

INTERTEXTUALIDADE E INTERATIVIDADE: USOS NOS PROCESSOS CRIATIVOS

INTERTEXTUALITY AND INTERACTIVITY: USES IN CREATIVE PROCESSES

Rita de Cássia Domingues dos Santos

Doutora em Estudos de Cultura Contemporânea pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

E-mail: ritadominguesantos@alumni.usp.br

Aline Wendpap Nunes de Siqueira

Doutora em Estudos de Cultura Contemporânea pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

E-mail: aline.siqueira@ufmt.br

Resumo: A pesquisa delineada neste texto, de maneira sucinta, surge do desejo das autoras em discorrer questões envolvendo processos criativos em diferentes linguagens, abrangendo a interação, a interatividade e a intertextualidade no contexto contemporâneo, com recorte em torno das linguagens audiovisual e musical. O objetivo é discorrer sobre tais conceitos e verificar como eles contribuem para o processo criativo e a geração de sentidos em obras audiovisuais e musicais contemporâneas. São estruturados em quatro partes: 1. “Intertextualidade e originalidade em expressões de linguagem artística”; 2. “A autoria na sociedade contemporânea”; 3. “*Kaiyô*: processos de criação e intertextualidade na *postopera Cartas para Yataro*”; e 4. “Interatividade e geração de sentidos no vídeo *Ocê qué brinca na FEB?*”. Foi utilizada metodologia qualitativa e interdisciplinar, trazendo contribuições da semiótica, da musicologia e dos estudos culturais, bem como das áreas da comunicação e da teoria literária. Este artigo se justifica na medida em que conceitos pós-estruturalistas, embebidos de marxismo, relacionam o consumismo capitalista com o universo dos signos, revelando o fetichismo da mercadoria na lógica capitalista, o que tem tornado as discussões das ideias sobre interação, e também sobre intertextualidade, mais complexas e, portanto, requer reflexões e reconsiderações frequentes, em razão dos múltiplos sentidos que daí advêm. Diante do exposto, conclui-se que tanto a intertextualidade como a interatividade se apresentam cada vez mais como ferramentas profícuas para fomentar as poéticas contemporâneas, salientando-se, dessa forma, a necessidade de a academia se debruçar mais sobre esses aspectos do fazer criativo.

Palavras-chave: Poéticas contemporâneas. Linguagem audiovisual. Linguagem musical. Intertextualidade. Interatividade.

Abstract: The research briefly outlined in this text arises from the authors' desire to discuss issues involving creative processes in different languages, encompassing interaction, interactivity and intertextuality in the contemporary context, focusing on audiovisual and musical languages. The objective is to discuss these concepts and verify how they contribute to the creative process and the generation of meanings in contemporary audiovisual and musical works. Are structured in four parts: 1. "Intertextuality and originality in expressions of artistic language"; 2. "Authorship in contemporary society"; 3. "*Kaiyô*: processes of creation and intertextuality in the postopera *Cartas para Yataro*"; and 4. "Interactivity and generation of meanings in the video *Ocê qué brinca na FEB?*". A qualitative and interdisciplinary methodology was used, bringing contributions from semiotics, musicology and cultural studies, as well as from the areas of communication and literary theory. This article is justified insofar as post-structuralist concepts, steeped in Marxism, relate capitalist consumerism to the universe of signs, revealing the fetishism of merchandise in the capitalist logic, which has made discussions of ideas about interaction, and also about intertextuality, more complex and, therefore, requiring frequent reflections and reconsiderations, due to the multiple meanings that come from it. Given the above, it is concluded that intertextuality and interactivity are increasingly becoming valuable tools to foster contemporary poetics, thus highlighting the need for scholars to focus more on these aspects of creative making.

Keywords: Contemporary poetics. Audiovisual language. Musical language. Intertextuality; Interactivity.

INTRODUÇÃO

Este artigo surge da ânsia das autoras em discorrer sobre os usos da interação, da interatividade e da intertextualidade nas poéticas contemporâneas, com recorte em torno das linguagens audiovisual e musical. Portanto, o objetivo desta pesquisa, desenvolvida no grupo de pesquisa *ContemporArte* (ECCO/UFMT), é discorrer sobre tais conceitos e verificar como eles contribuem para o processo criativo e a geração de sentidos em obras audiovisuais e musicais contemporâneas.

Com as novas tecnologias, a complexidade e o alcance de expressões artísticas, na contemporaneidade, estão cada vez mais diversos. Cotidianamente recebemos vídeos no WhatsApp ou consumimos música *on-line* via SoundCloud, Spotify ou YouTube. A interação, a interatividade e a intertextualidade decorrentes desses recursos afetam tanto a produção quanto a recepção das mais variadas expressões de linguagem.

Conceitos pós-estruturalistas, embebidos de marxismo, relacionam o consumismo capitalista com o universo dos signos, revelando o fetichismo da mercadoria na lógica capitalista, e, em outra direção, na semiótica, o deslocamento da posição entre significante e significado continua formando o signo, entretanto não mais fixados um ao outro, de forma estável, porém em um *vir a ser* da significação, o que tem tornado a discussão das ideias sobre intertextualidade mais complexa, requerendo reflexões e reconsiderações frequentes, em razão dos múltiplos sentidos que daí advêm. Assim, a proposta deste artigo parece se justificar, sobretudo quando se tem em conta que a interação “é condição humana de vida” (Possari, 2009, p. 58), e a sociedade contemporânea, dessa forma, torna-se cada vez mais permeada de processos interativos.

Tais processos remetem ao conceito de explosão formulado por Iuri Lotman (1993, 1994), a partir do qual ele procura compreender como os novos textos da cultura surgem. Nessa perspectiva, em vez de aniquilar, o termo explosão representa a emergência da vida. Vida que pulsa fortemente no conceito de interatividade, definido por Possari (2009, p. 58) como aquilo que “diz respeito à ação do receptor que é a de interferir, modificar o que está sendo objeto de construção de sentidos/de conhecimento”. Ou seja, “pressupõe que o autor/emissor/professor construa uma rede, um conjunto de possibilidades a explorar, ofereça um conjunto intrincado de lugares dispostos à interferência e às modificações”, continua a autora (Possari, 2009, p. 58). Em síntese, a interatividade é a possibilidade de alterações em um texto (seja ele escrito, audiovisual, musical ou não verbal), pela interferência do leitor ou receptor, a fim de produzir novos sentidos para ele.

Ainda segundo Possari (2009), os textos eletrônicos são os que mais possibilitam a interatividade, uma vez que, na atualidade, a gama de ferramentas tecnológicas para interferir no original é muito maior. Dessa forma, pode-se perceber que ela abre caminhos para um tipo de intertextualidade particular, em que os sentidos atribuídos dependem das escolhas do leitor/usuário, cujos resultados são imprevisíveis.

Também os compositores, por meio das novas tecnologias, têm acesso a ferramentas composicionais gratuitas para produzir música em suas casas. Essa expansão de acesso a recursos composicionais, e a músicas de gêneros diversos, cria um terreno fértil para o uso da intertextualidade nos processos criativos. Porém, também suscita questões sobre autoria e originalidade. Para proporcionar reflexões sobre a complexidade desses múltiplos atravessamentos, neste artigo vamos apresentar uma composição de uma das autoras deste texto, com foco nos aspectos de criação, e um vídeo disponível no canal do YouTube do receptor-autor “Xômano que mora logo ali” focalizando os aspectos de recepção.

Com esse escopo, os objetivos deste estudo são abordados em quatro partes: 1. “Intertextualidade e originalidade em expressões de linguagem artística”; 2. “A autoria

na sociedade contemporânea”; 3. “*Kaiyô*: processos de criação e intertextualidade na *postopera*¹ *Cartas para Yataro*”; e 4. “Interatividade e geração de sentidos no vídeo *Océ qué brinca na FEB?*”.

