

Hibridações estéticas midiáticas: diálogos entre música e quadrinhos

Hibridaciones estéticas mediatizadas: diálogos entre la música y el cómic

Midiatics aesthetics hybridations: dialogs between music and comics

Laan Mendes de Barros¹

Resumo Reflexões sobre experiência estética na cultura midiaticizada contemporânea, ilustradas pela identificação e análise de produções que apresentam hibridizações entre música e história em quadrinhos. O objeto estético e a percepção estética em um contexto de hibridações culturais e interculturalidades. Interações entre criação e fruição, entre poética e estética de produtos midiáticos. Breve estudo de bandas brasileiras contemporâneas de música popular que combinam sons, palavras e imagens visuais. Recuperação da obra Tubarões voadores, de Arrigo Barnabé e Luiz Gê, de 1984, que pode ser vista como experiência paradigmática de hibridização entre visão e escuta no contexto da mídia.

Palavras-chave: Experiência estética; Cultura midiaticizada; Hibridação entre visão e escuta; Música e história em quadrinhos

Resumen Reflexiones sobre la experiencia estética en la cultura mediatizada contemporánea, ilustradas por la identificación y el análisis de producciones que cuentan con hibridaciones entre la música y el cómic. El objeto estético y la percepción estética en un contexto de hibridación cultural y interculturalidades. Interacciones entre la creación y la recepción, entre la poética y la estética de los productos de los medios de comunicación. Breve estudio de grupos musicales brasileños contemporáneos que combinan música joven, palabras y imágenes visuales. Recuperación de la obra Tubarões voadores de Arrigo Barnabé y Luiz Gê,

¹ Doutor em Ciência Sociais da Comunicação pela ECA-USP, com pós-doutorado na Université Stendhal – Grenoble 3, na França. Professor titular e docente do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, SP, Brasil; laan.barros@metodista.br

de 1984, que puede ser tomada como una experiencia paradigmática de la hibridación entre la visión y la escucha en el contexto de los medios de comunicación.

Palabras-clave: *Experiencia estética; Cultura mediatizada; Hibridación entre visión y escucha; Música popular y el comic*

Abstract *Thoughts about the aesthetic experience in the contemporary mediated culture, illustrated by the identification and the analysis of productions that presents an hybridization between music and comics. The aesthetic object and the aesthetic perception in a context of cultural hybridations and interculturalities. Interactions between creation and fruition, between poetic and aesthetic of media products. A brief study of brazilian contemporary bands of popular music that mash up sounds, words and visual images. Bringing back the album Tubarões voadores, from Arrigo Barnabé and Luiz Gê, from 1984, that can be viewed as a paradigmatic experience of hybridization between vision and hearing in the media context.*

Keywords: *Aesthetic experience; Mediatized culture; Hybridation between vision and hearing; Music and comics*

Data de submissão: 15/04/2013

Data de aceite: 17/05/2013

Introdução

Neste artigo retomamos reflexões trabalhadas em outras ocasiões (BARROS, 2011, 2012a e 2012b) sobre as relações entre poética e estética dos produtos midiáticos e a produção de sentidos experienciada no contexto da recepção, a partir dos ensinamentos de Mikel Dufrenne (1992). Nesta ocasião, aprofundamos a discussão a respeito da midiaticização da cultura e da natureza híbrida que ela assume na contemporaneidade – fatores que nos ajudam a compreender os processos de criação e recriação de produções artísticas presentes na mídia. Em especial, focamos a questão da hibridização entre visão e escuta na cultura midiaticizada, uma das perspectivas previstas para o dossiê desta edição de *Comunicação, Mídia e Consumo*.

Para tanto, transitamos entre conceitos que apontam para a natureza plural e difusa da cultura nestes tempos de convergência midiática e interconexão em escala global, de hibridações tecnológicas e interculturalidades. Também retomamos os conceitos de mediações e midiaticização, bem presentes nas formulações de Jesús Martín-Barbero e José Luiz Braga, que podem nos ajudar a estabelecer nexos entre experiência estética e o que temos chamado de experiência poética nos estudos dos processos e produtos midiáticos. Por outro lado, incorporamos novas leituras do filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, do filósofo francês Jacques Rancière e do comunicólogo catalão Josep María Català Domènech.

A título de ilustração, ensaiamos neste texto alguns exercícios de aplicação das formulações sobre experiência estética com as quais lidamos, realizados na forma de breves análises de produções artístico-midiáticas recentes que mesclam música popular e história em quadrinhos. Como contraponto a essas novas experiências poético-estéticas, trazemos, de maneira mais detalhada, uma criação de Arrigo Barnabé e Luiz Gê, de 1984, intitulada *Tubarões voadores*.

Nos estudos contemporâneos dos fenômenos midiáticos tem sido frequente a articulação entre comunicação e cultura visual. A proliferação de meios e aparatos audiovisuais característica da sociedade interconectada em rede tem criado novos ambientes para a produção e o consumo

de bens culturais, com especial presença de linguagens visuais. Mas vale observar como essas visualidades se articulam com sonoridades também presentes na cultura midiaticizada contemporânea.

São muitas as manifestações de hibridação cultural e tecnológica na mídia contemporânea. Alguns meios são essencialmente híbridos, seja no aspecto tecnológico, ou na combinação de linguagens. Vivemos tempos de multimídia, de experiências poéticas e estéticas que não mais se enquadram em categorias e gêneros fechados. Se tal complexidade já estava presente no cinema e em outros meios audiovisuais, no mundo da Web ela se aprofunda e se dinamiza, articula informação e entretenimento, intensifica dimensões lúdicas e oníricas. Nesse amplo universo têm nos chamado a atenção experiências estéticas híbridas que articulam música e história em quadrinhos. É verdade que a combinação entre música e imagem já estava presente nos videoclipes, tão difundidos no universo televisivo. No entanto, o jogo entre canções e história em quadrinhos ilustra bem as reflexões que aqui trazemos sobre objetos e percepções híbridas da cultura presente na atual sociedade em midiaticização.

