

## Hibridaciones estéticas mediatizadas: diálogos entre música y cómics

## Hibridações estéticas midiáticas: diálogos entre música e quadrinhos

## Midiatics aesthetics hybridations: dialogs between music and comics

Laan Mendes de Barros<sup>1</sup>

**Resumen** Reflexiones sobre la experiencia estética en la cultura mediatizada contemporánea, ilustradas por la identificación y análisis de producciones que presentan hibridaciones entre la música y los cómics. El objeto estético y la percepción estética en un contexto de hibridaciones culturales e interculturalidades. Interacciones entre creación y fruición, entre poética y estética de productos mediáticos. Breve estudio de los grupos brasileños contemporáneos de música popular que mezclan sonidos, palabras e imágenes visuales. Recuperación de la obra Tubarões voadores, de Arrigo Barnabé y Luiz Gê, de 1984, que se puede ver como experiencia paradigmática de hibridación entre visión y escucha en el contexto de los medios de comunicación de masas.

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

**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 voado-

<sup>1</sup> Profesor titular y docente del Programa de Posgrado en Comunicación Social de la Universidade Metodista de São Paulo. Doctor en Ciencias da Comunicación por la ECA-USP, con posdoctorado en la Université Stendhal – Grenoble 3, Francia – laan.barros@metodista.br.

res, 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*

**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

## Introducción

En este artículo retomamos reflexiones trabajadas en otras ocasiones (BARROS, 2012a y 2013), sobre las relaciones entre poética y estética en los productos mediáticos y la producción de sentidos experimentada en el contexto de la recepción, a partir de las ideas de Mikel Dufrenne (1992). En esta ocasión profundizamos en la discusión sobre la cuestión de la mediatización de la cultura y la naturaleza híbrida que esta asume en la contemporaneidad, factores que nos ayudan a comprender los procesos de creación y recreación de producciones artísticas presentes en los medios de comunicación. En especial, centramos la cuestión de la hibridación entre visión y escucha en la cultura mediatizada, una de las perspectivas previstas para el dossier de esta edición comunicacional, *Mídia e Consumo*.

Para ello, nos movemos entre conceptos que apuntan a la naturaleza plural y difusa de la cultura en estos tiempos de convergencia mediática e interconexión a escala global, de hibridaciones tecnológicas e interculturalidades. También, retomamos los conceptos de mediaciones y mediatización, muy presentes en las formulaciones de Jesús Martín-Barbero y José Luiz Braga y que pueden ayudarnos a establecer nexos entre la experiencia estética y lo que hemos llamado experiencia poética en los estudios de los procesos y productos mediáticos. Por otro lado, incorporamos nuevas lecturas del filósofo alemán Hans-Georg Gadamer, del filósofo francés Jacques Rancière y del comunicólogo catalán Josep María Català Domènech.

A modo de ilustración, ensayamos en este texto algunos ejercicios de aplicación de las formulaciones sobre la experiencia estética con las que nos encontramos, realizados en forma de breves análisis de producciones artístico-mediáticas recientes que mezclan la música popular y los cómics. Como contrapunto a esas nuevas experiencias poético-estéticas, traemos, de manera más detallada, una creación de Arrigo Barnabé y Luiz Gê, de 1984, titulada *Tubarões voadores*.

En los estudios contemporáneos de los fenómenos mediáticos ha sido frecuente la articulación entre comunicación y cultura visual. La proli-

feración de medios y aparatos audiovisuales característica de la sociedad interconectada en red ha creado nuevos ambientes para la producción y el consumo de bienes culturales, con presencia especial para los lenguajes visuales. Pero es conveniente observar cómo esas visualidades se articulan con sonoridades también presentes en la cultura mediatizada contemporánea.

Son muchas las manifestaciones de hibridación cultural y tecnológica en los medios de comunicación contemporáneos. Algunos medios son esencialmente híbridos, sea en el aspecto tecnológico, o en la combinación de lenguajes. Vivimos tiempos de multimedia, de experiencias poéticas y estéticas que ya no se encuadran en categorías y géneros cerrados. Si esta complejidad estaba ya presente en el cine y en otros medios audiovisuales, en el mundo de la web se profundiza y se dinamiza, articula información y entretenimiento, intensifica sus dimensiones lúdicas y oníricas. En ese amplio universo nos vienen llamando la atención experiencias estéticas híbridas que articulan música y cómics. Es verdad que la combinación entre música e imagen ya estaba presente en los videoclips, tan difundidos en el universo televisivo. Sin embargo, el juego entre canciones y cómics ilustra bien las reflexiones que aquí aportamos sobre objetos y percepciones híbridas de la cultura presente en la actual sociedad en mediatización.

### **Objeto estético, percepción estética: creación y recreación**

Para contribuir a la discusión sobre la naturaleza híbrida de la cultura contemporánea presente en los medios de comunicación y las dinámicas de producción y consumo marcadas por procesos en constante recreación, recuperamos aquí elementos de la fenomenología de la experiencia estética propuesta por el filósofo francés Mikel Dufrenne. De aquella obra paradigmática, publicada en 1953, recordamos los títulos de los dos volúmenes: I) *L'objet esthétique* (1992a) y II) *La perception esthétique* (1992b), que identifican bien las dos dimensiones a las que el pensamiento estético se dedica: la obra producida por el artista y su fruición

por parte del receptor. La relación dialéctica entre el objeto estético y la percepción estética es un elemento esencial del pensamiento de Dufrenne, que valora los procesos de interpretación vivenciados en el campo de la fruición. Para él, el artista y el espectador se asocian y comparten la obra de arte.