INTERTEXTUALIDADE E ORIGINALIDADE EM EXPRESSÕES DE LINGUAGEM ARTÍSTICA

Conforme Mary Orr (2003), o termo intertextualidade foi usado pela primeira vez por Kristeva no ensaio seminal “Palavra, diálogo e novela”, publicado em 1967, mudando o foco da interpretação do criador para o receptor, um processo que também é ativo na reivindicação de Barthes (1977, p. 142-148), quando considera “a morte do autor”.

De acordo com Graham Allen (2011), verifica-se que a teoria da intertextualidade, na sua primeira articulação, constituiu-se no esforço de Kristeva de fundir a teoria de linguagem de Saussure com a de Bakhtin. Essa fusão teria ocorrido numa fase de transição das teorias literária e cultural, usualmente descrita como o deslocamento do estruturalismo para o pós-estruturalismo, tendo Barthes como figura icônica tanto desse trânsito como da disseminação do termo intertextualidade.

Nessa feição da intertextualidade, a comunicação se dá no âmbito dos textos, ainda que os “autores” não tenham consciência dessa relação (Kristeva; Moi, 1986). A intertextualidade preconiza a comunicabilidade entre textos, postulando-se que o que se estabelece no texto em produção não é propriamente a relação com o mundo físico, mas sim com outro texto ou outros textos, não importando se a referência é feita a um texto literário ou de outro tipo. Essa comunicação é relacionada a sistemas de textos que levam o pensamento a ser direcionado para um ou outro lado de acordo com o panorama cultural.

É seguro dizer que a intertextualidade é um termo “guarda-chuva” que é capaz de abranger um sem-número de relações, e, partindo-se do geral para o específico, pode-se inferir que a maioria das colagens pode ser considerada como procedimento intertextual de citação, mas nem toda citação é uma colagem. A asserção é verdadeira principalmente quando se considera que, na colagem, é possível identificar a origem do trabalho-fonte. Assim sendo, tem-se uma citação tão direta quanto seja reconhecível na colagem o trabalho “original”.

Segundo Christine Poggi (1988), foi emblemática a primavera de 1912, quando Picasso colou um pedaço de tecido oleado impresso com um padrão tridimensional de cadeira de palha na obra *Still life with chair caning*, de 1912. Picasso fez o enquadramento com uma corda grosseira, adquirindo *status* lendário na história da arte como a primeira colagem deliberadamente executada e como o primeiro trabalho de arte

1 Para mais informações acerca da terminologia *postopera*, ver Santos, Souza e Oliveira (2023).

em que os materiais apropriados da vida cotidiana, relativamente não transformados pelo artista, interferem no domínio tradicionalmente privilegiado da pintura. Essa obra desafiou alguns dos pressupostos mais fundamentais sobre a natureza da pintura herdada por artistas ocidentais da época do Renascimento, incluindo nossa compreensão de como as obras de arte existem no mundo, de modo a estabelecer um jogo ambíguo com quadros e motivos de enquadramento, bem como com a relação da mesa (o plano da realidade) e quadro (o plano da ilusão) (Poggi, 1988).

Figura 1: *Still life with chair caning*, Pablo Picasso, 1912, 29 x 37 cm



Fonte: Santos (2019).

Sobre a definição e os limites do conceito citação, segundo Ruth Finnegan (2011), não foi ainda possível resolver com sucesso o que é ou não é uma citação, de acordo com o comitê que, durante 50 anos, prepara as edições do *Dicionário Oxford das citações*. Aduz ainda que, dentro do fluxo de palavras, pode haver camadas de alusão ou de ironia, mais ou menos reconhecidas pelos interlocutores, assim como pode haver relações variadas entre o que costumava ser chamado de discurso direto e indireto. Além disso, há as diversidades do uso linguístico, as formas particulares em que as palavras e vozes de outros podem ser indicadas, com a mudança de mídia e tecnologias que os detêm e transmitem, seja em qualquer momento ou ao longo dos séculos (Finnegan, 2011).

O que parece claro é que a citação se presta a múltiplas tarefas, de acordo com a forma como é usada. Pode ser utilizada para endossar o discurso do enunciador, referenciando fontes com autoridade sobre o assunto, para criticar a proposição inicial, estabelecendo um campo de ironia e paródia, com uso da sátira muitas vezes, pode ser realizada sem a devida referência em outras e pode ainda haver dúvidas quanto à propriedade ou ao uso comum do material utilizado, como nos casos de domínio público. Tudo isso, aliás, remete a uma questão fulcral na citação e em suas derivações, sejam quais forem: a questão da autoria e dos direitos autorais como consequência. Refletindo sobre essas questões, não restam dúvidas de que citação, releitura,

apropriação, colagem ou qualquer nome que se dê ao uso de materiais provenientes de fontes conhecidas e identificáveis dá margem a uma série de preocupações no meio artístico desde o romantismo quando, segundo Thomas Mallon (1991), a criação, o estabelecimento e a validação das leis de direitos autorais culminaram com a profissionalização dos escritores e o surgimento das questões de mau uso e ações de violação de direitos autorais contra parodistas, muitas vezes tomados como plagiadores, e sinalizaram mudanças no regime de autoria e na paródia.

Atualmente essa situação está mudando, já que muitas paródias são consideradas trabalho derivado e não plágio. Mallon (1991, p. 242) explica que existem dois tipos de apropriação: “um que reinventa e reorganiza e, de fato, muitas vezes depende do reconhecimento da audiência do material anterior que foi transmutado” e outro “que espera, além de tudo, que o material original permaneça irreconhecível como tal”.

A propriedade intelectual, a autoria e o *copyright* colocam de certa forma a cultura e a arte como *commodities*, como mercadorias que têm um valor econômico, que pertencem a um proprietário, com leis regulatórias de uso e transferência desses direitos, às vezes de forma ampla, às vezes de forma limitada. Até mesmo para esses dispositivos legais, a intertextualidade oferece alguns critérios objetivos para definição do “uso razoável”. Preocupações de cunho legal atingem todos os artistas quanto ao que pode ser um limite à sua expressividade e ao fazer artístico (Santos, 2019).

Conforme Ap Siôn (2007), o uso de intertextualidade é por vezes criticado por causa das categorias de originalidade, gênio artístico e de autonomia da obra de arte, que foram reforçadas com o movimento *Sturm und Drang*. Segundo esse autor, as raízes dos conceitos de autonomia criativa e gênio artístico vieram desde a época de Mozart. Rousseau já dizia em 1768 que um artista não poderia ser considerado um gênio se lhe faltasse criatividade, e Kant afirmou que a mais destacada propriedade do gênio deveria ser a originalidade.

Porém, esse procedimento não é uma novidade, as camadas de intertextualidade se mesclam entre vários períodos. Enquanto, em princípio, o conceito de linguagem compartilhada envolveu a replicação, ou figuras genéricas e arquétipos formais para novos contextos musicais, na prática os compositores não tinham receio de usar elementos musicais de seus predecessores imediatos ou colegas praticantes (Ap Siôn, 2007).

Durante a era romântica, a demanda por originalidade se traduziu em uma exigência de que cada compositor deveria criar suas obras a partir do zero (Goehr, 1992). Antes disso, o trabalho musical não era um objeto indestrutível, mas sim uma estrutura maleável, em que as partes eram consideradas maiores do que o todo em razão da quase adaptabilidade e versatilidade de gestos musicais, frases, voltas e figuras pertencentes aos estilos barroco e clássico.

Apesar dessas nuvens pairando sobre os compositores do século passado, destacam-se movimentos como cubismo, futurismo, dadaísmo e surrealismo, e numerosas correntes artísticas que surgiram, em que a colagem, a citação e, portanto, a intertextualidade tem se sustentado com vitalidade. Souza (2009) afirma que o neoclassicismo musical se utilizou da intertextualidade no período modernista com muita frequência e observando estreitas semelhanças entre o perfil melódico, a estrutura harmônica, os ritmos, a estrutura fraseológica e a forma de algumas obras. Apesar disso, Souza (2009) pontua que há marcantes diferenças estilísticas entre as obras, caracterizando-se o uso da intertextualidade.