Objeto estético, percepção estética: criação e recriação

Para subsidiar a discussão sobre a natureza híbrida da cultura contemporânea presente na mídia e as dinâmicas de produção e consumo marcadas por processos de constante recriação, recuperamos aqui elementos da *fenomenologia da experiência estética* proposta pelo filósofo francês Mikel Dufrenne. Daquela obra paradigmática, publicada em 1953, relembramos os títulos dos dois volumes: I) *L'objet esthétique* (1992a) e II) *La perception esthétique* (1992b), que identificam bem as duas dimensões às quais o pensamento estético se dedica: a *obra* produzida pelo artista e sua *fruição* por parte do receptor. A relação dialética entre objeto estético e percepção estética é elemento essencial do pensamento de Dufrenne, que valoriza os processos de interpretação vivenciados no campo da fruição. Para ele, artista e espectador se associam e compartilham a obra de arte.

O espectador é, portanto, um sujeito ativo que vivencia nova *poiesis* no contexto da *aisthesis*. Ele dialoga com o autor, a partir da interpretação da obra, produzindo novos sentidos, sempre que busca o entendimento na perspectiva da compreensão, para além da mera recuperação dos sentidos propostos pelo autor, como ocorre na chave da explicação. O receptor pode ser visto como um espectador emancipado, conforme nos propõe Jacques Rancière, uma vez que é agente dos processos de observação, seleção, comparação e interpretação do objeto estético, a partir de seu campo semântico e seu universo de representações:

O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com elementos do poema que tem diante de si. Participa da *performance* refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu e sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. (RANCIÈRE, 2012, p. 17).

A questão da interpretação, que coloca o espectador-receptor em uma relação dialética e dialógica com o artista-emissor, remete-nos ao campo de hermenêutica. Se o artista interpreta a vida, a natureza, em sua obra, a partir de seu campo de representações, o espectador interpreta a obra à luz de suas perspectivas de vida e inserção social. Com isso, a produção de sentidos se dá na esfera da fruição, que não se limita, por certo, a um estado contemplativo – na perspectiva do pensamento idealista – do espectador frente à obra. Como afirmamos anteriormente (BARROS, 2012a, p. 5), “a fruição implica o exercício de apropriação e de socialização da produção de sentidos, que ganha, então uma dimensão coletiva e cultural”. O uso da hermenêutica nos estudos dos fenômenos artísticos e comunicacionais tem crescido e permitido adensar nossa compreensão sobre a produção de sentidos em relação aos produtos artísticos presentes na cultura midiaticizada. Os ensinamentos de Hans-Georg Gadamer – em *Hermenêutica da obra de*

arte (2010) – nos ajudam a compreender a relação dialética e dialógica que se dá na interação artista-obra-espectador:

Nós somos como que inseridos pela obra em um diálogo. Com isso, se devemos descrever corretamente a oposição aparente entre uma obra de arte ou uma obra literária e seu intérprete, a estrutura do diálogo não é de maneira alguma ampliada a tal ponto que acaba por se tornar vazia. Esta oposição é em verdade uma relação recíproca de participação. Como acontece em todo diálogo, o outro é sempre um ouvinte que vem ao encontro, de modo que o seu horizonte de expectativa, horizonte por qual me escuta, por assim dizer acolhe e modifica concomitantemente a minha própria intenção de sentido. [...]

Isto também me parece válido no caso da nossa lida com as “obras”. O termo técnico que costumamos utilizar para tanto é comunicação. Comunicação não significa: aprender, conceber, apoderar-se e colocar à disposição, mas sim participar do mundo comum em que nos compreendemos. (GADAMER, 2010, p. 141).

A obra se apresenta, então, mais do que como um *meio* de transmissão para o referido diálogo entre os dois sujeitos – as duas pontas – da produção de sentidos. Ela pode ser pensada na perspectiva das *mediações*, tal qual nos propõe Jesús Martín-Barbero (1997), em seu clássico deslocamento, “dos meios às mediações”. O diálogo, como nos ensina Gadamer, pressupõe uma relação de alteridade. Os interlocutores vão ao encontro um do outro, colocam-se no lugar do outro. O receptor comparece com o seu “horizonte de expectativas”, que incorpora um complexo conjunto de mediações socioculturais. As expectativas com as quais se confronta com a obra, em diálogo com o artista, são balizadas por essas mediações. E, assim, na percepção estética, o espectador acolhe e reelabora os sentidos do objeto estético, que pode ser pensado na perspectiva da comunicação, entendida como diálogo, no qual os interlocutores compartilham os sentidos, que se tornam comuns a eles. Sentidos que são compartilhados, também, pelos sujeitos com suas comunidades de apropriação, em seus contextos sociais. Dessa forma, o processo de criação se desdobra em constante recriação, como uma “obra aberta” (ECO, 1968), na qual a autoria original da obra se dilui, ao mesmo tempo em que se enriquece pelas interpretações que a obra recebe.