El espectador es, pues, un sujeto activo que vivencia la nueva *poiesis* en el contexto de *aisthesis*. Dialoga con el autor a partir de la interpretación de la obra, produciendo nuevos sentidos, siempre que busca el entendimiento en la perspectiva de la comprensión, más allá de la estricta recuperación de los sentidos propuestos por el autor, como ocurre en la clave de la explicación. El receptor se puede ver como un espectador emancipado, como el que propone Jacques Rancière, pues es agente de los procesos de selección, comparación e interpretación del objeto estético, a partir de su campo semántico y su universo de representaciones:

El espectador actúa también como el alumno o el intelectual. Observa, selecciona, compara, interpreta. Relaciona lo que ve con otras muchas cosas que ha visto en otros escenarios, en otros tipos de lugares. Compone su propio poema con elementos del poema que tiene ante sí. Participa en la realización, recreándola a su manera, privándose, por ejemplo, de la energía vital que esta realización debe presuntamente transmitir para transformarla en pura imagen y asociar esa pura imagen a una historia que ha leído o ha soñado, que ha vivido o ha inventado. Así, es al mismo tiempo espectador distante e intérprete activo del espectáculo que se le propone. (RANCIÈRE, 2012, p. 17).

La cuestión de la interpretación, que sitúa al espectador-receptor en una relación dialéctica y dialógica con el artista-emisor, nos remite al campo de la hermenéutica. Si el artista interpreta la vida, la naturaleza, en su obra, a partir de su campo de representaciones, el espectador interpreta la vida, la naturaleza en su obra, a partir de sus perspectivas de vida e inserción social. Así, la producción de sentidos se da en la esfera de la fruición, que no se limita, por cierto, a un estado contemplativo —en la perspectiva del pensamiento idealista— del espectador frente a la obra. Como afirmamos con anterioridad (BARROS, 2012, p. 5), “la fruición implica el ejercicio de apropiación y de socialización de la producción de

sentidos, que cobra entonces una dimensión colectiva y cultural”. El uso de la hermenéutica en los estudios de los fenómenos artísticos y comunicacionales ha crecido últimamente y ha permitido aumentar nuestra comprensión sobre la producción de sentidos en relación a los productos artísticos presentes en la cultura mediatizada. Las aportaciones de Hans-Georg Gadamer, en *Hermenéutica de la obra de arte* (2010), nos ayudan a comprender la relación dialéctica y dialógica que se da en la interacción artista-obra-espectador:

Por la obra nos sumergimos en un diálogo. Así, si debemos describir correctamente la oposición aparente entre una obra de arte o una obra literaria y su intérprete, la estructura del diálogo no es de ninguna manera ampliada hasta el punto de acabar por quedarse vacía. Esta oposición es, en realidad, una relación recíproca de participación. Como ocurre en cualquier diálogo, el otro es siempre un oyente que viene a nuestro encuentro, de forma que su horizonte de expectativas, horizonte por el cual nos escucha, por decirlo de alguna forma acoge y modifica concomitantemente nuestra propia intención de sentido [...]

Esto también me parece válido en el caso de nuestra pelea con las “obras”. El término técnico que solemos utilizar para eso es comunicación. Comunicación no significa: aprender, concebir, apoderarse y poner a disposición, sino participar del mundo común en el que nos comprendemos. (GADAMER, 2010, p. 141).

La obra se presenta, pues, más que como *medio* de transmisión para el referido diálogo entre dos sujetos —las dos puntas— de la producción de sentidos. Puede ser pensada en la perspectiva de las mediaciones, tal como nos propone Martín-Barbero (1994), en su clásico movimiento, “de los medios a las mediaciones”. El diálogo, como nos enseña Gadamer, presupone una relación de alteridad. Los interlocutores van como al encuentro del otro, se sitúan en el lugar del otro. El receptor aparece con su “horizonte de expectativas”, que incorpora un conjunto de mediaciones socioculturales. Las expectativas con las que se enfrenta la obra, en diálogo con el artista, están delimitadas por esas mediaciones. Y, así, en la percepción estética, el espectador acoge y reelabora los sentidos del objeto estético, que puede ser pensado en la perspectiva de

la comunicación, entendida como diálogo, en el que los interlocutores comparten los sentidos, que se hacen comunes a ellos. Sentidos estos que son compartidos, también, por los sujetos con sus comunidades de apropiación, en sus contextos sociales. De esta manera, el proceso de creación se desdobra en constante recreación, como una obra abierta (ECO, 1968), en la que la autoría original de la obra se diluye, al tiempo que se enriquece por las interpretaciones que recibe.

Estas dinámicas de recreación poético-estética traen a colación la idea de “inteligencia colectiva” formulada por Pierre Lévy (1998). Este autor francés se hizo muy conocido a causa de sus reflexiones sobre la “cibercultura”, en la que los saberes circulan en un sistema de red. Si el conocimiento en la sociedad interconectada es resultante de una “inteligencia colectiva” —al tiempo que la alimenta— podríamos hablar de sensibilidades colectivas, cuando nos referimos al universo de las artes, disponibles en el universo mediático, dinamizado por las navegaciones a escala global.

En el contexto social, en el que están insertos los sujetos de los procesos significacionales, es donde la experiencia estética se concretiza. Como defiende José Luiz Braga (2006), vivimos en una sociedad en constante mediatización, en la que los sentidos circulan en un proceso constante de resignificación, determinado por un sistema de interacción social sobre los medios de comunicación. Según Braga:

La sociedad dispone (al menos potencialmente) de procesos de enfrentamiento que, por su propia pluralidad, por poco que exista (o existiera) acceso a esa diversidad, serían estimuladores de reflexión, cotejo y aprendizaje. Los dispositivos sociales elaboran múltiples perspectivas y las hacen circular. (BRAGA, 2006, p. 307-308).

