renuncia às palavras mágicas da história da arte (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 186).

Como método deste processo, o autor explica que:

Se quisermos *abrir* a “caixa de representação”, devemos então praticar nela uma dupla rachadura ao meio: rachar ao meio a simples noção de *imagem* e rachar ao meio a noção simples de *lógica*. [...] Rachar ao meio a noção de imagem seria, em primeiro lugar, voltar a uma inflexão da palavra que não implique nem a imagística, nem a reprodução, nem a iconografia, nem mesmo o aspecto “figurativo”. Seria voltar a um questionamento da imagem que não pressuporia *ainda* a “figura figurada” – refiro-me à figura fixada em objeto representacional –, mas somente a *figura figurante*, a saber, o processo, o caminho, a questão em ato, feita cores, feita volumes: a questão ainda aberta de saber o que poderia, em tal superfície pintada ou em tal reentrância da pedra, *vir a ser visível*. Seria preciso, ao abrir a caixa, abrir os olhos à dimensão de um olhar expectante: esperar que o visível “pegue” e, nessa espera, tocar com o dedo o valor *virtual* daquilo que tentamos apreender sob o termo *visual* (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 187).

Quando falamos de quadrinhos de super-heróis, geralmente mais preocupados com a clareza da narrativa do que com possibilidades expressivas de vanguarda, pode parecer estarmos em um terreno no qual as preocupações de Didi-Huberman não tenham o mesmo eco do que em outros sistemas artísticos. Uma de nossas hipóteses, no entanto, tende a pensar que é justamente em modalidades do visual como esta, marcadas por convenções comprometidas com um ideal de comunicação mais massificado, que a teoria do autor adquiere um estatuto completamente novo, posto que, em um ambiente

tão marcado por convenções discursivas e ditames mercadológicos, todo desvio, ruptura, quebra das condutas enunciativas, permitem a revelação de sua natureza linguística, por um lado, e de suas possibilidades e potências, por outro.

Em Steranko, é possível notar uma consciente (e decisiva) orientação à negatividade do signo imagético, à perturbação da ingenuidade do espectador, visto que, para acompanhar o desenvolvimento de suas histórias, é necessário perceber um conflito, sempre provisório e em franca transmutação, das forças daquilo que estamos vendo ou do que acabou de ser visto, o que ocorre não apenas nas relações de uma página a outra, mas também quadro a quadro e entre os ícones dentro de cada requadro. Sendo assim, antes de seguirmos para a demonstração prática destas hipóteses, é preciso lembrar da emblemática teoria de Thierry Groenstenn acerca da “solidariedade icônica” dos quadrinhos. Esta hipótese aponta o apartamento de imagens diversas que coexistem e se correlacionam de alguma forma como única característica fundamental da nona arte (GROENSTEEN, 2015, p. 28).

Ainda que esta solidariedade seja de fato uma norma linguística basilar para o funcionamento dos quadrinhos, é importante apontar também que este ideal de reciprocidade, interdependência e conectividade entre os ícones é vivenciada de forma crítica, conflituosa, e até disruptiva, especialmente em autores com o nível de experimentação formal de Steranko. Groensteen, em suas análises, não ignora este aspecto, mas é Charles Hatfield, no ensaio “An art of tensions”, quem defende que a solidariedade entre os elementos de uma narrativa gráfica é secundada por permanentes tensões que se apresenta em quatro tipos distintos: “between *codes* of signification; between the *single image* and the *image-in-series*; between

narrative *sequence* and page *surface*; and, more broadly, between reading-as-*experience* and the text as material *object* (HATFIELD, 2009, p. 132).

Na página aqui exposta, temos, como fundo do primeiro quadro, a imagem de um espelho quadriculado. A presença deste item no cenário confere ao painel um forte teor metalinguístico, pois as linhas verticais e horizontais presentes nesta enorme superfície reflexiva simbolizam o ato de quadrinizar. Note-se que, no reflexo, a personagem feminina à direita da prancha tem sua coloração e preenchimento completamente alterados, ou seja, seu rosto nos é apresentado de forma deformada, distorcida, certamente indireta, o que sinaliza para a natureza refratária imanente a toda experiência visual. Além disso, essa duplicidade da imagem, que se repetirá no quadro posterior, no qual Pinky também aparece refletido no espelho, é um dos temas centrais desta edição, posto que ela está repleta de duplos, sócias e trocas de identidades, algo que se anuncia na antológica sequência de abertura e que será melhor explorado ao fim deste trabalho.