Essas dinâmicas de recriação poético-estética trazem à tona a ideia de “inteligência coletiva” formulada por Pierre Lévy (1998). O autor francês ficou bem conhecido por conta de suas reflexões sobre a “cibercultura”, em que os saberes circulam em sistema de rede. Se o conhecimento na sociedade interconectada é resultante de uma “inteligência coletiva” – ao mesmo tempo em que a alimenta –, poderíamos falar de sensibilidades coletivas, quando nos referimos ao universo das artes, disponíveis no universo midiático, dinamizado pelas navegações em escala global.

É no contexto social, em que estão inseridos os sujeitos dos processos sógnicos, que a experiência estética se concretiza. Como sustenta José Luiz Braga (2006), vivemos em uma sociedade em constante midiaticização, na qual os sentidos circulam em um processo constante de ressignificação, balizado por um “sistema de interação social sobre a mídia”. Para ele:

A sociedade dispõe (pelo menos potencialmente) de processos de enfrentamento que, por sua pluralidade mesmo, por pouco que haja (ou houvesse) acesso a essa diversidade, seriam estimuladores de reflexão, cotejo e aprendizagem. Os dispositivos sociais elaboram múltiplas perspectivas e as fazem circular. (BRAGA, 2006, p. 307-308).

Nesse confronto entre sociedade e mídia os processos de recriação e produção de sentidos ainda são marcados por relações de dominação e subordinação. Por vezes, como comentamos a partir das ideias de Rancière, o espectador não se encontra emancipado, permanece embrutecido. Vivemos em uma sociedade de “culturas híbridas”, como descreve Nestor García Canclini (2008), em que o atraso e a modernidade ocupam o mesmo espaço, em relações de conquistas e resistências. Já Octávio Ianni prefere pensar que vivemos processos constantes de “transculturização”, ao pensar as ideias de contato, intercâmbio, permuta, aculturação, assimilação, hibridação e mestiçagem. Tal denominação aponta a natureza transversal dessas relações interculturais, que nem sempre se dão de forma pacífica, mas resultam de negociações, convencimentos, concessões e conquistas. Para Ianni, “a história dos povos e coletividades, das nações e nacionalidades, ou das culturas e civiliza-

ções” pode ser lida como uma “história de um amplo processo de transculturação”. (IANNI, 2000, p. 99).

HQ – Arte sequencial – Comics – Graphic novel

Adotamos neste texto o termo “história em quadrinhos”, de maneira genérica, sem maiores discussões conceituais ou históricas. No entanto, embora não pretendamos aprofundar o estudo nesse campo da indústria editorial, convém identificar, ainda que brevemente, algumas terminologias presentes no universo desse gênero de arte-literatura, que mistura narrativas textuais e linguagem iconográfica.²

O termo História em Quadrinhos – ou simplesmente HQ – é utilizado por vários autores do mundo acadêmico. Dentre eles, pesquisadores vinculados a Programas de Pós-Graduação da área da Comunicação no Brasil. É o caso, por exemplo, de Waldomiro de Castro Santos Vergueiro, de Roberto Elisio dos Santos, de Marcos Antonio Nicolau e de Henrique Paiva de Magalhães. A denominação acaba sendo utilizada de maneira ampla, para identificar desde as breves narrativas em formato de tiras cômicas, presentes nos jornais impressos, até densas obras de literatura, estruturadas em capítulos, que usam a linguagem dos quadrinhos e são editadas em livros volumosos, com encadernação de luxo. Nesse amplo leque de formas e dimensões, o formato “revista” é o mais comum, ocupa lugar de destaque. No Brasil, tais publicações vendidas em bancas, a preços acessíveis, receberam o nome de “gibi”. Elas têm natureza seriada, com narrativas estruturadas em torno de personagens – em grande parte, personagens heroicos – que se tornam emblemáticos.

O fundamental na identificação desse meio de comunicação, a história em quadrinhos, é a presença da narrativa – como ocorre com toda história – estruturada em quadros sequencializados, compostos por imagens visuais e, quase sempre, elementos verbais. Na linguagem iconográfica das HQs, observa-se a predominância de desenhos figurativos, que

² Na discussão dos conceitos “arte sequencial”, “comics” e “*graphic novel*”, contamos com a colaboração de Iberê Moreno Rosário e Barros, mestrando do PósCom da Metodista e pesquisador do Núcleo de Estudos de Política, História e Cultura – POLITHICULT, da PUC-SP.

compõem com outros elementos visuais mais abstratos, como o próprio formato dos quadros e dos balões que abrigam expressões verbais – faladas ou pensadas pelos personagens. Em alguns, a linguagem gráfica mescla desenho e fotografia na composição de imagens visuais. Os elementos gráficos também exploram cores e texturas visuais. As próprias letras ganham formato visual, que atribuem outros sentidos ao texto.

O *menino quadradinho*, de Ziraldo (1989), é um excelente exemplo desse jogo entre elementos verbais e não verbais nas histórias em quadrinhos. Nesse livro, o autor vai migrando das imagens para o texto ao longo da narrativa, na medida em que o personagem passa da infância à idade adulta. Ziraldo recorre à metalinguagem, ao utilizar traços mais infantis no início da história – que começa com a expressão clássica “era uma vez...” – que se sofisticam no momento em que o personagem passa pela juventude. Depois, gradativamente, as imagens vão dando lugar às palavras escritas, com as letras diminuindo de tamanho pouco a pouco. Nas páginas iniciais temos uma história em quadrinhos; já nas páginas finais, temos um bloco de texto, delimitado por margens, no formato convencional da ampla maioria dos livros.