En ese enfrentamiento entre la sociedad y los medios, los procesos de recreación y producción de sentidos todavía están marcados por relaciones de dominación y subordinación. A veces, como comentamos a partir de las ideas de Rancière, el espectador no está emancipado, permanece embrutecido. Vivimos en una sociedad de “culturas híbridas”, como señala Nestor García Canclini (2008), en la que el atraso y la modernidad

ocupan el mismo espacio, en relaciones de conquistas y resistencia. Octávio Ianni, por su parte, prefiere pensar que vivimos procesos constantes de “transculturación”, al pensar las ideas de contacto, intercambio, permuta, aculturación, asimilación, hibridación y mestizaje. Tal denominación apunta la naturaleza transversal de las relaciones interculturales, que no siempre se dan de forma pacífica, sino que resultan de negociaciones, convencimientos, concesiones y conquistas. Para Ianni, “la historia de los pueblos y colectividades, de las naciones y nacionalidades, o de las culturas y civilizaciones” puede leerse como una “historia de un amplio proceso de transculturación”. (IANNI, 2000, p. 99).

### **HQ — Arte secuencial — Cómics — Graphic novel**

Adoptamos en este texto el término “história em quadrinhos”<sup>2</sup>, de manera general, sin más discusiones conceptuales o históricas. Sin embargo, aunque no pretendamos profundizar el estudio en ese campo de la industria editorial, conviene identificar, aunque sea brevemente, algunas terminologías presentes en el universo de este género de arte-literatura, que mezcla narrativas textuales y lenguaje iconográfico<sup>3</sup>.

El término *história em quadrinhos* —o simplemente HQ— es utilizado por varios autores en el mundo académico. Entre ellos, investigadores vinculados a Programas de Posgrado del Área de Comunicación en Brasil. Es el caso, por ejemplo, de Waldomiro de Castro Santos Vergeiro, de Roberto Elisio dos Santos, de Marcos Antonio Nicolau y de Henrique Paiva de Magalhães. La denominación es utilizada de manera amplia para identificar desde las breves narrativas en formato de tiras cómicas, presentes en los periódicos en papel, hasta densas obras de literatura, estructuradas en capítulos que usan el lenguaje de cuadros gráficos y son editadas en voluminosos libros, con encuadernación

<sup>2</sup> Nota del traductor: HQ en portugués es la abreviatura de *história em quadrinhos* que equivale a “cómics” en español.

<sup>3</sup> En la discusión de los conceptos “arte secuencial”, “cómics” y “graphic novel” contamos con la colaboración de Iberê Moreno Rosário e Barros, alumno de Máster del PósCom de la Universidad Metodista e investigador del Núcleo de Estudios de Política, Historia y Cultura – POLITHICULT, de la PUC-SP.



de lujo. En este amplio abanico de formas y dimensiones, el formato “revista” es el más común y ocupa un lugar destacado. En Brasil, estas publicaciones vendidas en los quioscos, a precios accesibles, recibieron el nombre de “Gibi”. Tienen naturaleza de serie, con narrativas estructuradas en torno a personajes —heroicos, en gran parte— que se convierten en emblemáticos.

Lo fundamental en la identificación de ese medio de comunicación es la presencia de la narrativa, como ocurre en cualquier historia, estructurada en viñetas secuencializadas, compuestas por imágenes visuales y, casi siempre, elementos verbales. En el lenguaje iconográfico de los HQ se observa la predominancia de diseños figurativos que componen con otros elementos visuales más abstractos, como el propio formato de los cuadros y de los globos que animan las expresiones verbales —habladas o pensadas por los personajes. En algunos, el lenguaje gráfico mezcla dibujo y fotografía en la composición de las imágenes visuales. Los elementos gráficos también explotan colores y texturas visuales. Las propias letras cobran formato visual, y atribuyen otros sentidos al texto.

*El menino quadrado*, de Ziraldo (1989) es un ejemplo excelente de ese juego entre elementos verbales y no verbales en los cómics. En ese libro el autor va saltando de las imágenes al texto a lo largo de la narrativa, a medida que el personaje pasa de la infancia a la edad adulta. Ziraldo recurre al metalenguaje al utilizar rasgos más infantiles al principio de la historia —que empieza con la expresión clásica “érase una vez...”— que se sofistican en el momento en que el personaje pasa por la juventud. Después, gradualmente las imágenes van dando lugar a las palabras escritas, y las letras poco a poco disminuyendo de tamaño. En las páginas iniciales tenemos un cómic; en cambio en las páginas finales, tenemos un fragmento de texto, delimitado por márgenes, en el formato convencional de la mayor parte de los libros

El HQ tiene sus orígenes en las caricaturas o viñetas publicadas en los periódicos ya en el siglo XIX. Como apunta Henrique Magalhães (2009, p. 45), aparece en Brasil en aquel mismo período, “con fuerte crítica política y social, aproximándose a la caricatura o la tira cómica”. El investigador afirma que

En las primeras décadas del siglo XX acabaron surgiendo otros géneros de cómic, con el desarrollo de la prensa y la creación de distribuidoras, los llamados *syndicates*. [...] Si inicialmente el cómic sugería una lectura crítica y poco después infantil, en seguida conquistó al público juvenil, transmitiéndole historias heroicas y fantásticas. (MAGALHÃES, 2009, p. 45).

A mediados del siglo XX los cómics se popularizaron en diferentes partes del mundo, como producto destacado de la cultura industrial. Las narrativas con superhéroes dieron un gran impulso al género, creando iconos de la cultura pop, presentes en el escenario cultural hasta nuestros días. En los EE.UU. dos editoriales se convirtieron en hegemónicas en el campo de los cómics, la DC Comics y la Marvel Comics, difundiendo sus productos por todo el mundo; y con ellos, la ideología estadounidense en el contexto de la Segunda Guerra Mundial y de la Guerra Fría, que contraponía dos modelos económicos: capitalismo y comunismo.