Há ainda, no interior deste quadro, o ícone visual que ligará todos os elementos da página, e que é o tópico deste primeiro painel: o comediante Flip Manson. Isso se delineia não só pelo fato dele ser o tema da conversa das outras duas personagens, mas também por ser para ele que Pinky aponta no primeiro plano à esquerda, direcionando nossa visão. Dessa forma, há um contorcionismo no uso da perspectiva para que consigamos observar ao fundo, de forma ainda indefinida, aquele de quem trata a conversa. Nesse sentido, a composição do quadro convida nosso olhar à escavação de seus elementos icônicos, sendo preciso buscar a personagem de quem se fala, errar em direção à profundidade da mancha gráfica, a procura

de seus elementos menos visíveis, o que envolve vagar por diversas mesas cheias de pessoas indistintas, pela garçonete que serve bebidas aos clientes, e ignorar o contraponto irônico de que a figura que não conseguimos contemplar com nitidez é justamente aquela que está, diegeticamente, melhor iluminada.

Essas tensões no plano da representação, e seu potencial disfuncional, se consagram ao longo do restante da página, sendo possível afirmar que há nela um intenso teor desviante que se converte em provocação/perturbação do nosso olhar. No segundo quadro, isso se mantém, a partir da imagem de um Flip Manson ainda indistinto, com o rosto completamente coberto por um sombreado artificial, cuja lógica é meramente expressiva. No jogo de relações entre os signos do *layout*, conduzidos pela leitura vertical da página, não nos pode passar despercebido o fato de que, logo acima de uma das faces de Pinky, de costas no segundo quadro, está justamente a imagem de seu rosto que abre o quadro anterior. Quando falamos em tensão, estamos falando também destas possibilidades dialéticas, em que uma figura deve ser confrontada com seu conteúdo diferencial, sua antítese, sua negação. No terceiro quadro, contudo, estes processos desviantes adquirem nova dimensão, ao observarmos finalmente o rosto do comediante a quem a narrativa vem se referindo. Ocorre que isso se dá por intermédio do cartaz utilizado para divulgar seu número cômico, que se agiganta, roubando a atenção do nosso olhar, enquanto o diálogo entre as personagens se desenrola ao fundo.

Afora a relação fundo/superfície que se repete uma vez mais, o cartaz em primeiro plano representa, neste contexto, as formas convencionais de representação, explicitadas de forma unilateral e funcionalista. Nele, Manson está visível, mas não pode ser verdadeiramente visto e o fato da página começar revelando o desprezo que

Pinky sente por ele nos permite chegar a esta conclusão sozinhos, ou seja, de que esta glória e alegria impressas na divulgação de seu número são referenciais falsos. Mais uma vez, há uma rachadura icônica e um sentido de perturbação que oscila da imagem no cartaz para a silhueta do comediante ao fundo. Neste ponto, já é possível entender a lógica que está na base do tratamento que Jim Steranko dá aos elementos imagéticos e a sua função dentro do ato de quadri-nizar. Com efeito, estamos diante de uma composição na qual o que está evidente em primeiro plano dever ser não apenas decodificado, mas superado, ou ao menos dinamizado em ordem de abranger os diferentes princípios expressivos que estão em choque, se quisermos ter acesso mais profundo, abrangente e duradouro, aos sentidos que estão sendo construídos.

O canto direito do cartaz serve de linha que forma o extremo esquerdo do requadro seguinte. Sendo assim, tem-se uma espécie de “vazamento” de uma cena a outra, responsável também por provocar nosso olhar com um potencial de incompletude e de indefinição, além de nos inserir em outra cena na qual a perspectiva desfavorece a definição da imagem de Manson. Esse andamento promove um novo efeito de distúrbio e desorientação. Vê-se a dançarina em primeiro plano, que, como no anúncio do painel anterior, ao se apresentar em sua visibilidade eloquente, fende mais uma vez nossas expectativas sensíveis (estamos atentos ao fundo) e inteligíveis (ainda tentamos compreender de quem se fala). Há um clima de inexatidão, que se converte em base para toda e qualquer proposição de sentido.