Obras usando citação foram parte da reação à ênfase dada à originalidade e pureza estilística da vanguarda da música de concerto da década de 1950 (Adlington, 2004). Karlheinz Stockhausen usou citação em muitas composições suas desse período, como *Telemusik* (1966) e *Hymnen* (1967); é notável o uso desse procedimento na obra de Mauricio Kagel (1931-2008) para vários instrumentos intitulada *Ludwig van* (1969). Essa vertente na música contemporânea na década de 1960 que usou citação de materiais baseou-se num tipo de pluralismo poliesticilístico: o emprego de uma abrangente gama de citações de todos os períodos musicais e estilos (Ap Siôn, 2014). No contexto da música do século XX, conforme Beard e Gloag (2004), a intertextualidade inerente à música foi ampliada como prática composicional.

Observa-se, por essas considerações, que a questão de autoria é afetada diretamente pelos processos histórico-culturais. No livro *Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico*, Eni Orlandi (2004) estrutura a ideia da função de autor, conjecturada de modo particular pela história. De acordo com essa autora, “a função-autor se realiza toda vez que o produtor da linguagem se representa na origem, produzindo um texto com unidade, coerência, progressão, não-contradição e fim” (Orlandi, 2004, p. 69). A pensadora conclui dizendo que é na função-autor que o efeito da historicidade aparece de forma mais visível, porque torna mais claros certos aspectos da interpretação (Orlandi, 2004, p. 71). Já Lúcia Santaella (2007) explica que, no contexto do que ela chama de cultura pós-humana, opera-se um giro radical nos processos de produção e criação, sobretudo quando estes são mediados pelo computador e por suas extensões. Isso ocorre porque este não é “uma máquina mecânica como era a câmera fotográfica tradicional. Ele não é um simples simulador de nossos gestos e sentidos, mas de nossa mente” (Santaella, 2007, p. 67). Segundo a autora, as tecnologias da inteligência que são, ao mesmo tempo, tecnologias interativas “nublaram as fronteiras entre produtores e consumidores, emissores e receptores” (Santaella, 2007, p. 79), que, nas formas literárias, no teatro, no cinema, na televisão e no vídeo tradicionais eram relativamente claras.

Surge então a questão: quem seria o autor e qual sua atuação na contemporaneidade?

A AUTORIA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Orlandi (1988, p. 77) afirma que “o autor é a função que o eu assume enquanto produtor de linguagem”. De acordo com a autora, tal função ocorre quando o produtor da linguagem se representa na origem. Ela explica que a noção de autoria distingue o autor do enunciador e do locutor, e, dessa forma, a função-autor

[...] não se limita, como em Foucault (1983), a um quadro restrito e privilegiado de produtores “originais” de linguagem (que se definiriam em relação a uma obra). Para nós, a função-autor se realiza toda vez que o produtor da linguagem se representa na origem, produzindo um texto, com unidade, coerência, progressão, não-contradição e fabricação da unidade do dizer comum, afetada pela responsabilidade social (Orlandi, 1993): o autor responde pelo que diz ou escreve pois é suposto estar em sua origem. Assim, estabelecemos uma correlação entre sujeito/autor e discurso/texto (entre dispersão/unidade, etc.) (Orlandi, 1988, p. 69).

Sob essa perspectiva, o autor é responsável pelo que diz ou escreve, e, após esse processo, ele instaura um lugar de interpretação no meio de outros discursos já existentes (Orlandi, 2004), pois que sua relação com o exterior (social) é de muita afetação.

Paradoxalmente, o autor ocupa a função mais suscetível a um “apagamento” do sujeito, que ocorre devido, justamente, à sua intrínseca relação com o social – que cobra dele coisas como coerência, respeito aos padrões discursivos e gramaticais estabelecidos, clareza, originalidade, relevância, unidade etc. –, como ressalta Orlandi (1988). Esse apagamento também pode acontecer quando o autor não atinge os patamares estabelecidos para essa função. E, sobre isso, a autora enfatiza que

[...] para ser autor, sim: a escola é necessária, embora não suficiente, uma vez que a relação com o fora da escola também constitui a experiência da autoria. De toda forma, a escola, enquanto lugar de reflexão, é um lugar fundamental para a elaboração dessa experiência, a da autoria, na relação com a linguagem (Orlandi, 1988, p. 82).

Paralelamente à figura do autor, emerge, no contexto contemporâneo, um novo ator social: o internauta. Este foi definido por Néstor Garcia Canclini (2015, p. 22) como um “agente multimídia que lê, ouve e combina materiais diversos, procedentes da leitura e dos espetáculos”. Isso o distanciou dos antigos leitores, pois ele articula e integra ações e linguagens independentemente da escola como principal lugar de aprendizado, já que alcançou a autonomia no campo educacional e dissipou as fronteiras entre

épocas e níveis educacionais, como pontua Canclini (2015). Esses agentes são responsáveis pela popularização de um novo movimento, chamado “pirataria”.

Esse nome costuma ser dado aos que reproduzem, sem autorização e com fins comerciais, textos, imagens, músicas e outros bens culturais cujos direitos estão protegidos por lei. Diferentes sociedades entendem de modos diversos o conteúdo desses direitos, quem são os autores e como protegê-los. A concepção jurídica predominante nos países latinos atribui a propriedade intelectual ao criador das obras literárias, artísticas, musicais, audiovisuais ou científicas. O direito anglo-norte-americano estabelece o copyright, noção centrada nos direitos de reprodução, que abrange um espectro mais amplo: gravações sonoras, emissões de rádio ou televisão, incluindo ou tratando de incluir, recentemente, os suportes digitais. Nos países onde ainda se reconhece a autoria pessoal, os direitos são concedidos aos escritores que os vão transferindo para as empresas na medida em que a reprodução industrial das obras exija maiores investimentos. Um exemplo: quando foram distribuídos os prêmios Oscar em 2007, Martin Scorsese recebeu a estatueta como melhor diretor pelo filme *Os Infiltrados*, porém quando esse mesmo filme ganhou o prêmio de melhor filme, quem foi recebê-la foi o produtor. Além das discrepâncias sobre quando deve prevalecer a propriedade intelectual ou a comercial, a atribuição da autoria, baseada no também polêmico conceito de originalidade, tem sido questionada por teóricos da literatura e das artes, pelos próprios artistas e escritores (desde Duchamp e Borges, até os DJs e os artistas recicladores que pós produzem a partir do trabalho de outros) (Canclini, 2015, p. 52).

Ligando a noção de autor concebida por Orlandi à noção de internauta encontrada em Canclini, buscaremos demonstrar como ocorrem os processos de interação e interatividade, principais responsáveis pela revolução das comunicações na era cibernética. Esses dois processos sempre existiram nos processos comunicativos, contudo, com os atuais aparatos tecnológicos disponíveis, atuam com mais intensidade e possibilitam maior projeção do internauta, especialmente quando investido da função-autor. Até porque, contemporaneamente, a condição de produção é outra. E meios, ou melhor, os equipamentos que possibilitam a realização, estão acessíveis a uma imensa maioria da população.

Dentro ainda da problemática da autoria, temos os conceitos “clássico” e “cânone”. Calvino (2007, p. 16) afirma que “os clássicos servem para entender quem somos

e aonde chegamos”. E, que, ao se estabelecer contato com eles, relendo-os, se for o caso, podemos “reencontrar aquelas constantes que já fazem parte de nossos mecanismos interiores e cuja origem havíamos esquecido” (Calvino, 2007, p. 10). Nesse sentido, Possari (2009) pontua que estamos sempre trabalhando com interdiscursos, melhor dizendo, praticamente nada do que lemos, ouvimos e até mesmo pensamos provém de nossas próprias ideias, mas são construções polifônicas, das quais nos utilizamos para transmitir o que queremos.