Es en ese sentido en el que la denominación “comics” se aplica y se expande en el universo de las historietas gráficas. Se adopta para designar a las historias *mainstream* (populares, propias de la industria del entretenimiento). Originalmente, esa modalidad de historia gráfica se caracterizaba por tratamientos de corte más cómico, humorístico. Sin embargo, con el tiempo, se produjo una desvinculación y el término pasó a ser usado de manera más amplia. “Los cómics son conocidos por trabajar en arcos de historia; o sea, la jornada del héroe se cuenta y se recuenta diversas veces por diferentes guionistas y dibujantes, perdiendo así la naturaleza autoral presente en la singularidad del creador del personaje”. Así los nuevos productos —con contenido ya conocido— se ponen a la disposición en el mercado.

El dibujante y estudioso Will Eisner —referencia en el mundo del cómic— incorpora la expresión “arte secuencial”. En su libro *El cómic y el arte secuencial* (EISNER, 2010, p. 122) defiende que las dos dimensiones, la escritura y la imagen, están “irremisiblemente entrelazadas” en el arte secuencial, visto por él como “el acto de urdir un tejido”. La idea de arte secuencial sugiere una sintaxis propia de los cómics, que deman-

dan una semántica llena de imaginación pues en el paso de una viñeta a otra, en el intervalo existente, se pueden elaborar muchos sentidos. Es como si fuesen las entrelíneas de los textos verbales. En el objeto estético la fragmentación de la acción en cuadros estancos, en imágenes estáticas, hace que partes de la acción queden escondidas, reelaboradas tan solo en el ejercicio de interpretación del lector.

*Graphic novel* es otro término que merece nuestra atención. Se trata de producciones de mayor complejidad, publicadas en libros, con personajes más densos e historias más elaboradas. La estructura de esas verdaderas obras de literatura se acerca bastante a los libros, con capítulos, prólogos, etc. Además de una narrativa principal, estas publicaciones contienen informaciones suplementarias —como hipertextos— sobre el contexto en que el libro se inserta. A veces la narrativa principal es entrecortada por otras narrativas transversales. A diferencia de los cómics, publicados en revistas, las *Graphics novel* mantienen un carácter autoral por parte del creador de la historia y de los personajes que forman parte de ella. Dos grandes exponentes de este modelo son Alan Moore y Frank Miller.

El género está creciendo, con el surgimiento de nuevos autores y estilos, adquiriendo reconocimiento de la crítica y nuevos adeptos. Entre los lanzamientos recientes destacamos dos obras de Craig Thompson, *Blankets* y *Habibi*, y una obra de Chris Ware, *Jimmy Corrigan: el chico más listo del mundo*.

### **Música y cómics: experiencias híbridas**

Traemos aquí cuatro grupos musicales brasileños contemporáneos que realizan experiencias poético-estéticas que mezclan música y cómics, sonido y artes visuales. Son los grupos: Maraska, Loungétude 46, X-Sampa y Pedra. Estos grupos se sitúan en un espacio alternativo del escenario cultural, ocupando territorios sonoros y artísticos muy característicos, algo *underground*, se colocan al margen de las dinámicas comerciales de la industria cultural y atraen a un público específico, predominantemente joven, articulado por medio de redes de relaciones. Esos grupos tienen

su lugar, ocupan espacios de creación artística y de escucha segmentados, y no dependen de los medios de comunicación de masas.

Esas experiencias estéticas —como otras que escapan de las fórmulas desechables de la industria cultural— se concretan en objetos y percepciones estéticas que mezclan lenguajes y sensaciones, que se abren a dimensiones lúdicas y oníricas presentes en la producción de sentidos, en los planos de la *poiesis* y de la *aisthesis*, de la creación y de la recepción.

Los referidos grupos llamaron nuestra atención a partir de un comentario del periodista Gilberto Dimenstein en la radio CBN, que salió al aire el 12 de noviembre de 2012 y en el que Dimenstein divulgaba una serie de conciertos que se iban a celebrar en el SESC Consolação, en la ciudad de São Paulo, e invitaba a visitar la web *Catraca Livre*, que proporcionaba la programación completa del evento. En la página web, un artículo tenía el título “Estética de los cómics en la música inspira la serie ‘HQ Show’” y la entrada —como un subtítulo— “Evento presenta grupos que dialogan con los dos lenguajes”. Como estábamos implicados con la temática de la hibridación mediática y cultural y habíamos reencontrado en aquella época, un viejo disco de vinilo de Arrigo Barnabé con su lindo cuadernillo, el asunto nos atrajo.

Del grupo Maraska, seleccionamos el vídeo *Contos e cantos del Maraska: Pscircodelia*, que contiene una síntesis de su CD-libro: *Pscircodelia*, publicado por la editora Devenir, disponible en <[http://www.youtube.com/watch?v=irnscommdumu&feature=player\\_embedded#!](http://www.youtube.com/watch?v=irnscommdumu&feature=player_embedded#!)>.

La pieza audiovisual tiene inicio con una sonora que reproduce el toque de un despertador, seguida de inscripciones textuales “bip...bip...bip”. En el dibujo, con imágenes estáticas en secuencia, el personaje —que nunca aparece de cuerpo entero— se levanta de la cama, enfadado por la situación, y empieza a realizar las rutinas del inicio del día. El personaje parece que dialoga con el espectador y con la propia narrativa, en movimientos de metalenguaje. En un determinado momento del videoclip aparece una breve nota que presenta el CD-Libro cómic y la propuesta del propio grupo como “una narrativa VISUAL y MUSICAL. El grupo multimedia *Maraska* muestra sus cuentos a través del arte representado por los cómics, música, vídeos y actuaciones”. Siguen rápidas

apariciones de los componentes del grupo y una “sinopsis” de la obra. El libro HQ, que reproduce elementos de *Graphics Novel*, presenta la historia de un dibujante de cómic que pone su salud en jaque cuando sus historias son invadidas por un enigmático payaso. Las historias-canciones del Maraska están llenas de hadas, seres fantásticos y personajes circenses. Los cómics componen no sólo el escenario visual de las canciones, sino están reflejados en la dimensión lúdica que aportan.