Estes aspectos de negatividade na composição são a base de qualquer especulação positiva do que o autor está querendo dizer. É claro que estas escolhas gráficas, este obscurantismo no tratamento de uma personagem que custa a se apresentar, sinalizam para a insigni-

ficância de Manson, tendo, assim, um forte teor expressionista, como muitas das páginas de Steranko, nas quais as distorções das figuras e dos ambientes servem para nos dar acesso a algum sentimento ou conceito subjetivo. Não negamos que esta é a sua importância semântica principal, especialmente se tratamos o assunto em termos narrativos. No entanto, não podemos ignorar que essa mesma estratégia discursiva nos remeta também àquilo que não podemos saber sobre a orientação dos códigos no interior da página, sobre seu potencial subversivo e, muitas vezes, polivalente. Essas pulsões disruptivas nos dizem muito sobre a maneira como Steranko concebe a potencialidade do signo visual, poética na qual a negatividade se estabelece como dado constitutivo do objeto estético e que se desdobra na teoria de Didi-Huberman nos seguintes termos:

Há um *trabalho* do negativo na imagem, uma eficácia ‘sombria’ que, por assim dizer, escava o visível (a ordenação dos aspectos representados) e fere o legível (a ordenação dos dispositivos de significação). De certo ponto de vista, aliás, esse trabalho ou essa coerção podem ser considerados como uma *regressão*, pois nos levam de volta, com uma força que sempre nos espanta, para um alguém, para algo que a elaboração simbólica das obras havia no entanto encoberto ou remodelado. Há aí como um movimento *anadiômeneo*, movimento pelo qual o que havia mergulhado ressurge por um instante, nasce antes de mergulhar de novo em seguida: é a *matéria informis* quando aflora da forma, é a apresentação quando aflora da representação, é a opacidade quando aflora da transparência, é o visual quando aflora do visível.

Não sei, a bem dizer, se a palavra *negativo* é bem escolhida. Só o será com a condição de ser entendida como a porá e simples privação. É a razão pela qual, nessa ótica, designamos o *visual*, e não o invisível, como elementos dessa força coercitiva de negatividade em que as imagens são pegadas, nos pegam (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 189).

O jogo anadiômeneo – daquilo que está imerso, mas submerge – se concretiza, com toda sua natureza paradoxal, no quadro final desta página, na qual finalmente temos Flip Manson em primeiro plano. Esta reorientação em seu posicionamento figural só pode ser lida, inicialmente, como uma distorção traumática da disposição dos elementos até aqui, isto é, como uma inversão dos jogos de valores tratados pela página e de seus padrões semióticos. O que era escondido, (ou esvaziado, no caso do simulacro do cartaz), agora se dá a ver hiperdimensionado. É impossível considerar esta imagem diante de nós na sua condição de mero objeto do olhar. Seu estatuto ao longo da página adquire a dimensão de vivência, de entidade propositiva, e conquista – a partir do jogo de perspectiva principalmente – uma posição que remodela nossa atenção.

Neste ponto fica evidente como essa busca ativa que fomenta o ato de ver é sempre seguida de um olhar complementar da imagem que nos olha e que, no processo de observar e ser observada, fere qualquer atitude hermenêutica de controle e explicita a relação plurilateral daquele que também é visto pelo que vê. A experiência de rachadura está também presente no fenômeno de topicalização deste último quadro (o que mostra o domínio que Steranko tem de seus meios). Descobrimos ao longo da página que Manson deve dinheiro para Hackett, e que os capangas do bandido estão na boate a sua espera. Sendo assim, é a eles que os balões de pensamento se referem – inclusive criando um rastro de leitura que nos posiciona logo abaixo das figuras dos bandidos – mas nós não os podemos ver nitidamente. A relação de perspectiva entre o que se coloca à frente e o que se situa ao fundo é muito semelhante com aquela conduzida por toda a página, com a diferença de que os elementos são diferentes e Manson, por sua vez, teve sua função integralmente alterada.

Aqui se manifesta a proposta estética de Steranko, seu jogo poético autoral, que pretende sinalizar para aquilo que há de “sintoma” em seu sistema visual, isto é, para os elementos e dinâmicas que interrompem o curso normal da representação e obriga o interprete a mergulhar no território em que os fenômenos adentram o universo do incognoscível.