A história em quadrinhos tem seus primórdios nas caricaturas e charges publicadas nos jornais, ainda no século XIX. Como relata Henrique Magalhães (2009, p. 45), ela aparece no Brasil naquele mesmo período, “com forte crítica política e social, aproximando-se da charge e do cartoon”. O pesquisador registra que

As primeiras décadas do século XX viram surgir outros gêneros de quadrinhos, com o desenvolvimento da imprensa e a criação de distribuidoras, os chamados *syndicates*. [...] Se inicialmente os quadrinhos sugeriam uma leitura crítica e em seguida infantil, logo conquistaram o público juvenil, veiculando histórias heroicas e fantásticas. (MAGALHÃES, 2009, p. 45).

Em meados do século XX, as histórias em quadrinhos se popularizaram, em diferentes partes do mundo, como produto de destaque da indústria cultural. As narrativas com super-heróis deram grande impulso ao gênero, criando ícones da cultura pop, presentes no cenário cultural até os nossos dias. Nos EUA duas editoras se tornaram hegemônicas no

campo das HQs, a DC Comics e a Marvel Comics, e difundiram seus produtos mundo afora; e com eles, a ideologia estadunidense, no contexto da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria, que contrapunha dois modelos político-econômicos: capitalismo e comunismo.

É nesse segmento que a denominação “*comics*” se aplica e se expande no universo das HQs. Ele é adotado para designar os quadrinhos *mainstream* (populares, próprios da indústria do entretenimento). Originalmente, essa modalidade de história em quadrinhos era caracterizada por abordagens de cunho mais cômico, humorístico. Porém, com o tempo, houve uma desvinculação e o termo passou a ser usado de maneira mais ampla. “Os *comics* são conhecidos por trabalharem em arcos de história; ou seja, a jornada do herói é contada e recontada diversas vezes por diferentes roteiristas e desenhistas, perdendo assim a natureza autoral presente na exclusividade do criador do personagem”. Assim, novos produtos – com conteúdo já conhecido – são disponibilizados no mercado.

Já o quadrinhista e estudioso Will Eisner – referência no mundo dos quadrinhos – traz a expressão “arte sequencial”. Em seu livro *Quadrinhos e arte sequencial* (EISNER, 2010, p. 122), ele sustenta que as duas dimensões, escrita e imagem, estão “irrevogavelmente entrelaçadas” na arte sequencial, vista por ele como “o ato de urdir um tecido”. A ideia de arte sequencial sugere uma sintaxe própria das HQs, que demanda uma semântica plena de imaginação, pois na passagem de um quadro a outro, no intervalo ali existente, muitos sentidos podem ser elaborados. É como se fossem as entrelinhas dos textos verbais. No objeto estético, a fragmentação da ação em quadros estanques, em imagens estáticas, faz com que partes da ação fiquem escondidas, reelaboradas apenas no exercício de interpretação do leitor.

Graphic novel é outro termo que merece a nossa atenção. Trata-se de produções de maior complexidade, publicadas em livros, com personagens mais densos e histórias mais elaboradas. A estrutura dessas verdadeiras obras de literatura se aproxima bastante dos livros, com capítulos, prefácios etc. Além da narrativa principal, tais publicações trazem informações complementares – como “hipertextos” – sobre o contexto em que o texto se insere. Por vezes, a narrativa principal é entrecortada por

outras narrativas transversais. Diferentemente dos *Comics*, publicados em revistas, as *Graphics novel* mantêm um caráter autoral por parte do criador da história e dos personagens que dela fazem parte. Dois grandes expoentes desse segmento são Alan Moore e Frank Miller.

O gênero vem crescendo, com o surgimento de novos autores e estilos, ganhando reconhecimento da crítica e novos adeptos. Dentre lançamentos recentes, destacamos duas obras de Craig Thompson, *Retalhos* e *Habibi*, e uma obra de Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*.

Música e quadrinhos: experiências híbridas

Trazemos aqui quatro bandas musicais contemporâneas brasileiras que realizam experiências poético-estéticas que mesclam música e história em quadrinhos, som e artes visuais. São elas: Maraska, Loungitude 46, X-Sampa e Pedra. Tais grupos se inserem em um espaço alternativo do cenário cultural, ocupando territórios sonoros e artísticos bem característicos, meio *undergrounds*, que se situam à margem das dinâmicas comerciais da indústria cultural e atraem um público específico, predominantemente jovem, articulado por meio de redes de relacionamento. Essas bandas têm o seu nicho, ocupam espaços de criação artística e de escuta segmentados, independem dos meios de comunicação de massa.

Essas experiências estéticas – como outras que escapam das fórmulas descartáveis da indústria cultural – são concretizadas em objetos e percepções estéticas que mesclam linguagens e sensações, que se abrem para dimensões lúdicas e oníricas presentes na produção de sentidos, nos planos da *poiesis* e da *aisthesis*, da criação e da recepção.

As referidas bandas chamaram a nossa atenção a partir de um comentário do jornalista Gilberto Dimenstein na rádio CBN, que foi ao ar em 12 de novembro de 2012, no qual ele divulgava uma série de shows que aconteceriam no Sesc Consolação, na cidade de São Paulo, e fazia a chamada para o site *Catraca Livre*, que disponibilizava a programação completa do evento. No *site*, uma matéria trazia o título “Estética dos quadrinhos na música inspira a série ‘HQ Show’” e o *lead* – meio

subtítulo – “Evento traz bandas que dialogam com as duas linguagens”. Como estávamos às voltas com a temática da hibridação midiática e cultural e havíamos, naquela época, reencontrado um velho disco de vinil de Arrigo Barnabé, com seu belo encarte, o assunto nos atraiu.