El grupo Loungetude 46 —cuyo nombre es una referencia a la localización de la ciudad de São Paulo— también incorpora a los medios impresos en sus lanzamientos musicales. El disco *Ação e reação* viene acompañado de un libreto, con las letras de las canciones, ilustradas con imágenes que siguen el estilo de los cómics. Es verdad que la idea del arte secuencial queda menos evidente, una vez que cada página trae una composición gráfica. Sin embargo, los personajes —integrantes del propio grupo— en representaciones caricatas, dan al cuaderno un carácter de cómic. La música es sofisticada en términos melódicos y armónicos, mezcla elementos de jazz y ritmos brasileños. Las letras están elaboradas y guardan una dinámica propia de los juegos y pasatiempos. Los arreglos son limpios, sin complicaciones. El clima es desinhibido y refleja la informalidad del universo del cómic.

Por su parte, la banda X-Sampa tiene la articulación música-cómic en su propio proceso productivo y en las dinámicas de las actuaciones. En su página web la exposición de músicas se mezcla con imágenes de cómic, presentes también en camisetas y piezas de decoración, así como mapas que sugieren paseos por la ciudad, algo cercano al universo de los videojuegos. Los músicos son también dibujantes. Sus producciones de cómic fueron transformadas en paneles, llevadas a exposiciones públicas en las que el grupo toca composiciones —predominantemente instrumentales— realizadas a partir de las imágenes que están expuestas. Un vídeo del grupo, disponible en *YouTube*, documenta bien ese proceso productivo, que articula experiencia poética y experiencia estética, en dinámicas de creación y recreación. La exposición, denominada *Sopa graphics*, adquiere un carácter performático y refleja la dinámica de trabajo del grupo. Los integrantes relatan como la música realimenta los

cómics y como los cómics impulsan la música del grupo. El vídeo está disponible en: <[http://www.youtube.com/watch?v=zK3ipbhnrl0&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=zK3ipbhnrl0&feature=player_embedded)>.

Más que un producto acabado, editado en CD o libro, la producción de la *X-Sampa* aparece como un proceso en constante construcción, lleno de hibridaciones semióticas y culturales.

El grupo *Pedra* asume más explícitamente el lenguaje del rock, en relecturas de clásicos de la música popular brasileña (MPB) y composiciones propias. Aquí seleccionamos la interpretación de la música *Cuide-se bem*, de Guilherme Arantes, que tiene un bello videoclip disponible en el YouTube: <[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=rf-vqpslgqk](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=rf-vqpslgqk)>.

La pieza —hecha en el lenguaje de cómic— tiene un carácter plástico, que casa música e imagen de manera armónica y bien acabada, aunque producida de forma artesanal. La interpretación del grupo —montado en la estructura clásica de los grupos de rock— tiene intensidad y peso. Además de la interpretación competente del cantante, los solos de guitarra eléctrica y redobles de batería seducen a los amantes del género. La narrativa de los versos de la canción es ilustrada con imágenes de arte secuencial, que ganan animación en el vídeo producido.

## **Tiburones voladores**

Es muy probable que muchos de los admiradores de los grupos mencionados arriba ni hayan oído hablar del compositor Arrigo Barnabé ni del dibujante Luiz Gê; tampoco del emblemático disco, un vinilo, *Tubarões voadores* (Tiburones voladores). Tal vez la mayoría de los seguidores de las bandas Maraska, Loungétude 46, X-Sampa y Pedra ni hubieran nacido en 1984, cuando dicho disco fue lanzado. Pero vale la pena traer a esta reflexión aquella producción, especialmente el tema musical-HQ *Tubarões voadores*. Se trata de una obra paradigmática cuando pensamos en experiencias estéticas híbridas, de combinación de música y cómics. Una obra que ilustra bien la idea de “inteligencia colectiva”, presentada por Pierre Lévy (1998)

La influencia del cine y de los cómics ya estaba presente en la atmósfera y el lenguaje de la música del compositor del estado de Paraná, que se había trasladado a São Paulo y se había unido a otros músicos experimentales independientes, que se reunían en el teatro y centro cultural Lira Paulistana y que crearon un movimiento cultural que se dio a conocer como Vanguardia Paulistana en los años ochenta. El movimiento que fue saludado como la gran novedad en el escenario musical brasileño, desde la *Tropicália*, contaba también con nombres como Itamar Assunção, Ná Ozzetti, Tetê Espíndola y Eliete Negreiros, y con grupos musicales como Língua de Trapo, Rumo, y Premeditando o Breque. En su estela surgieron grupos de rock de aquel período tales como Ira!, Ultraje a Rigor y Titãs.

A tres cuadras del Lira Paulistana, en la calle Teodoro Sampaio, manteníamos con dos amigos un atelier de artes plásticas, tras la formación en la Facultad de Bellas Artes de São Paulo. Música y pintura llenaban aquel espacio, daban forma estética a nuestro tiempo. La llegada de la “música independiente”, con las primeras producciones fonográficas realizadas al margen de las grandes grabadoras, llamaba nuestra atención. El pionero de esa iniciativa fue Antonio Adolfo, con el disco *Feito em casa*, que poseo hasta hoy. De entre aquellos exploradores, el grupo *Boca Livre* fue el que más nos acompañó, como banda sonora de nuestra vida. Eran tiempos de rupturas, de conquistas, de libertad y de movilización política. Tiempos de experimentación y de diálogos entre los lenguajes artísticos, en los que el espacio cultural del *Lira Paulistana* era punto de referencia.