Apesar de Calvino estar se referindo à literatura, cremos ser possível estabelecer um diálogo de sua obra com as produções audiovisuais contemporâneas, uma vez que, na época em que Calvino produziu tais reflexões, ainda não havia as mesmas tecnologias e formas de comunicação disponíveis hoje. Essa afirmação pode ser vista na definição de Bordwell (2005) sobre filme hollywoodiano clássico, no qual se encontram várias semelhanças com aquelas descritas por Calvino anteriormente. Para ele, esse tipo de produção

[...] apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e a clara consecução ou não-consecução dos objetivos (Bordwell, 2005, p. 278-279, tradução nossa).

Todavia, sua abertura para o novo é tão pungente que o autor afirma ser possível dar um rendimento maior para a leitura dos clássicos, ao “alterná-la com a leitura de atualidades numa sábia dosagem” (Calvino, 2007, p. 14). O que de fato é um dos meios mais eficazes de impulsionar a criatividade que, por sua vez, possibilita o estabelecimento de ações interativas.

Ao trabalharem de maneira dialética, buscando as referências dos clássicos do passado, mas acrescentando-lhes o frescor do presente, os agentes iteradores, que somos todos nós, criam o futuro. Aliás, a designação de “clássico”, de acordo com Calvino (2007), segue estes parâmetros: são obras que ultrapassam o seu tempo, persistindo de alguma maneira na memória coletiva e sendo atualizadas por sucessivas leituras, no transcurso da história; apresentam paixões humanas de maneira intensa, original e múltipla; obras que registram e simultaneamente inventam a complexidade de seu tempo. De maneira explícita ou implícita, desvelam as ideias e os sentimentos de uma determinada época; criam formas de expressão inusitadas, originais e de grande repercussão na história da própria linguagem; obras de reconhecido valor histórico ou documental, mesmo não alcançando a universalidade; talvez a característica

fundamental de uma obra clássica seja a sua inesgotabilidade. O fato de se voltar à obra e redescobrir a cada leitura algo de novo torna a obra singular. Além disso, um clássico é fundamental também pelo efeito que deflagra na consciência do leitor, seja por meio das experiências universais do homem, da utilização original e inesperada da linguagem, das ideias e sentimentos que perduram na memória ou pela busca por um sentido da vida.

Em suma, “os clássicos do cinema” são as obras que atravessam o tempo, tanto por sua concepção como arte cinematográfica quanto por sua ideia ou contribuição para o desenvolvimento do roteiro ou das técnicas de filmagens.

Por sua vez, o termo cânone aparece antes mesmo da ideia de clássico, porquanto está ligado, intimamente, ao sentido religioso (os cânones da Igreja Católica, por exemplo) e, por isso, terminam por completarem-se um ao outro:

Entre todos esses modos narrativos, o clássico conforma-se mais claramente à “história canônica”, postulada como normal, em nossa cultura, pelos estudiosos da compreensão da história. Em termos da fábula, a aposta no personagem como agente de causa e efeito e a definição da ação como a perseguição de um objetivo são aspectos salientes do formato canônico (Bordwell, 2005, p. 279, tradução nossa).

A fim de delimitar e identificar quais livros seriam parte da versão original/oficial da Bíblia, a Igreja Católica fez uso da palavra “cânone”, tomada sob o sentido de referência, ou seja, apenas as obras canônicas poderiam ser oficialmente incluídas no livro sagrado, tornando-se, assim, ainda mais significativas e relevantes, originando o cânone bíblico.

O uso do termo “cânone” para descrever o grau de adesão de uma obra aos padrões de seu mundo fictício parece ter se expandido, via entusiastas das histórias de Sherlock Holmes, como uma maneira de distinguir entre as obras originais de Arthur Conan Doyle e as adaptações ou obras originais por outros autores que usavam os personagens e cenários do primeiro. No campo da ficção, o termo refere-se ao conjunto de romances, histórias, filmes e outros considerados genuínos ou oficialmente sancionados, bem como aos eventos, personagens e cenários considerados como existentes dentro do universo ficcional. Os elementos tidos como “canônicos”, prioritariamente, sobrevivem da fonte ou do autor original do universo ficcional.

Além disso, o conceito de cânone serviu à literatura, à ficção e à academia na construção da cultura e dos conhecimentos “universais”. Por conseguinte, a crítica elaborada por Idelber Avelar (2009) a todo esse massacrante sistema de classificação e valoração apresenta-se como pertinente para o avanço deste trabalho, na medida

em que a incorporação de depoimentos dos subalternos ao cânone não representou a morte dos textos clássicos, nem um golpe à literatura, mas a introdução de um espaço de respiração na interseção entre os conceitos de cânone, valor e estética.

Ao colocarmos a interatividade e a intertextualidade no curso principal das discussões, procuramos, de algum modo, problematizar a posição de obras postuladas como canônicas ou clássicas, por vezes vistas como intocáveis, cavando brechas nas esferas, movidas pelos conceitos de cânone, valor e estética. Somente por meio de intervenções contundentes por parte dos receptores/autores, os determinismos conceituais sucumbirão. Esses receptores/autores, outrora vistos apenas como público, revelam-se contemporaneamente como produtores e divulgadores de conteúdos, graças aos avanços tecnológicos.

Para vislumbrar essas questões em linguagens artísticas bem diversas, a próxima seção é dedicada à contextualização da gênese da obra *Cartas para Yataro*, para em seguida focalizarmos os processos de criação e intertextualidade em uma parte dessa *postopera*, a obra *Kaiyô*, sendo o último tópico dedicado à recepção do processo criativo

KAIYÔ: PROCESSOS DE CRIAÇÃO E INTERTEXTUALIDADE NA POSTOPERA CARTAS PARA YATARO

Gilberto Mendes compôs em 1995 a obra orquestral *Abertura Issa* para ser a abertura de uma ópera, sobre o poeta japonês homônimo. Essa composição estreou no mesmo ano pela Orquestra Municipal de Santos, sob a regência de Luiz Gustavo Petri, e desde então tem sido executada em várias salas de concerto (Santos; Magre, 2022).

Provavelmente o fato de o personagem principal da obra ser haicaísta levou Mendes a conceber uma abertura com características minimalistas, já que é notória a apropriação de ideais do zen-budismo tanto nas obras iniciais do minimalismo quanto na concepção de haicai. Porém, o compositor santista não escreveu a ópera, e, para fazer uma homenagem a ele, uma das autoras deste artigo decidiu compor a ópera pós-minimalista *Cartas para Yataro* (2021-2023), baseada na vida de Issa, mas com camadas temporais diferenciadas, a partir do conceito de *postopera* cunhado por Jelena Novak (2015) e da estética da impureza de Guy Scarpetta (1985).

Em *Cartas para Yataro* (2021-2023), primeira ópera pós-minimalista composta no Brasil, a partir do libreto de Rita Domingues, tem-se como fio condutor a vida do monge budista Yataro Kobayashi, o poeta Issa, que foi se transformando por meio do aprendizado dos haicais e do budismo, passando por vários estágios de conhecimento até atingir o amadurecimento. Nessa *postopera*, coexistem várias camadas temporais, com *personas* de várias fases do budismo, como Sidarta Gautama e Nitiren Daishonin, além de *personas* baseadas em pessoas contemporâneas do poeta Issa. Yataro nessa *postopera*

recebe cartas de Nitiren Daishonin que o conduzem aos estados mais elevados de vida. A montagem da ópera, que envolve música, teatro, audiovisual e dança, aborda problemáticas delicadas da atualidade, como a pandemia da Covid-19, o desequilíbrio ambiental, os preconceitos estruturais e as disputas de poder da contemporaneidade.