Do grupo Maraska, selecionamos o vídeo *Contos e cantos do Maraska: Pscircodelia*, que traz uma síntese de seu CD-livro: *Pscircodelia*, publicado pela editora Devir, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=IRnScMMDuMU&feature=player_embedded#!>. A peça audiovisual tem início com uma sonora que reproduz o toque de um despertador, redundada por inscrições textuais “bip...bip...bip”. No desenho, com imagens estáticas em sequência, o personagem – que nunca aparece de corpo inteiro – se levanta da cama, bravo com a situação, e passa a realizar as rotinas do início do dia. Ele dialoga com o espectador e com a própria narrativa em movimentos de metalinguagem. Em determinado momento do clipe, vem uma breve nota que apresenta o CD-livro HQ e a proposta da própria banda como “uma narrativa VISUAL e MUSICAL. A banda multimídia Maraska mostra seus contos por meio da arte representada pelos quadrinhos, música, vídeos e *performances*...”. Seguem-se rápidas aparições dos componentes da banda e uma “sinopse” da obra. O livro HQ, que reproduz elementos de *Graphics novel*, traz a história de um quadrinhista que coloca a sua sanidade em xeque quando suas histórias são invadidas por um enigmático palhaço. As histórias-canções do Maraska são povoadas por fadas, seres fantásticos e personagens circenses. Os quadrinhos compõem não só o cenário visual das músicas, mas estão refletidos na dimensão lúdica que elas trazem.

A banda Loungitude 46 – que traz no nome uma referência à localização da cidade de São Paulo – também incorpora a mídia impressa em seus lançamentos musicais. O disco *Ação e reação* é acompanhado de um livreto, com as letras das músicas, ilustradas com imagens que seguem o estilo das histórias em quadrinhos. É verdade que a ideia da arte sequencial fica menos evidente, uma vez que cada página traz uma composição gráfica. No entanto, os personagens – integrantes da própria banda –, em representações caricatas, dão ao caderno um caráter de HQ. A música é requintada em termos melódicos e harmônicos, mescla ele-

mentos de *jazz* e ritmos brasileiros. As letras são elaboradas e guardam uma dinâmica própria dos jogos e brincadeiras. Os arranjos são limpos, sem complicações. O clima é descontraído e reflete a informalidade do universo dos quadrinhos.

Já a banda X-Sampa tem a articulação música-quadrinhos em seu próprio processo produtivo e nas dinâmicas de shows. Em seu *site*, a exposição de músicas se mescla com imagens de HQ, presentes também em camisetas e peças de decoração, e mapas que sugerem passeios pela cidade, algo próximo do universo videogame. Os músicos são também desenhistas. Suas produções de HQ foram transformadas em painéis, levados a exposições públicas, onde a banda toca composições – predominantemente instrumentais – feitas a partir das imagens que estão expostas. Um vídeo da banda, disponível no YouTube, documenta bem esse processo produtivo, que articula experiência poética e experiência estética, em dinâmicas de criação e recriação. A exposição, denominada *Sopa graphics*, ganha um caráter performático e reflete a dinâmica de trabalho da banda. Os integrantes relatam como a música realimenta as HQs e como as HQs impulsionam a música do grupo. O vídeo está disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ZK3IPbhNrlo&feature=player_embedded>. Mais do que um produto acabado, editado em CD ou livro, a produção da X-Sampa aparece como um processo em constante construção, pleno de hibridações semióticas e culturais.

A banda Pedra assume mais explicitamente a linguagem do *rock*, em releituras de clássicos da MPB e composições próprias. Aqui selecionamos a interpretação da música *Cuide-se bem*, de Guilherme Arantes, que tem um belo clipe disponível no YouTube: <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=rf-VQpsLgQk>. A peça – feita em linguagem HQ – tem um caráter plástico, que casa música e imagem de maneira harmônica e bem acabada, embora produzida de forma artesanal. A interpretação da banda – montada na estrutura clássica das bandas de *rock* – tem intensidade e peso. Além da interpretação competente do cantor, os solos de guitarra e viradas de bateria envolvem os amantes do gênero. A narrativa dos versos da canção é ilustrada com imagens de arte sequencial, que ganham animação no vídeo produzido.

Tubarões voadores

É bem provável que muitos dos admiradores das bandas anteriormente descritas nem tenham ouvido falar do compositor Arrigo Barnabé e do desenhista Luiz Gê; tampouco, do emblemático disco *Tubarões voadores* (um *long-play*, de vinil). Talvez a maioria dos seguidores das bandas Maraska, Loungetude 46, X-Sampa e Pedra nem tivesse nascido em 1984, quando o referido disco foi lançado. Mas vale a pena trazer para esta reflexão aquela produção, em especial, a música-HQ *Tubarões voadores*. Trata-se de uma obra paradigmática quando se pensa em experiências estéticas híbridas, com a combinação de música e história em quadrinhos. Uma obra que ilustra bem a ideia “inteligência coletiva” apresentada por Pierre Lévy (1998).

A influência do cinema e dos *Comics* já estava presente na atmosfera e linguagem da música do compositor paranaense, que havia se mudado para São Paulo e se juntado a outros músicos experimentais independentes, que se reuniam no teatro e centro cultural Lira Paulistana, e criaram um movimento cultural que, nos anos 1980, ficou conhecido como Vanguarda Paulistana. O movimento que foi saudado como grande novidade no cenário musical brasileiro, desde a *Tropicália*, contava também com nomes como Itamar Assumpção, Ná Ozzetti, Tetê Espíndola e Eliete Negreiros, e com grupos musicais como Língua de Trapo, Rumo, e Premeditando o Breque. Na mesma esteira surgiram as bandas de rock daquele período, tais como Ira!, Ultraje a Rigor e Titãs.