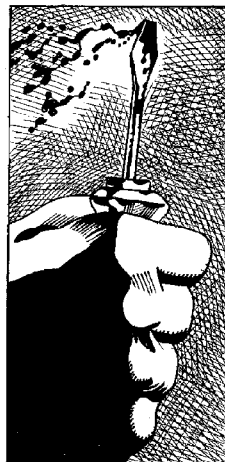
El primer trabajo de Arrigo Barnabé, titulado *Clara Crocodilo*, era habitual en nuestro tocadiscos —y seguía sorprendernos— cuando el segundo, *Tubarões voadores*, llegó a nuestras manos, poco tiempo después de haber sido lanzado, en 1984

El cuadernillo del disco, en formato revista, tenía la mayoría de sus páginas dedicadas a la canción que daba nombre al álbum, *Tubarões voadores*. Reproducimos estas páginas a continuación. (Imágenes 1 a 6).

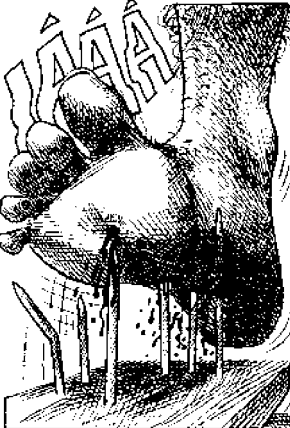


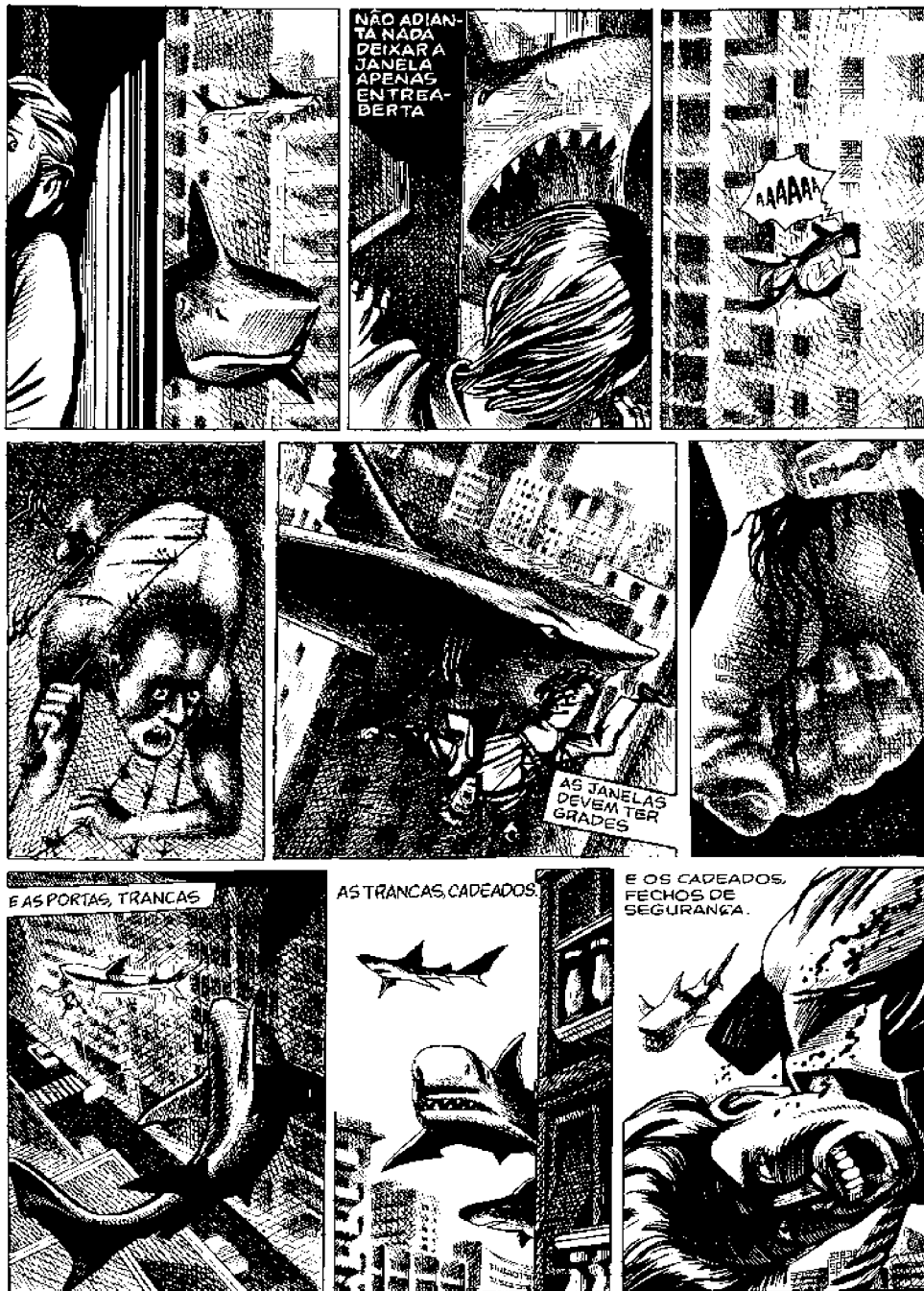
Imágenes 1 a 6. Cômico *Tubarões voadores*, de Luiz Gê en el cuadernillo del disco de Arrigo Barnabé, con el mismo nombre.











POIS NO CORAÇÃO DO PRUDENTE DESCANSA A SABEDORIA.



En cada nueva audición-lectura de aquella producción artística, hecha a partir del tiempo-espacio en que se encuentra el lector, se producen nuevos sentidos. Cada lector, en interacción con sus grupos de relación, sus comunidades de apropiación, adquiere una nueva percepción estética en cada nueva experiencia de escritura-lectura. Se justifica, pues, la inclusión del cómic de Luiz Gê, sin mayores orientaciones por nuestra parte, en la páginas siguientes. Así el lector de nuestro artículo podrá, también, hacer sus interpretaciones. Para completar esta experiencia estética, recomendamos el vídeo preparado por el músico y *videomaker* fluminense Jeffin Rodegheri (Jefferson Marques Rodegheri), con un montaje de aquella recreación de Arrigo Barnabé y Luiz Gê, disponible en: <<http://www.youtube.com/watch?v=qTLlnY4WSSY>>.