Para demonstrarmos o uso da intertextualidade em processos criativos, escolhemos, por conta do pouco espaço, uma parte dessa *postopera* para apresentar neste texto, uma ária da samurai intitulada *Kaiyô*. Essa obra mista, para soprano e eletroacústica, é executada no primeiro ato da *postopera*, “Verão”, sendo a primeira aparição da samurai feminina, uma personagem que representa Gaia e a defesa do meio ambiente. A letra apresentada a seguir, retirada da partitura, foi baseada livremente no poema “O rio e o oceano”, de Osho.

Dizem que antes de um rio entrar no mar, treme de medo, olha para trás. Para o longo caminho sinuoso que trilhou através de florestas, povoados. E vê à sua frente um oceano tão vasto. Entrar nele nada mais é do que desaparecer para sempre. O rio não pode voltar, voltar é impossível na existência. O rio precisa se arriscar, entrar no oceano. O medo irá desaparecer para sempre. Porque apenas então o rio saberá que se torna oceano (Domingues, 2023, p.2).

Para a criação dessa ária, primeiro foi construída uma base eletroacústica sobre a qual a soprano canta, música concebida a partir de princípios budistas e com processos intertextuais com a obra *Abertura Issa*, de Gilberto Mendes. Os materiais utilizados são amostras de voz e de *performances* instrumentais. No princípio budista de *Itinen Sanzen*, de acordo com a filosofia de Tient'ai (538-597) advinda do budismo mahayana chinês, observa-se que cada ser humano pode apresentar 3 mil facetas diferentes num mesmo momento da existência, de acordo com a combinatória e sobreposição dos dez fatores da existência, dos dez estados de vida e dos “três domínios da individualização da vida” (Endo, 2018). O corpo físico e espiritual habita os “três domínios”, que são o indivíduo composto de forma, percepção, concepção, volição e consciência; o seu ambiente social; e toda a plataforma onde convivem todos os seres vivos, animados ou não.

Na trama composicional, temos amostras de voz masculinas simbolizando os dez estados de vida, conforme o budismo de Nitiren Daishonin; amostras de voz femininas simbolizando os dez fatores que constam no *Sutra de lótus*, deixado por Sidarta Gautama; e excertos da obra *Abertura Issa*, de Gilberto Mendes, executados no saxofone e na guitarra elétrica, em alguns momentos mesclados com marimba, simbolizando os “três domínios da individualização da vida”, de acordo com o budismo de Nitiren Daishonin.

A escolha desses dois instrumentos se deu para sublinhar a conexão de Gilberto Mendes com o *jazz*, o *pop art* e sua preocupação na sua terceira fase composicional com a comunicabilidade de suas obras, uma música de compreensão mais imediata (Buckinx, 1998). Nesse sentido, em seu segundo livro, o compositor santista afirmou:

[...] perdi toda vergonha de fazer qualquer tipo de música, manipular todo tipo de significado musical. Disso resulta uma música que pretendo semântica, que construo com a fusão, a química que faço de linguagens muito variadas, de nossos dias, da antiguidade, linguagens altamente artísticas ou menores, até vulgares, dentro de uma tradição barroca e eclética da arte americana. Sou, sempre fui, um músico misturador, promíscuo. Faço combinações nada ortodoxas, absolutamente livres, sem a menor cerimônia, entre os dados musicais de todos os tempos, de todas as culturas, de todos os níveis. O velho antropofagismo, coisa tão brasileira! (Mendes, 2008, p. 154).

Desenvolveu-se a composição nos programas CakeWalk, Reaper e Max, e o saxofone foi executado por Celso Marques; a guitarra elétrica e a maioria das amostras de voz masculinas, por Mateus Martins; e as amostras de voz femininas, pela compositora. O som da marimba é sintético, derivado de banco de sons do arquivo de Mateus Martins.

Primeiramente, foi realizada a criação de um banco de sons, que visam representar os dez estados de vida, os dez fatores do budismo e os *três domínios da individualização*. Para representar os dez fatores do budismo, gravou-se, com voz feminina, a pronúncia de cada um deles separadamente, repetidos três vezes, como num recitativo de mantra, sobre uma mesma altura, em japonês, para se assemelhar à maneira como eles aparecem na recitação do *Sutra de lótus*. Não houve a necessidade de se preocupar com a nota-base para a recitação, pois esses mantras foram transformados no decorrer do processo composicional. Para representar nove estados de vida, gravou-se a pronúncia de cada um deles separadamente, repetidos três vezes por Mateus Martins, como num recitativo de mantra, sobre uma mesma altura, porém na língua bororo, para ao mesmo tempo indiciar a presença indígena e a proteção ancestral da natureza na *postopera*, e simultaneamente apontar para a mistura característica das *postoperas*. Apenas o décimo estado foi gravado em voz feminina e na língua japonesa.

Os sons que simbolizaram os “três domínios da individualização da vida” tiveram sua origem em improvisações no saxofone e na guitarra elétrica a partir de motivos existentes na *Abertura Issa*. O saxofone improvisou em cima da linha superior do terceiro motivo que é apresentado pelos trombones no compasso 96 da *Abertura Issa*.

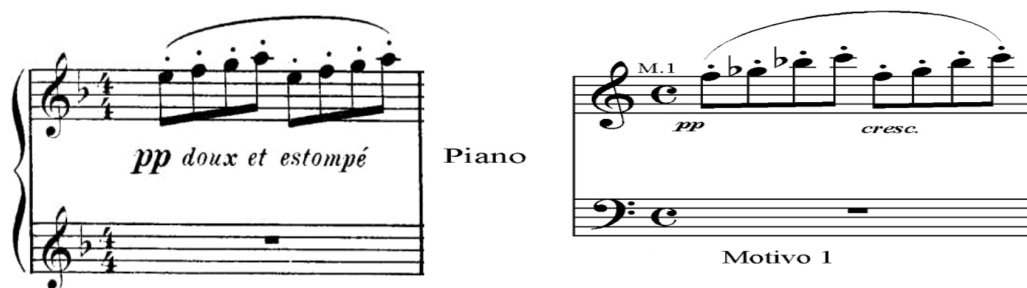
Figura 2: Terceiro motivo² da *Abertura Issa*



Fonte: Partitura editada pelas autoras.

O saxofone também improvisou em cima do primeiro elemento estrutural da composição de Gilberto Mendes, que é apresentado pelo piano no compasso 1 da *Abertura Issa*. Gilberto Mendes extraiu esse motivo da obra *La neige danse*, de Claude Debussy.

Figura 3: Primeiro compasso de *La neige danse* e primeiro compasso da *Abertura Issa*



Fonte: Santos (2019).

A guitarra elétrica improvisou a partir do primeiro elemento estrutural da composição de Gilberto Mendes (apresentado na Figura 3) também, a partir do segundo elemento estrutural da *Abertura Issa*, o solo de oboé do compasso 176.

Figura 4: Segundo elemento estrutural da *Abertura Issa*



Fonte: Santos (2019).

² A análise detalhada de todos os motivos da *Abertura Issa* se encontra na dissertação intitulada *A abertura da ópera Issa, de Gilberto Mendes: edição de partitura e contextualização* (Santos, 2005).

A utilização de técnicas eletroacústicas para a elaboração da base eletroacústica foi fundamental para conseguir explicitar a simultaneidade dos 3 mil mundos num único momento da existência, o conceito de *Itinen Sanzen*, de acordo com a filosofia de Tient'ai (538-597), advinda do budismo mahayana chinês. Foram usados programas como CakeWalk, Reaper e Msx como ferramentas tecnológicas do processo composicional para fazer as mixagens e adicionar posteriormente som de sino com a voz distorcida e vários sons de água, como chuva, rio corrente, ondas do mar etc.