Há três quadras do *Lira Paulistana*, na mesma rua Teodoro Sampaio, mantínhamos com dois amigos um ateliê de artes plásticas, após formação na Faculdade de Belas Artes de São Paulo. Música e pintura preenchiam aquele espaço, davam forma estética ao nosso tempo. O advento da “música independente”, com as primeiras produções fonográficas realizadas à margem das grandes gravadoras, chamava a nossa atenção. O pioneiro dessa iniciativa foi Antonio Adolfo, com o disco *Feito em casa*, que tenho até hoje. Dentre aqueles desbravadores, o grupo Boca Livre foi o que mais nos acompanhou, como trilha musical para a vida. Eram tempos de rupturas, de conquistas da liberdade e de mobilização políti-

ca. Tempos de experimentação e de diálogos entre linguagens artísticas, nos quais o espaço cultural do Lira Paulistana era ponto de referência.

O primeiro disco de Arrigo Barnabé, intitulado *Clara Crocodilo*, ainda frequentava nossa vitrola – e seguia nos surpreendendo – quando o segundo, *Tubarões voadores*, chegou às nossas mãos, pouco tempo após ter sido lançado, em 1984. O encarte do disco, em formato revista, tinha a maioria de suas páginas dedicadas à música tema do álbum, *Tubarões voadores*. Elas são reproduzidas a seguir (Figuras 1 a 6).

A cada nova audição-leitura daquela produção artística, feita a partir do tempo-espaço em que se encontra o leitor, novos sentidos são produzidos. Cada leitor, em interação com seus grupos de relacionamento, suas comunidades de apropriação, efetiva uma nova percepção estética a cada nova experiência de escuta-leitura. Justifica-se, portanto, a inclusão da história em quadrinhos de Luiz Gê, sem maiores direcionamentos de nossa parte, nas páginas que se seguem. Assim o leitor de nosso artigo poderá, também, fazer suas interpretações. Para completar tal experiência estética, indicamos o vídeo preparado pelo músico e *videomaker* fluminense Jeffin Rodegheri (Jefferson Marques Rodegheri), com uma montagem daquela criação de Arrigo Barnabé e Luiz Gê, disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=qTLLnY4WSSY>>.

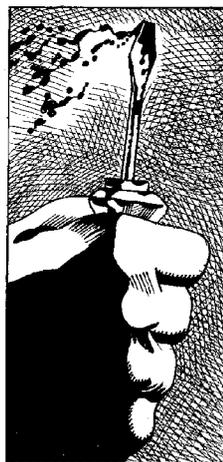
Conforme documenta o pesquisador Iberê Moreno Rosário e Barros, no artigo *Dodecafonía e Quadrinhos*, publicado no blog *Quadrinheiros*, que ele assina como Sidekick,

Arrigo já havia acertado que a capa de seu segundo álbum seria feita por Luiz Gê. Ao visitá-lo um dia para definir como seriam as ilustrações, o compositor vê um quadrinho que Gê havia feito baseado em um comentário de um amigo. O comentário era de um pôster que Gê tinha, no qual figuravam alguns aviões dos Flying Tigers (esquadrilha americana de voluntários que foram destacados para defender a China durante a Segunda Guerra Mundial). Inspirado pelo comentário de que deveria haver uma HQ sobre eles, Luiz Gê tem a ideia de colocar *Tubarões voadores* em meio a uma cidade.

Arrigo então resolve musicar os quadrinhos, e coloca o nome do seu segundo álbum de *Tubarões voadores*. Junto ao LP vinha um encarte com os quadrinhos completos. (ROSÁRIO E BARROS, 2012).



Figuras 1 a 6. História em quadrinhos *Tubarões voadores*, de Luiz Gê no encarte do disco de Arrigo Barnabé, que leva o mesmo nome.









POIS NO CORAÇÃO DO PRUDENTE DESCANSA A SABEDORIA.



O autor considera *Tubarões voadores* “uma experiência que mistura o visual com o auditivo e com o surrealismo característico da música dodecafônica de Arrigo Barnabé”. Ele também apresenta no *blog* uma imagem ilustrativa dos Flying Tigers, reproduzida abaixo (Figura 7).

De fato, aquela produção compartilhada de Arrigo Barnabé e Luiz Gê tinha mesmo um caráter inovador; seja pela linguagem musical do compositor, que mesclava referências melódico-harmônicas da música clássica contemporânea (que ele trazia de sua formação em composição e regência, na ECA-USP) com elementos de *rock* e música eletrônica, seja pela ideia surrealista do desenhista em propor tubarões voadores flutuando entre os prédios, em uma linguagem ao mesmo tempo dramática e cômica, como em uma tragicomédia. A fruição dessa obra híbrida, composta de música e história em quadrinhos, constitui-se em experiência estética ímpar, pois o objeto estético permite diferentes leituras, dada a sua complexidade. Algo raro na época em que o disco foi lançado. Nota-se que a composição de Arrigo Barnabé não funciona apenas como um fundo musical da narrativa composta em quadrinhos de Luiz Gê. Música e HQ funcionam em simbiose, formam uma peça única. Uma carrega de dramaticidade a outra. Uma ironiza a outra, como em um movimento