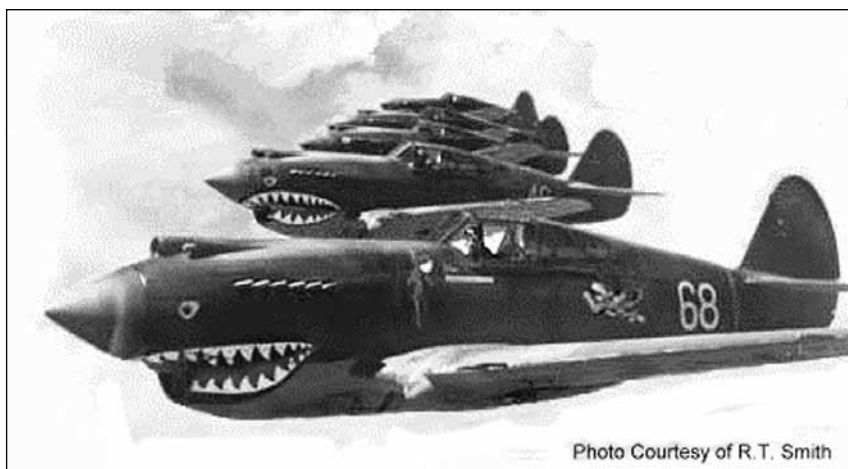
Conforme documenta el investigador Iberê Moreno Rosário e Barros, en el artículo *Dodecafonía e Quadrinhos*, publicado en el blog *Quadrinheiros*, que firma como Sidekick,

Arrigo ya había concertado que la portada de su segundo álbum sería hecha por Luiz Gê. Al visitarlo un día para definir cómo serían las ilustraciones, el compositor ve un cómic que Gê había hecho basándose en un comentario de un amigo. El comentario era de un póster que Gê tenía, en el que figuraban algunos aviones de los Flying Tigers (escuadrilla norteamericana de voluntarios que fueron destacados para defender China durante la II Guerra Mundial). Inspirado por el comentario de que debería haber un cómic sobre ellos, Luiz Gê tiene la idea de poner los *Tiburones voladores* en medio de una ciudad.

Arrigo entonces decide poner música al cómic y les pone el nombre del segundo álbum. Junto al LP venía un cuadernillo con el cómic completo. (ROSÁRIO E BARROS, 2012).

El autor considera *Tubarões voadores* “una experiencia que mezcla lo visual con lo auditivo y con el surrealismo característico de la música dodecafónica de Arrigo Barnabé”. También presenta en el blog una imagen ilustrativa de los Flying Tigers, reproducida a seguir (Imagen 7).

De hecho, aquella producción compartida de Arrigo Barnabé y Luiz Gê tenía el mismo carácter innovador; fuese por el lenguaje musical del compositor, que mezclaba referencia melódico-armónicas de la música



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

clásica contemporánea (que traía de su formación en composición y regencia en la ECA-USP) con elementos de rock y música electrónica, como por la idea surrealista del dibujante de proponer tiburones voladores flotando entre los edificios, en un lenguaje al mismo tiempo dramático y cómico, como en una tragicomedia. La fruición de esa obra híbrida, compuesta de música y cómic, se constituye en una experiencia singular, pues el objeto estético permite diferentes lecturas, dada su complejidad. Algo raro en la época en la que se lanzó el disco.

Se nota que la composición de Arrigo Barnabé no funciona solo como un fondo musical de la narrativa compuesta en viñetas de Luiz Gê. Música y cómic funcionan en simbiosis, forman una pieza única. Una carga de dramaticidad al otro. Una ironiza al otro como en un movimiento antropofágico. El objeto estético, así complejo y lleno de hibridaciones, crea un ambiente cautivador para la percepción estética; en una poética que invita a una estética de naturaleza incluso catártica.

La creación iniciada en el arte secuencial de Luiz Gê, que fue musicada por Arrigo Barnabé, cobra con la interpretación de la banda Sabor de Veneno nuevos sentidos, traídos por la ejecución de los arreglos

del compositor, en los que cada músico acaba introduciendo sus intenciones y sus expresiones. La voz principal es de Vânia Bastos —que en aquel momento integraba la banda— y las locuciones y contracantos del propio compositor. Incluso Luiz Gê comparece en la grabación con los “gritos de dolor” que surgen en cada ataque de los tiburones, en cada mordida o dilaceración. Gritos de miedo, de pavor. Todo se produce en un escenario surrealista, medio circense, que mezcla los sonidos de la ciudad, de los niños jugando en el parque y citas de cantigas infantiles.

Por otro lado, en la narrativa visual de las viñetas de Luiz Gê, el realismo del escenario, compuesto por edificios bien representados, en perspectiva, casi fotográfica, contrasta con el trazo caricato y cómico de los personajes, que nos remiten al lenguaje de las tiras cómicas. Los tiburones que vuelan entre los edificios y mortifican los cuerpos también siguen un trazo figurativo realista, con competente uso de los contrastes, de los juegos de luces y sombras, que les confieren mayor dramaticidad. Se hace evidente la aproximación del dibujo a las formas presentes en el lenguaje cinematográfico de las películas de terror. Las imágenes extrapolan los cuadros, como invadiendo el espacio del lector, poniéndolo también en riesgo. Es como si este también formase parte de la escena y de la historia como un todo. Los elementos textuales de la narrativa adquieren formas gráficas, propias del lenguaje de cómic, son más que letras silenciosas. Son gritos y gemidos, ruidos y sonoridades allí representadas de forma que ya producirían una dimensión acústica en el proceso de lectura de la pieza gráfica; pero que adquiere nuevas dimensiones cuando la lectura se acompaña con la escucha de la música, en una nueva experiencia estética de naturaleza híbrida.