O suporte utilizado para a construção da ideia poética é vocal e instrumental, simbolizando a metáfora dos princípios do budismo – os dez estados de vida, os dez fatores da existência e os três domínios da individualização. A vocalização cruza a composição toda, em movimento, indo e vindo, em momentos diferentes.

Em relação à atuação da soprano, cantando o poema, ao final da partitura encontra-se uma bula com orientações a respeito do uso da voz com técnica estendida em alguns pontos específicos da obra, bem como outras orientações:

A música eletroacústica deverá ser ouvida o tempo todo, porém como fundo, ou seja, não poderá cobrir em nenhum momento a voz da soprano. A soprano deverá iniciar o canto no 5' da música eletroacústica, ou seja, o compasso inicial, com pausas, corresponde a quatro segundos exatos da música eletroacústica. A letra “gota rio mar oceano” é para ser pronunciada sussurrando, por dois compassos, em altura a critério da intérprete. Em seguida aparecem alguns sons imitando barulhos derivados de água. A intérprete tem a liberdade de trocar estes fonemas por outros que lembram sons de água, desde que respeite as notas (alturas e ritmos) (Domingues, 2023, p. 2).

A seguir veremos o contexto de recepção de processos criativos, abarcando reflexões sobre originalidade, ressignificação de sentido, cultura popular e cultura de mercado, por meio da análise do vídeo *Ocê qué brinca na FEB?*.

INTERATIVIDADE E GERAÇÃO DE SENTIDOS NO VÍDEO OCÊ QUÉ BRINCA NA FEB?

Ao trazer para a discussão a questão de originalidade e cópia, Bourriaud (2009, p. 8) também discute o pensamento sobre a cultura de mercado: “esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, ready-made e obra original”. O autor compreende que nesse contexto os artistas não lidam com uma matéria-prima porque trabalham

com objetos cujas formas foram dadas por outros, fazendo com que se percam as noções de originalidade e criação.

Stuart Hall (2013) corrobora esse pensamento ao apresentar suas definições de cultura popular. A primeira e mais corriqueira definição dele trata da cultura popular como “aquilo que as massas consomem e apreciam” (Hall, 2013, p. 283). Já a segunda é descritiva e antropológica, referindo-se a “todas as coisas que ‘o povo’ faz ou fez” (Hall, 2013, p. 284). Enquanto a terceira avança polarizando em torno da dialética cultural, na qual o que importa “não são os objetos culturais intrínseca ou historicamente determinados, mas o estado do jogo das relações culturais [...], o que conta é a luta de classes na cultura ou em torno dela” (Hall, 2013, p. 285).

Saudosista de um tempo em que essas mesmas características culturais compunham o cotidiano dessa região, o interator em questão ressignifica e valoriza, por meio do humor, a cultura cuiabana. Xômano é músico e, por isso, geralmente interage com videoclipes, produzindo novos vídeos a partir desses textos constituintes da bagagem cultural contemporânea, que adquirem tom leve e debochado, todavia com senso crítico, tal como se pode ver no vídeo selecionado para este estudo.

O vídeo que vamos analisar foi realizado a partir de uma ação de interatividade com a sequência do filme *Frozen: uma aventura congelante*, também transformada em clipe do *single* “Do you wanna build a snowman?” (“Você quer brincar na neve?”). Esse é o grande momento de Anna (irmã da protagonista Elsa), personagem baseada em Gerda, do conto de fadas dinamarquês *A Rainha da Neve*, escrito por Hans Christian Andersen.

A relevância dessa sequência, para o decorrer da trama, consiste no fato de que ela representa o avançar do tempo, o distanciamento e o drama vivido, com pesar, pelas irmãs separadas sem maiores explicações pelos pais, que faleceram em um naufrágio. Foi um momento da narrativa visto com bons olhos pela crítica e pelo público, que explorou a música e a cena à exaustão, como é o caso inclusive da versão analisada.

Os primeiros sete segundos do vídeo *Ocê qué brinca na FEB?* são exatamente idênticos ao original. Começa com o plano geral de um vitrô, através do qual percebemos a paisagem nevada. Aos oito segundos, a menina Joana (o nome de Anna, nessa adaptação), então com 9 anos, entra no quadro, observa a paisagem animadamente e faz “toc-toc-toc” na porta do quarto de Tchica (Elsa). A partir daí, quando aparecem as falas, ou melhor, a música, percebe-se a interatividade do receptor-autor Xômano que mora logo ali.

A menina Joana entra em cena saltitante, corre e bate à porta do quarto de sua irmã (nessa versão, Elsa é identificada pelo nome Tchica). Após o som do “toc-toc-toc” na porta do quarto, Tchica começa a cantar. No vídeo, que se utiliza das mesmas imagens do filme original, exceto pela inserção de uma imagem do veículo leve sobre

trilhos (VLT), a interatividade aparece principalmente com relação à voz, ao canto, que recebe uma dublagem, melhor dizendo, a canção recebe uma nova letra, ainda que continue com a mesma melodia.

Xômano, além de alterar a parte sonora, suprimiu um minuto exato correspondente no filme ao trecho da despedida, acidente, morte e enterro dos pais das personagens, por fim, ele faz um *insert* de uma imagem do vagão do VLT na cena. A respeito desse tipo de trabalho, Dancyger (2003, p. 389) afirma:

Um dos elementos mais marcantes da montagem é que a justaposição de qualquer grupo de planos gera significado. O ritmo desses planos sugere a interpretação desse significado. A consequência é vista no microcosmo quando o plano ocasional ou o *insert* é montado dentro da cena: ele introduz uma nova ideia.

Deve-se ressaltar que essa ação (*insert*) não é algo corriqueiro nos vídeos de Xômano, sendo esse um dos poucos vídeos produzidos por ele em que se percebe a adição de imagens. Portanto, em consonância com o que expõe Dancyger (2003), ao inserir tais imagens, Xômano enfatiza o problema do VLT, ao mesmo tempo que apresenta um novo significado para a cena, realizando o que Ramos e Fernandes (2016, p. 11) nomeiam como uma reciclagem da indústria cultural, que, na opinião das autoras,

[...] nem sempre pode ser vista com olhar pessimista: o conteúdo midiático produzido, além de refletir algumas mudanças na sociedade, por ser produto dela, também as espalha: o que pode ser uma coisa positiva, dependendo da mensagem ou interpretação que é causada pela recepção do conteúdo.

O vídeo *Ocê qué brinca na FEB?* conseguiu respostas muito positivas do público, chegando a ser o terceiro mais visualizado no canal do Xômano no YouTube. Nesse sentido, esse texto audiovisual pode ser considerado como uma paródia na visão de Hutcheon (2000), pois atua como um instrumento catalisador do pensamento reflexivo, contribuindo para as indagações que envolvem quase toda a população mato-grossense, especialmente a moradora da Baixada Cuiabana, sobre a situação do VLT. Nesse processo audiovisual, Xômano pergunta, ainda que indiretamente: “O VLT permanecerá no campo dos sonhos e da imaginação, ou se tornará realidade, como Joana espera e toda a população local?”.

O primeiro fator desencadeante do riso nesse texto audiovisual acontece a partir da surpresa gerada pela nova letra da canção, em que “Você quer brincar na neve?” se

transformou em: “Você qué anda na FEB?”. Já contextualizando que a cena se passa agora na cidade de Várzea Grande.

A segunda frase da canção “andar de VLT” é também outro motivo de riso, porque paralelamente, ao apresentar o caráter crítico do vídeo, ela expõe uma ferida recente causada pela corrupção e pelo conseqüente desmazelo dos governantes para com a população, que sonhava com uma forma de locomoção mais ágil e menos causticante. A dor dessa ferida aberta chega a ser histriônica, porque é quase inacreditável que alguém eleito para gerir verbas públicas desvie tão descaradamente os recursos, que poderiam proporcionar a toda a população dessa região uma melhor qualidade de vida, com transporte público digno e vias urbanas mais bem projetadas. Assim, com a ferida ainda aberta e pulsando, a situação é tão ridícula que gera o riso.