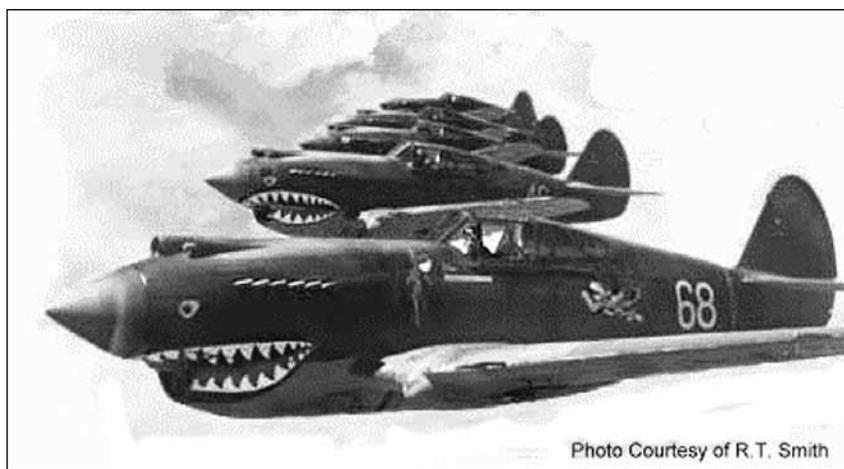


Figura 7. Aviões da esquadrilha americana que ficou conhecida como Flying Tigers (Foto de R. T. Smith).

antropofágico. O objeto estético, assim complexo e pleno de hibridações, cria um ambiente envolvente para a percepção estética; em uma poética que convida a uma estética de natureza até mesmo catártica.

A criação iniciada com a arte sequencial de Luiz Gê, que fora musicada por Arrigo Barnabé, ganha na interpretação da banda Sabor de Veneno novos sentidos, trazidos pela execução do arranjo do compositor, em que cada músico acaba inserindo suas intenções e expressões. A voz principal é de Vânia Bastos – que, então, integrava a banda – e as locuções e contracantos do próprio compositor. Até Luiz Gê comparece na gravação, são dele os “gritos de dor” que surgem a cada ataque dos tubarões, a cada mordida ou dilaceração. Gritos de medo, de pavor. Tudo ocorre em um cenário surrealista, meio circense, que mesclam sons da cidade, de crianças brincando no parque e citações de cantigas de roda.

Já na narrativa visual dos quadrinhos de Luiz Gê, o realismo do cenário, composto por edifícios bem representados, em perspectiva, quase fotográfica, contrasta com o traço caricato e cômico dos personagens, que nos remetem à linguagem dos cartuns. Os tubarões que voam entre os prédios e dilaceram os corpos também seguem um traço figurativo realista, com competente uso dos contrastes, dos jogos de luz e sombra, que lhes confere maior dramaticidade. Fica evidente a aproximação do desenho às formas presentes na linguagem cinematográfica dos filmes de terror. As imagens extrapolam os quadros, como invadindo o espaço do leitor, colocando-o também em risco. É como se ele também fizesse parte da cena e da história como um todo. Os elementos textuais da narrativa ganham formas gráficas, próprias da linguagem HQ, são mais que letras silenciosas. São gritos e gemidos, ruídos e sonoridades ali representados de forma que já produziriam uma dimensão acústica no processo de leitura da peça gráfica, mas que ganham novas dimensões quando a leitura é acompanhada pela escuta da música, em uma nova experiência estética de natureza híbrida.

Aquela obra visual-musical, que experimentara diferentes reelaborações no processo de sua produção e gravação – e que, por certo, era reinventada a cada execução ao vivo da banda –, permitia nova produção de sentidos quando a cada experiência de escuta-leitura, quando o receptor

tinha à sua disposição o disco e o encarte, em forma de revista HQ. Isso acontecia naquele contexto cultural e pode acontecer ainda hoje, em outro contexto histórico e social.

Aquele processo iniciado há cerca de 30 anos, marcado por constante recriação, por articulações híbridas e interações multimídia, continua se metamorfoseando. Os *Tubarões voadores* chegam aos nossos dias em um novo suporte, a Web. A já citada montagem em vídeo de Jeffin Rodegheiri permite novas experiências estéticas da criação de Arrigo Barnabé e Luiz Gê.

Formas híbridas, tecnologias híbridas, poéticas e estéticas híbridas. Assim se configura a cultura midiaticizada contemporânea, dinamizada por apropriações, recriações e novas representações, cruzadas por mediações socioculturais. Como argumentamos em recente artigo publicado na revista *Contemporânea*, da UFBA, “na sociedade interconectada, falar de consumo musical implica a adoção de outra perspectiva de análise, na qual produção, circulação e consumo se articulam, de forma multidirecional”. (BARROS, 2012b).

As bandas citadas neste artigo e, em especial, o caso da peça *Tubarões voadores* – que mereceu nosso destaque – são exemplos da experiência estética híbrida e multidimensional que marca nossos dias. Certamente, outras produções contemporâneas também trazem essa mescla de linguagens do mundo da música e das histórias em quadrinhos.³ Os destaques aqui trazidos refletem as limitações de nossas referências e especificidades de nossa percepção estética. Interessa-nos pensar como essas manifestações da cultura midiaticizada exploram o ambiente multimidiático em que estamos mergulhados.