Aquella obra visual-musical, que había experimentado diferentes reelaboraciones en el proceso de su producción y grabación —y que, por cierto, era reinventada en cada ejecución en directo de la banda— permitía una nueva producción de sentidos cuando cada experiencia de escucha-lectura, cuando el receptor tenía a su disposición el disco y el cuadernillo, en forma de revista de cómic. Esto ocurría en aquel contexto cultural y puede ocurrir todavía hoy, en otro contexto histórico y social.



Aquel proceso iniciado hace unos treinta años, marcado por la constante recreación, por las articulaciones híbridas e interacciones multimedia, continua metamorfoseándose. Los *Tubarões voadores* llegan a nuestros días en un nuevo soporte, la web. El ya citado montaje en vídeo de Jeffin Rodegheri permite nuevas experiencias estéticas de la creación de Arrigo Barnabé y Luiz Gê.

Formas híbridas, tecnologías híbridas, poéticas y estéticas híbridas. Así se configura la cultura mediatizada contemporánea, dinamizada por apropiaciones, recreaciones y nuevas representaciones, cruzadas por mediaciones socioculturales. Como argumentamos en un reciente artículo en la revista *Contemporânea*, de la UFBA, “en la sociedad interconectada, hablar de consumo musical supone la adopción de otra perspectiva de análisis, en la que producción, circulación y consumo se articulan, de forma multidireccional. (BARROS, 2012b).

Las bandas citadas en este artículo, en especial en el caso de la obra *Tubarões voadores* —que mereció nuestra atención— son ejemplos de la experiencia estética híbrida y multidimensional que marca nuestros días. Ciertamente, otras producciones contemporáneas también aportan esa mezcla de lenguaje del mundo de la música y de los cómics<sup>4</sup>. Los elementos destacados reflejan las limitaciones de nuestras experiencias y las especificidades de nuestra percepción estética. Nos interesa pensar cómo esas manifestaciones de la cultura mediatizada exploran y el ambiente multimediático en el que estamos sumergidos.

### **Fade out**

La idea conocida de “obra abierta”, propuesta por Umberto Eco (1968) se aplica bien a esas producciones artístico-mediáticas de la cultura contemporánea. En ellas la experiencia estética no queda limitada al objeto estético, sino que se completa en la percepción estética, en la interacción del artista —compositor, músico, dibujante de cómic, diseñador— con

<sup>4</sup> Los CD de Ed Motta traen, con frecuencia, cuadernillos en los que el lenguaje del cómic está presente, elaborados por su mujer, Edna Lopes, que es artista gráfica.

el receptor, vivenciada en los procesos de interpretación. Al proponernos “una hermenéutica de la obra de arte”, Hans George Gadamer (2010) habla de ese carácter transitorio y en constante transformación de la obra de arte, que sugiere que debemos pensar como “constructo”. Para él (GADAMER, 2010, p. 52) “el constructo que la obra de arte es necesita ser siempre erigido en las artes reproductoras”. Se trata, pues, de un juego entre la obra y el que la disfruta, de una confrontación entre el objeto estético y la percepción estética, experimentado en una relación especular. Según el filósofo alemán

El juego del arte es mucho más un espejo que siempre emerge nuevamente a través de los milenios ante nosotros, un espejo en el que miramos hacia nosotros mismos — con frecuencia de manera demasiado inesperada, con frecuencia demasiado extraña — en el que miramos cómo somos, cómo podríamos ser, qué nos pasa. (GADAMER, 2010, p. 56).

En ese juego, el espectador se apropia de la obra, transformándola en objeto estético. En el ámbito de la percepción estética, vivencia una relación de intercambio, de naturaleza especular. En ese sentido podríamos tomarlo como un “espectador”, que proyecta sus expectativas al confrontarlas con el objeto estético, a partir de su campo semántico y de su universo simbólico. La producción de sentidos se da, entonces, en una dinámica dialéctica, llena de polisemias.

Las producciones aportadas aquí a modo de ilustración, que se presentan como experiencias híbridas entre música y cómics, ilustran nuestro entendimiento de que la producción de sentidos es algo dinámico, que incluye a la obra y al intérprete en un juego especular. En la sociedad mediatizada en la que vivimos es necesario pensar la cultura y las producciones mediáticas en una perspectiva híbrida, en constante transformación, en un contexto de interculturalidades y mediaciones intermediáticas, en el que el receptor vivencia en la experiencia estética una experiencia poética. Más que un receptáculo de los mensajes que le son transmitidos, el receptor se convierte en un fruidor. En este sentido, la confrontación de Rancière (2011) entre “embrutecimiento” y “emancipación” del espectador nos desafía a entender la dimensión pedagógi-

ca de la comunicación, en la formación de lectores oyentes activos, de interlocutores.

Cuando ocurre eso en las intersecciones entre arte y medios de comunicación, entre estética y comunicación, la libertad de participación de los interlocutores, entonces emancipados, se amplía y el fenómeno comunicacional alcanza su esencia prevista en la idea de “intercambio”, de “hacer común a muchos”, conforme el origen etimológico del verbo comunicar, del latín *communicare*. La experiencia estética en la cultura mediatizada contemporánea puede ser dinamizada como tal, como un juego de inter-relaciones creativas, marcadas por la interactividad y las posibilidades constantes de re-creación. El contexto de convergencia tecnológica, hibridaciones mediáticas e interculturalidades es propicio a ese descubrimiento de la relación interaccional de la comunicación. En especial, cuando visualidades y sonoridades son puestas en la misma experiencia poético-estética.

## Referencias

- BARROS, L. M. Experiência estética e experiência poética: a questão da produção de sentidos. En: 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.
- BARROS, L. M. (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. En: *Culturas Midiáticas*, v. 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). Dodecafonias e quadrinhos, En: *Quadrinheiros*, 2012. Disponível em: <<http://quadrinheiros.wordpress.com/2012/07/18/dodecafonias-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-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=qTLlnY4WSSY>