Nesse sentido, de quebra de limites entre o que é sério e o que é humorístico, as referências aos eventos e lugares festivos existentes em Várzea Grande são feitas. Entre os citados no vídeo, estão a Feira Industrial e Comercial de Várzea Grande (Feicovag) e a casa de festas Globo Show, cuja simples menção colabora para provocar o riso. Talvez porque ativam lembranças e memórias saudosistas nas pessoas que, naquele período, frequentavam os espaços nos quais os eventos aconteciam: saudades de um tempo, encontros marcantes, inesquecíveis, com amigos, situações engraçadas, únicas que, de certo modo, vêm à tona ao assistirem ao vídeo.

Outro fator desencadeante do riso acontece aos 34 segundos do vídeo, quando Joana, por meio de sua expressão facial, exaltada principalmente pelo “biquinho”, canta para Tchica pela fechadura da porta e fala sobre o “buláco”. Provavelmente, esse termo aqui funcione com uma duplicidade de sentidos. O primeiro pode ser uma referência ao buraco da fechadura da porta, como se este fosse um portal, para que sua voz e seu pedido de “andar na FEB” cheguem aos ouvidos da irmã, num tom de cumplicidade entre as duas, uma vez que Joana pronuncia essa palavra num timbre de voz mais baixo e imitando a pronúncia de uma criança mais nova, possivelmente tentando ativar em Tchica a memória do tempo em que elas eram pequenas e brincavam no território várzea-grandense. Já o segundo sentido pode sugerir uma referência aos buracos nos asfaltos das vias públicas.

Após esse trecho, o vídeo vai gradativamente ganhando outra perspectiva, mais nostálgica. A cada momento que passa, os contornos se tornam mais introjetivos, tanto pelo tom da música, que se torna bem mais agudo, quanto pelas cores e fisionomias. No instante em que ela se deita diante do relógio e as imagens do VLT são inseridas, o riso que essas imagens provocam é tragicômico.

No que tange ao título do vídeo em questão, nota-se o tom sugestivo na medida em que o ato de circular pela Avenida da FEB (localizada na cidade de Várzea Grande, em Mato Grosso), no momento de criação do vídeo, era algo difícil e árduo para

a população que precisava se deslocar de Várzea Grande para Cuiabá. E essa é a principal via de acesso entre as duas cidades. E, naquele momento, encontrava-se em obras para a construção do VLT.

O VLT seria importante para uma maior integração entre as cidades e entre seus habitantes, principalmente para aqueles moradores dos bairros mais periféricos. Foi muito esperado, um sonho, uma promessa, que com o passar do tempo – como se percebe no exato momento do vídeo em que a Joana mexe os pés de acordo com os ponteiros do relógio – acabou ficando apenas em “devir”, conceito cunhado por Deleuze e Guattari (1995, p. 6-7), que tem a ver com o processo de desterritorialização e reterritorialização em que o que está em jogo é o “verdadeiro devir, devir-vespa da orquídea, devir da orquídea da vespa, cada um destes devires assegurando a desterritorialização de um dos termos e a reterritorialização do outro”.

O vídeo foi elaborado num momento em que a população ainda aguardava a chegada do VLT, assim como esperava a chegada da Feicovag, todos os anos, que promovia o espaço para o andar, o caminhar. Na Avenida da FEB, após a quebradeira para o VLT, ficou impossível transitar e andar. Por isso, a palavra andar nesse contexto é perfeita para designar uma situação de aflição vivida pela população.

A integração entre os moradores dos diversos bairros várzea-grandenses, pretendida com o lançamento do VLT, de fato acontecia, antigamente, quando dos eventos festivos. Inclusive com a presença dos cuiabanos, que prestigiavam a Feicovag e a Casa de Shows (Globo Show). Essas reminiscências, ao serem acessadas, trazem de volta um tempo passado, que carrega consigo uma memória afetiva.

No decorrer do vídeo, percebe-se que Xômano, assim como os diretores do filme original, aborda a questão do tempo. Principalmente na perspectiva cíclica, como trabalhada por Mircea Eliade (1992) no livro *O mito do eterno retorno*. Isso é perceptível em vários trechos e mesmo no contexto geral do vídeo, que se inicia com as irmãs ainda crianças, passando pela juventude e finalizando com elas no início da idade adulta, porém no mesmo local e em contexto semelhante ao do início, como um círculo que se fecha, mas que recomeça. Para Eliade (1992), a necessidade de uma regeneração periódica tem um significado em si mesmo. Nesse vídeo, encontra-se um possível significado no seguinte ciclo: a cena termina no mesmo ponto em que o vídeo começa, tanto nas falas das personagens – quando Joana canta: “andar na FEB” – quanto na locação: a porta e o interior do quarto de Tchica, com a diferença de que no final esse cômodo está completamente congelado, enquanto do lado de Joana a escuridão toma conta do ambiente.

Na releitura proposta, quando Joana – Anna, no original – canta: “antes tinha Feicovag, Globo Show, mas isso acabou também”, tal fato simboliza que o passado festivo e animado entrou em decadência e ficou para trás. No que tange às questões temporais,

é possível novamente traçar um paralelo com o que diz Eliade (1992, p. 154), para quem “a história e o progresso representam uma queda [do homem moderno], ambos implicando o abandono final do paraíso dos arquétipos e da repetição”. Assim, as irmãs tiveram que declinar das brincadeiras e dos passeios (paraíso dos arquétipos) na Avenida da FEB, em detrimento do progresso que viria com o VLT e com seu trajeto linear.

A respeito dos signos expostos, o elemento luva permite outra possibilidade de leitura, a qual sugere, de modo significativo ao contexto em que foi reeditado, a morosidade nas obras do VLT, posto que as luvas representam acessório obrigatório no trabalho dos operários, e assim se pode observar a pertinência da cor branca simbolizando estado contrário ao que se tem quando os operários as usam, isto é, o trabalho é interrompido, assim como o poder da personagem Tchica/Elsa e as brincadeiras das irmãs. É também perceptível a referência a elementos sógnicos que remetem ao tempo. Um deles aparece quando Joana/Anna está deitada no chão do salão do castelo, em frente a um grande relógio e a câmera vai se aproximando dela com um movimento de *steadycam*, primeiro em plano geral, depois um primeiro médio dela deitada, até enquadrar, em plano detalhe, apenas seus pés próximos ao pêndulo do relógio.

Em análise semiológica dessa cena, toda a sua gestualidade (os pés, os olhos, se movendo de um lado para o outro) e a oralidade (as interjeições que ela faz “clock, clock”) sugerem os ponteiros do relógio, no instante em que acompanham o balançar das suas batidas e, simultaneamente, canta: “Ainda espero sim. Sou louca sim. Ver o VLT andar...”, em uma indicação direta de que, mesmo sendo considerada “louca”, ainda tem esperanças – talvez em uma brincadeira com a população da Baixada Cuiabana, que, como demonstra a pesquisa de Possari (2013), ainda esperava que o VLT saísse do mundo das ideias e, assim como o trem azul da empresa de telefonia TIM, fizesse todos felizes ao passarem lindamente pela cidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, analisamos poéticas contemporâneas pelo viés da interatividade, da interação e da intertextualidade, e, por isso, trouxemos alguns fundamentos teóricos sobre esses conceitos no primeiro tópico deste artigo. Como esses três aspectos do fazer criativo tangenciam questões sobre autoria e originalidade, empreendemos a discussão sobre essas problemáticas no segundo tópico. Com o objetivo de compreender processos criativos em diferentes linguagens, no contexto contemporâneo, selecionamos duas expressões de linguagem diferentes, o audiovisual e a música, abarcando seus respectivos contextos de produção (obra *Kaiyô*) e recepção (audiovisual *Ocê que brinca na FEB?*)

Quando se analisa a obra *Kaiyô*, percebe-se que, no processo de produção dela, houve a busca pela originalidade, principalmente no uso diferenciado da voz. A presença

vocal na base eletroacústica possui uma natureza fluida estendida no espaço para ser expressão, a sonoridade instrumental guia sua trajetória, fazendo volume, e a voz atravessa o espaço, reinventando-se. A repetição das palavras é presente nessa base, elas se alinham e criam uma tridimensionalidade sonora, e a criação de novas sonoridades por meio das técnicas estendidas na atuação da soprano leva a expansão da ideia poética ao máximo, propondo novas configurações e significados.