Note-se que, quando Didi-Huberman fala em “sintomas”, está se referido a casos extremos nos quais não existe norma inteligível para assegurar o sentido do signo visual, como é o caso do seu famoso estudo sobre o afresco *Anunciação* de Fra Angelico. Mas acreditamos que, em Steranko, há processos de experiência de negatividade dos conteúdos visuais semelhantes e recorrentes, os quais estimulam o leitor a um exercício de desconfiança e de negação raramente vistos em quadrinhos de super-heróis. Em páginas como a aqui analisada, grande parte dos elementos da composição enfatiza justamente os limites de nossa capacidade de ver e, conseqüentemente, de captar o todo, de saber completamente do sentido, de entender absolutamente de que se trata a narrativa.

Coerente com isso, o último quadro carrega em si outra proposta expressiva ambivalente. À esquerda, temos, em primeiro plano, a figura solitária de Manson em uma coloração bicromática, marcada pelo cinza da parede ao fundo e da pele do comediante, marcas expressionistas representativas de seu sentimento de medo e de acunamento. Já a porção direita do painel é composta por itens de natureza opostas (coloridos variados, múltiplos personagens, o sentimento de animação dos clientes), que nos inserem em um universo orientado por propósitos opostos, cuja cisão, neste quadro, é responsável pela organização dos elementos, sendo possível aventar que o final da parede acinzentada tem alguma função de sarjeta, insinuando a separa-

ção dos universos em primeiro e segundo plano, como se tratassem de requadros diferentes. Por fim, é necessário lembrar que, na página seguinte, todos esses efeitos de duplicidade ganharão outros contornos, pois descobrimos que Hackett é idêntico a Manson. Ou seja, estes fenômenos possibilitam uma reconfiguração de ordem exegética, posto que, ao desbravados em sua complexidade, adquirem coerência formal com os conteúdos apresentados pela narrativa.

Esses processos de rachadura do visual, no qual a fissão do ato de ver é parte da tessitura semântica, da poética do autor e da organização estrutural e narrativa da página, dialogam com outras estratégias de Steranko constantes neste e em outros volumes das suas histórias protagonizadas por Nick Fury. Podemos começar esta perscrutação pelas cenas nas quais o autor abandona o uso da coloração em prol de um preenchimento feito exclusivamente com o uso do preto e branco. Nesta edição, isso ocorre três vezes: no momento em que o herói é atingido por uma série de rajadas durante o teste de uma nova tecnologia geradora de barreiras; no instante precedente à explosão da cabine telefônica que aniquilará o comediante Flip Manson; e na página que fecha a edição, com o telefone da cabine presente na cena anterior pendido em seu próprio fio, enquanto a telefonista pede que se insiram mais cinquenta centavos no aparelho.

Em cada um destes momentos, a escolha do preto e branco atende a critérios expressionistas diferentes, mas que se unem por pelo menos uma qualidade estética comum: a negatividade. Afinal, na medida em que acompanhamos um quadrinho colorido (notadamente este com influência das cores vivas, vibrantes e inusitadas da “Pop Art”) o preto e branco se manifesta inicialmente como uma forma de privação, promovendo em quem lê um imediato sentimento de perda, que deve ser traduzido em expressão. Contudo o que se retira



em volume e tonalidade, se ganha em forma, ou, especialmente pela comparação com as múltiplas tonalidades do resto do quadrinho, atua de forma inversa, isto é, de modo que o significado esteja imanente à forma, ao contrário daquela que, segundo Scott McCloud, é sua função mais tradicional (MCLOUD, 2005, p. 192). Assim, o primeiro indício de uma nova configuração semântica se sustenta pelo uso do alto contraste, pautado justamente pela negatividade da ausência de cores. Num segundo momento, no entanto, esta lacuna é preenchida novamente pela ideia de contrastação, agora no interior das forças de preenchimento que colidem no interior da página, aproveitadas de maneira mais unilateral na primeira das cenas em preto e branco desta edição, na qual o imenso impacto sentido pela barreira que protege Nick Fury é manifestado por intermédio da privação cromática.