Fade out

A conhecida ideia de “obra aberta”, proposta por Umberto Eco (1968), se aplica bem a essas produções artístico-midiáticas da cultura contempo-

³ Os CDs de Ed Motta trazem, com frequência, encartes cuja linguagem HQ está presente, elaborados por sua mulher, Edna Lopes, que é artista gráfica.

rânea. Nelas a experiência estética não fica limitada ao objeto estético, mas se completa na percepção estética, na interação do artista – compositor, músico, quadrinhista, desenhista – com o receptor, vivenciada nos processos de interpretação. Ao nos propor uma “hermenêutica da obra de arte”, Hans-Georg Gadamer (2010) fala desse caráter transitório e em constante transformação da obra de arte, que ele sugere ser pensada como “construto”. Para ele (GADAMER, 2010, p. 52), “o construto que a obra de arte é precisa ser sempre novamente erigido nas artes reprodutoras”. Trata-se, pois, de um jogo entre obra e fruidor, de um confronto entre objeto estético e percepção estética, experienciado em uma relação especular. Segundo o filósofo alemão,

O jogo da arte é muito mais um espelho que sempre emerge novamente através dos milênios diante de nós, um espelho no qual olhamos para nós mesmos – com frequência de maneira por demais inesperada, com frequência de maneira por demais estranha – no qual olhamos como somos, como poderíamos ser, o que acontece conosco. (GADAMER, 2010, p. 56).

Nesse jogo, o espectador se apropria da obra, transformando-a em objeto estético. No âmbito da percepção estética, ele vivencia uma relação de troca, de natureza especular. Neste sentido poderíamos tomá-lo como um “expectador”, que projeta suas expectativas ao confrontar o objeto estético, a partir de seu campo semântico e de seu universo simbólico. A produção de sentidos se dá, então, em uma dinâmica dialética, plena de polissemias.

As produções aqui trazidas a título de ilustração, que se apresentam como experiências híbridas entre música e história em quadrinhos, ilustram nosso entendimento de que a produção de sentidos é algo dinâmico, que envolve obra e intérprete em um jogo especular. Na sociedade midiaticizada em que vivemos é preciso pensar a cultura e as produções midiáticas em uma perspectiva híbrida, em constante transformação, em um contexto de interculturalidades e mediações intermediáticas, em que o receptor vivencia na experiência estética uma experiência poética. Mais que um receptáculo das mensagens a ele transmitidas, o receptor se torna, então, um fruidor. Neste sentido, o confronto de Rancière

(2011) entre “embrutecimento” e “emancipação” do espectador nos desafia a entender a dimensão pedagógica da comunicação, na formação de leitores-ouvintes ativos, de interlocutores.

Quando isso acontece nas intersecções entre arte e mídia, entre estética e comunicação, a liberdade de participação dos interlocutores, então emancipados, se amplia e o fenômeno comunicacional alcança a sua essência prevista na ideia de “compartilhamento”, de “tornar comum a muitos”, conforme origem etimológica do verbo comunicar, do latim *communicare*. A experiência estética na cultura midiaticizada contemporânea pode ser dinamizada como tal, como um jogo de inter-relações criativas, marcadas pela interatividade e possibilidades de constante recriação. O contexto de convergência tecnológica, hibridações midiáticas e interculturalidades é propício a essa redescoberta da relação interacional da comunicação. Em especial, quando visualidades e sonoridades são trazidas para a mesma experiência poético-estética.

Referências

- BARROS, L. M. Experiência estética e experiência poética: a questão da produção de sentidos. In: XXI Encontro Anual da Compós. *Anais GT Comunicação e Experiência Estética*. Juiz de Fora: UFJF/Compós, 2012a.
- . *O consumo da canção como experiência estética*. Contemporânea (UFBA. Online), v. 10, p. 68-79. Salvador: UFBA, 2012b.
- (Org.). *Discursos midiáticos: representações e apropriações culturais*. São Bernardo do Campo: UMEESP, 2011.
- BRAGA, J. L. *A sociedade enfrenta a sua mídia: dispositivos sociais de crítica midiática*. São Paulo: Paulus, 2006.
- CATALÀ DOMÈNECH, J. M. *A forma do real: introdução aos estudos visuais*. São Paulo: Summus, 2011.
- DUFRENNE, M. *Phénoménologie de l'expérience esthétique – Tome I – L'objet esthétique*. Paris: Presses Universitaires de France, 1992a.
- . *Phénoménologie de l'expérience esthétique – Tome II – La perception esthétique*. Paris: Presses Universitaires de France, 1992b.
- . *Estética e filosofia*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- ECO, U. *A obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1968.

- EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial* – Princípios e práticas do lendário cartonista. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- GADAMER, H. G. *Hermenêutica da obra de arte*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- GARCÍA CANCLINI, N. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.
- IANNI, O. *Enigmas da modernidade-mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- LÉVY, P. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998.
- MAGALHÃES, H. Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais. In: *Culturas Midiáticas*, Vol. II, n. 1, jan./jun., 2009. Revista do PPG em Comunicação da UFPB. João Pessoa, 2009.
- MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.
- RANCIÈRE, J. *O inconsciente estético*. São Paulo: Ed 34, 2009.
- _____. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.
- ROSÁRIO E BARROS, I. M. (Sidekick). Dodecafonia e quadrinhos. In: *Quadrinhos*, 2012. Disponível em: <<http://quadrinhos.wordpress.com/2012/07/18/dodecafonia-e-quadrinhos/>>. Acesso em: 18 fev. 2013.
- ZIRALDO (Ziraldo Alves Pinto). *O menino quadrado*. São Paulo: Melhoramentos, 1989.

Sites

- <http://catracalivre.folha.uol.com.br/2012/11/estetica-dos-quadrinhos-na-musica-inspira-a-serie-hq-show-no-sesc-consolacao/>
- <http://www.maraska.com.br/>
- <http://loungetude46.com/>
- <http://www.sopaxsampa.com/>
- <http://www.pedraonline.com.br/>
- <http://www.bandedessinee.com.br/>
- <http://www.youtube.com/watch?v=qTLInY4WSSY>