Em relação ao audiovisual analisado, *Ocê qué brinca na FEB?*, salientam-se alguns aspectos relevantes sobre a questão da autoria. Esse foi um dos primeiros vídeos publicados e difundidos por Xômano que mora logo ali. Nele é possível perceber que a assinatura do autor ainda não era apresentada desde o início do vídeo. Isso evidencia que, até aqui, a questão da autoria ainda não era vista como algo tão essencial, pois quem assiste ao vídeo pelo WhatsApp, por exemplo, só descobre a autoria no final do vídeo, quando a logomarca aparece, de modo tímido. O fato de a assinatura surgir apenas no final pode estar associado a uma menor familiaridade com o processo de edição de vídeo, uma vez que, para realizar uma sobreposição de imagens em camadas, são imprescindíveis habilidade e certo tempo de prática em edição. Outro ponto relevante em relação à autoria é que a assinatura ao final dos vídeos funcionava mais para uma identificação de autoria do que para uma possibilidade de publicização da marca “Xômano que mora logo ali”.

O pensamento criativo foi discutido neste texto por uma perspectiva interdisciplinar, trazendo contribuições principalmente das áreas da semiótica, da musicologia e da teoria literária. Pretendeu-se contribuir tanto para o campo da comunicação quanto dos estudos culturais, entretanto é necessário sinalizar que a discussão a respeito dos tópicos teóricos levantados, bem como sobre produção e recepção dos processos criativos *Kaiyô* e *Ocê qué brinca na FEB?*, está aberta a outras interpretações e contribuições. Conclui-se também que tanto a intertextualidade como a interatividade se apresentam cada vez mais como ferramentas profícuas para fomentar as poéticas contemporâneas, salientando-se, dessa forma, a necessidade de a academia se debruçar mais sobre esses aspectos do fazer criativo.

REFERÊNCIAS

- ADLINGTON, R. *Louis Andriessen, De Staat*. Aldershot: Asghate, 2004.
- ALLEN, G. *Intertextuality*. London: Routledge, 2011.
- AP SIÔN, P. *The music of Michael Nyman: texts, contexts and intertexts*. Aldershot: Asghate, 2007.
- AP SIÔN, P. Hidden disunities and uncanny resemblances: connections and disconnections in the music of Lera Auerbach and Michael Nyman. *Contemporary Music Review*, v. 33, n. 2, p. 167-187, 2014.

- AVELAR, I. Cânone literário e valor estético: notas sobre um debate de nosso tempo. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, n. 15, p. 113-150, 2009.
- BARTHES, R. The death of the author. In: BARTHES, R. *Image, music, text*. Seleção de ensaios e tradução: Stephen Heath. London: Fontana, 1977. p. 142-148.
- BEARD, D.; GLOAG, K. *Musicology*. London: Routledge, 2004.
- BORDWELL, D. *Figures traced in light: on cinematic staging*. Berkeley: University of California Press, 2005.
- BOURRIAUD, N. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009. (Coleção Todas as Artes).
- BUCKINX, B. *O pequeno Pomo: uma história da música do pós-modernismo*. Tradução: Álvaro Guimarães. São Paulo: Editorial Giordano e Ateliê, 1998.
- CALVINO, I. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CANCLINI, N. G. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Itaú Cultural, 2015.
- DANCYGER, K. *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática*. 2. reimp. Tradução: Maria Angélica Marques Coutinho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs*. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DOMINGUES, R. Partitura da obra *Kaiyô*, parte integrante da postopera *Cartas para Yataro*. Cuiabá: Autor, 2023.
- ELIADE, M. *Mito do eterno retorno*. Tradução: José Antônio Cesschin. São Paulo: Mercuryo, 1992.
- ENDO, E. Y. *BSGI: por uma sociedade de paz*. São Paulo: Brasil Seikyo, 2018.
- FINNEGAN, R. *Why do we quote? The culture and history of quotation*. Cambridge: Open Books Publishers, 2011. Disponível em: <https://www.openbookpublishers.com/books/10.11647/obp.0012>. Acesso em: 11 maio 2023.
- GOEHR, L. *The imaginary museum of musical work*. Oxford: Oxford University Press, 1992.
- HALL, S. Da diáspora: identidades e mediações culturais. Tradução: Adelaine La Guardia Resende et al. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013. (Humanitas).
- HUTCHEON, L. *A theory of parody*. Urbana: University of Illinois Press, 2000.
- KRISTEVA, J.; MOI, T. *The Kristeva reader*. New York: Columbia University Press, 1986.
- LOTMAN, I. La semiótica de la cultura y el concepto de texto. Escritos. *Revista del Centro de Estudios del Lenguaje*, v. 9, p. 15-20, 1993.
- LOTMAN, I. La memoria a la luz de la culturología. *Revista Criterios*, n. 31, p. 222-228, 1994.
- MALLON, T. *Stolen words*. New York: Penguin Books, 1991.
- MENDES, G. *Viver sua música...* Santos: Realejo Edições, 2008.
- NOVAK, J. *Postopera: reinventing the voice-body*. Aldershot: Ashgate, 2015.

- ORLANDI, E. P. *Discurso e leitura*. São Paulo: Cortez, 1988.
- ORLANDI, E. P. *Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico*. 4. ed. Campinas: Pontes, 2004.
- ORR, M. *Intertextuality: debates and contexts*. Cambridge: Polity Press, 2003.
- POGGI, C. Frames of reference: “table” and “tableau” in Picasso’s collages and constructions. *Art Journal*, v. 47, n. 4, p. 311-322, Winter 1988.
- POSSARI, L. H. V. Produção de material didático para a EaD. In: NEDER, M. L. C.; POSSARI, L. H. V. *Educação a distância: material didático para a EaD: processo de produção*. Cuiabá: EdUFMT, 2009. p. 47-62.
- POSSARI, L. H. V. Os sentidos do VLT em Cuiabá: Ei! Olha o trem.... *Revista Eletrônica Documento/Monumento*, v. 10, p. 86-97, 2013.
- RAMOS, R. C.; FERNANDES, K. B. Análise do desenho animado Hora de aventura – as diferentes leituras da mesma mensagem. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39., 2016, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2627-1.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTOS, R. *Repensando a terceira fase composicional de Gilberto Mendes: o pós-minimalismo nos mares do sul*. Curitiba: Editora CRV, 2019.
- SANTOS, R.; MAGRE, F. *Gilberto Mendes: entrevistas acadêmicas*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022.
- SANTOS, R. de C. D. dos. *A abertura Issa, de Gilberto Mendes: edição de partitura e contextualização*. 2005. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.
- SANTOS, R. de C. D. dos; SOUZA, A. R. de; OLIVEIRA, M. C. de. *Liquid voices: uma postopera? DEBATES – Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música*, v. 26, n. 2, p. 1-24, 2023.
- SCARPETTA, G. *L'impureté*. Paris: Editions Grasset & Fasquelle, 1985.
- SOUZA, R. C. Intertextualidade na música pós-moderna. In: SEKEFF, M. de L.; ZAMPRONHA, E. (org.) *Arte e cultura V: estudos Interdisciplinares*. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2009. p. 53-73.

Recebido em: novembro de 2023.

Aprovado em: fevereiro de 2024.