As outras duas cenas sem colorido reinterpretarão esta abstenção de outras maneiras. Primeiro, no instante anterior à explosão da cabine telefônica que mata Manson. Vemos uma imagem que lem-

bra um esboço não completamente finalizado, na qual a esposa do comediante traz a filha no colo em momento carregado de afetividade. Este sentimento de incompletude presente no uso do preto e branco contamina também o contorno das figuras, feito em um pontilhamento de largura diminuta e com um preenchimento rachurado, conduzido de modo que permita certa vazadura do branco da página ao fundo, reforçando, assim, o caráter etéreo, fantasioso, do momento. Esse sentimento é reforçado com a ausência de requadro, o que permite que o interior do quadro contamine, justamente pela premência da lacuna do branco da página, o metarrequadro como um todo, e se coloque apartado dos demais elementos da página, alienação esta que, é claro, está na base de sua integração ao *layout* da página.

Por fim, os recordatórios dispõem o diálogo entre mãe e filha sem qualquer indicação icônica. Eles escoam do mesmo branco¹, espaço intersticial próprio da sarjeta, que aqui é absorvido pela mancha gráfica no sentido de nos revelar aquilo que ontologicamente não está presente. Não à toa, os balões de pensamento de Manson no quadro ao lado perpassam o requadro e cobrem parte destas figuras. O olhar atento deve se interromper e admitir o esforço que o código executa para apresentar um sentimento traumático de perda. Situação que adquire níveis alarmantes, ao repararmos que o diálogo entre mãe e filha envolve a descrição de um triciclo caracterizado por um “vermelho bem grande como papai prometeu”. Ao inserir a questão cromática no diálogo, e nos vedar sua representação, Steranko está mais uma vez promovendo, no limite, o recuo para o território nega-

1. É necessário pontuar que este branco se entrevê em inúmeros momentos da carreira do autor e mesmo nesta edição é possível encontrá-lo nas cenas da explosão, seguido dos chamados “kirby dots”, uma das principais influências de Steranko.

tivo da estética, em que as coisas ainda não se constituíram, sendo, portanto, mimetizadas de maneira refratária, na qual seus elementos faltantes são essenciais na sua constituição ontológica. Por não termos a presença da cor, ou melhor, a unilateralidade de sua presença visível, é que este vermelho se torna verdadeiramente visual.

A última passagem em preto e branco retratada nesta edição está na página seguinte, e encerra a história, após Nick Fury, que sequer cruza com Manson, assistir, ao lado de alguns transeuntes, a explosão da cabine telefônica que o mata. Isso é apresentado no terceiro dos quatro quadros da página. Nele, a presença da “rasgadura” própria da imagem se manifesta de maneira angustiante, já que aquilo que o herói contempla é completamente diferente daquilo que nós, que acompanhamos a trajetória do comediante do início ao fim, observamos. Em vias de enfatizar esta ausência de interação entre Fury e a cena, ele é o único personagem a quem não é dado nenhum balão de texto. Por fim, o quadro que encerra a história mostra o herói caminhando de costas ao fundo, o preto e branco reforçando o sentimento de destituição de tudo, ancorado pelo preenchimento carregado da cena, com ênfase nas nuvens de chuva que marcam o clima melancólico com o qual a história se finaliza.

Em um último jogo de primeiro e segundo plano, o canto esquerdo do quadro é atravessado por um telefone hiperdimensionado, cujo fio se desenrola ao longo da página, formando o requadro do segundo painel, atravessando o terceiro e preenchendo de forma dual o penúltimo, já que habita a um só tempo o espaço intraicônico dele e aquele território indeciso do branco intersticial, meio sarjeta, meio diegese. O fio enrolado do aparelho não pertence exclusivamente a nenhum desses níveis. Devemos oscilar por pelo menos estas duas camadas sem jamais saber ao certo qual trata-se da mais relevante, sendo ou-

tra manifestação fundamental dos “sintomas” na poética de Steranko. De dentro do bocal, emerge o discurso da telefonista “Mais cinquenta centavos, deposite mais cinquenta centavos, por favor” (STERANKO, 2016). Se em sua dimensão narrativa, este item do cenário denota o ápice do drama pessoal de Manson, cujo recordatório que o antecipa faz questão de relatar: “Sim, o comediante Flip Manson finalmente pagou suas dívidas... Todas com exceção de...” (STERANKO, 2016), em sua configuração estética o objeto representa o inaudível, o incommunicável, o discurso inacabado, sem função aparente, sem interlocução adequada, simbolizando, nesses termos, portanto, a poética de perturbação e perda articulada por Steranko.

Estes mecanismos se desdobram em inúmeros outros processos, muitos usados à exaustão pelo quadrinista em suas narrativas. Há um decisivo sentimento de perda e de incompletude do olhar nas cenas em que quadros são acrescentados dentro de quadros maiores, revelando detalhes, aspectos, ações sobre os episódios em andamento que não podem ser captados pela cena maior (presentes na figura abaixo). Esses processos se anunciam também nas incontáveis montagens em paralelos realizadas pelo autor, evidenciando os aspectos sincrônicos de duas ações diferentes, como na cena em que Fury, para escapar de uma explosão, se agarra em um trenó (também na figura abaixo). Nessa passagem, o desejo de integração dos dois seguimentos narrativos é manifesto principalmente pela onomatopeia que une cada quadro e nos estimula a juntar também as ações que se sucedem em separado. São efeitos que só em nível superficial (e essencialmente temporal) enfatizam a conexão solidária entre os painéis, pois, se observados em profundidade (de forma fundamentalmente espacial), sinalizam antes para a desintegração dos conteúdos icônicos da página. A “solidariedade icônica” dos quadrinhos,

Ainda a respeito disso, não pode ser ignorada a recorrência de páginas duplas nas histórias de Jim Steranko com o agente. Nesta mesma edição, o recurso é utilizado para representar a entrada do herói no covil do vilão Escorpião. A justificativa mais comum deste tipo de página investe no seu alto teor fetichista, condicionado pela revelação de momentos de grande destaque na história, cenas impactantes, sequências de ação grandiloquentes, revelações, momentos de tensão, entre outras funções de natureza semelhante. Todos estes tipos de uso estão presentes nas histórias de Steranko protagonizadas por Nick Fury. Contudo, se isso contempla aquilo que estas cenas *representam*, o que elas *apresentam* está diretamente vinculado a nossa incapacidade de perceber o visual apenas por intermédio do visível, posto que em todas estas ocasiões, o ritmo de leitura temporal, dinamizado principalmente pelas sequências de ação, deve ser diluído em um escrutínio espacial do duplo painel que, ávido por mostrar, acaba, na mesma medida, por esconder.

Este sentimento lacunar decisivo, em que o olho viaja pelo quadro sem uma orientação mais clara do *layout* tradicional (ainda que haja uma lógica composicional responsável por gerir a disposição dos elementos na página), é ainda mais presente nos quadrinhos de Steranko, no qual as relações de posicionamento geralmente chamam atenção para si mesmas², como já foi aqui demonstrado. Contudo, é na famosa sequência da edição de número 167 de *Strange Tales*, na qual Steranko investe em uma página quádrupla, que este

2. Basta lembrar da sequência das armadilha da edição de número 166 de *Strange Tales*, na qual temos que desconfiar da própria materialidade do quadrinho e colocá-lo de cabeça para baixo para ler o conteúdo dos balões e recordatórios. Mais uma vez, estamos diante de nossa incapacidade de dominar completamente o território visual da página. É necessário, deste modo, escavar, contorcer, questionar, absorver a rachadura constante daquilo que se mostra e nos olha.

teor disruptivo/disjuntivo adquiriu sua configuração mais decisiva. Se tal formatação foi interpretada pelo editorial de Stan Lee de forma meramente mercadológica, já que o editor chefe da Marvel sugeria aos leitores que adquirissem duas edições para, pondo-as ao lado, conseguir visualizar o painel em sua completude (irônico para vender o trabalho de Steranko, que utiliza ícones que criticam justamente este tipo de prática da indústria cultural), em termos expressivos esta experiência contorcia todas as interpretações convencionais destas páginas, em prol de manifestar a impossibilidade de possuir o visível na sua totalidade. Em outras palavras, sua concepção não tinha como objetivo torná-las um monumento ao visível, mas em desvelar-se enquanto performance do visual, posto que, nelas, o que se perde, aquilo que não está ali e, logo, não se pode ver, é ontologicamente constitutivo daquilo que se mostra.

Somente em vista destes inúmeros mecanismos de cisão do ato de olhar, que fundamentam toda experiência visual para Didi-Huberman, é que se torna possível voltar à antológica sequência de abertura desta primeira edição de *Nick Fury: agente da S.H.I.E.L.D.*, certamente duas das páginas mais famosas de Steranko e que, não estando presentes até o momento deste artigo, podem finalmente avançar do seu estatuto visível, influenciado pela posição que ela tem dentro dos cânones do gênero, e adquirir novamente natureza visual. Essa cena, na qual vemos o herói invadindo o estabelecimento que, provavelmente, se trata do covil de algum vilão, estabelece um jogo constante com nossa capacidade de retenção, já que se constitui em um jogo de duplicação dos signos, que cria certo espelhamento entre uma página e a outra. No primeiro quadro de ambas as páginas há uma ênfase nas mãos de Nick Fury e suas ações. No quarto, tem-se a presença apenas de sua sombra, o que revela o abis-

mo entre nós e sua real identidade. As hachuras do quinto painel e a inversão de papéis no oitavo também são elementos duplicados.

O segmento se encerra com uma imagem potente de privação, na qual o herói é assassinado por um de seus inimigos, sujeito que, no último dos quadros desta sequência aparece retirando sua máscara, sem que o possamos reconhecer. Na página seguinte, como foi dito, é explicado que o corpo no chão pertence a um sócia artificial de Fury e que era o herói quem estava disfarçado de bandido o tempo inteiro. O conteúdo da repetição da identidade (presente, lembremos, no arco de Flip Manson) já tinha sido apresentado pelos mecanismos de duplicação das páginas, o que revela sua coerência expressiva. A questão maior aqui, contudo, aquela que nos permitirá reler a abertura desta história emblemática, trata-se de revelar uma vez mais a coerência da poética de Jim Steranko, que estabelece a perda e os “sintomas”, como elementos basilares da produção de sentido. Apenas pela aniquilação de seu herói, ou melhor da figura que iconicamente indicaria a presença de Fury na página, de sua constituição visível, é que é possível dar-se início ao processo, muito mais complexo, de vê-lo.

Em ambas as páginas, não se utiliza o auxílio de texto verbal, algo sempre apontado nas leituras delas, mas o motivo é muito mais amplo do que o geralmente levantado, isto é, por ser necessário que nos entreguemos sem mediações que não as estritamente imagéticas, a este processo fendido que é olhar e ser olhado, aos lapsos ou desvios que a mancha gráfica, a distribuição do *layout* e o espaço intersticial da sarjeta explicitam. Se, em termos semânticos, a carência de balões e recordatórios deixa de simbolizar o luto pela morte do herói e passa a representar, enfatizado pelo ritmo, a ambivalência do ato de

ver, em seus processos de descoberta e reconhecimento, sua proposta discursiva é muito mais ampla.

O tempo de sua leitura é exclusivamente imagético, sem as incursões da decodificação desviante da linguagem verbal, justamente para que atentemos à lição maior que Steranko depositou nas histórias protagonizadas por Nick Fury e que desassocia o ato de ver, do ato de possuir algo, ou de adquirir alguma coisa. Não, para o autor ver é um exercício de perda e de resgate, de abandono e de recuperação. Não possuímos aquilo que vemos, mas nos constituímos juntos, e cada perturbação é uma nova orientação do olhar, cada privação é o latejar de nova potência, cada negatividade substancial, é uma descoberta de um novo mundo: o mundo da imagem em sua expressão puramente visual.

Referências

BARBIERI, Daniele. *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante da imagem*. São Paulo: Editora 34, 2013.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema os quadrinhos*. Rio de Janeiro: Mar-supial Editora, 2015.

HATFIELD, Charles. "An art of tensions". In: HEER, Jeet; WORCESTER (edited) *A comics studies reader*. Mississipi: University Press of Mississipi, 2009.

HOWE, Sean. *Marvel comics: a história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

STERANKO, Jim. *Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D. – parte dois*. São Paulo: Editora Salvat, 2016.

THOMAS, Roy. *The Marvel age of comics (1961-1978)*. Cologne; Taschen, 2017.