



**UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA**

JULIANA DOS SANTOS BARBOSA

**A TRANSMUTAÇÃO DE FORMAS E O JOGO DE
LINGUAGENS NO PROCESSO DE CRIAÇÃO
DO CARNAVAL 2007:
A VIRADOURO VIRA O JOGO**

Londrina
2007

JULIANA DOS SANTOS BARBOSA

**A TRANSMUTAÇÃO DE FORMAS E O JOGO DE
LINGUAGENS NO PROCESSO DE CRIAÇÃO
DO CARNAVAL 2007:
A VIRADOURO VIRA O JOGO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos da Linguagem

Orientadora: Prof^a Dr^a Edina Regina Pugas Panichi.

Londrina
2007

Dados Internacionais de Catalogação- na- Publicação(CIP)

B238t Barbosa, Juliana dos Santos.

A transmutação de formas e o jogo de linguagens no processo de criação do carnaval 2007 : a Viradouro vira o jogo / Juliana dos Santos Barbosa. – Londrina, 2007.
143f. : il.

Orientador: Edina Regina Pugas Panichi.

Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, 2007.

Bibliografia: f. 139-143.

1. Escola de Samba Unidos da Viradouro – Rio de Janeiro (RJ) – Teses. 2. Língua portuguesa – Estilo – Teses. 3. Carnaval – Rio de Janeiro (RJ) – Teses. 4. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. I. Panichi, Edina Regina Pugas. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem. III. Título.

CDU 806.90
801

JULIANA DOS SANTOS BARBOSA

**A TRANSMUTAÇÃO DE FORMAS E O JOGO DE
LINGUAGENS NO PROCESSO DE CRIAÇÃO
DO CARNAVAL 2007:
A VIRADOURO VIRA O JOGO**

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Edina Regina Pugas Panichi
Universidade Estadual de Londrina

Profª Drª Esther Gomes de Oliveira
Universidade Estadual de Londrina

Prof. Dr. Luiz Felipe Ferreira
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Londrina, 03 de agosto de 2007.

*Dedico este trabalho à Fátima e ao Abdon,
responsáveis pela presença do samba
em meu código genético.
Também aos amigos do samba, pela
possibilidade de compartilhar
essa paixão congênita.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus que, mais que me permitir ter um título de Mestre, colocou em meu caminho figuras humanas fantásticas, que deram a esta jornada muito mais prazer e alegria.

Agradeço à minha orientadora Edina, que precede a lista não por uma mera questão protocolar, mas por ter sido quem inicialmente me instigou, a partir de seu exemplo, a ousar. Depois vieram o incentivo, as orientações, a confiança, as viagens e a afinidade - esta revelada aos poucos.

A Joãosinho Trinta - célebre carnavalesco que inspirou minha pesquisa, e à sua equipe, especialmente seus assistentes Wany Araújo e Luciana Barbosa que, em 2004, colocaram-me pela primeira vez em contato com os bastidores do carnaval, no barracão da Vila Isabel. Wany disse algo que nunca vou esquecer: "*Nada interrompe a grande festa*" (por ocasião do AVC - Acidente Vascular Cerebral sofrido por João 30 no início da pesquisa), e Luciana fez coisas que nunca vou conseguir agradecer suficientemente: levou-me para universidades do Rio (Estácio e PUC - onde tive a oportunidade de conhecer a singular professora Ana Branco), compartilhou conhecimentos e me deu o prazer de saborear um delicioso feijão em sua casa.

Ao diretor do Centro de Memória do Carnaval, Hiram Araújo, que fez de uma pequena entrevista, uma longa e agradável conversa.

Ao pesquisador Julio César Farias, autor de obra pioneira sobre análise estilística de sambas-enredo, que, em poucos e breves contatos, me deu boas dicas.

Ao cantor e compositor Martinho da Vila, pela receptividade com que colaborou com minha pesquisa, pelo material fornecido e pelo inusitado episódio da ligação telefônica para minha casa, que deixou minha mãe "toda prosa".

À professora Fernanda Jiram, que me ensinou sobre ópera, fazendo-me conhecer e admirar um novo universo.

À Regina Célia, pelo profissionalismo com que nos recebeu na quadra da Mocidade Independente de Padre Miguel, em uma viagem-aventura vivida com os amigos Maricato e Mirandão.

À pesquisadora Raquel Valença, pelo carinho e simpatia com que nos recebeu na quadra do Império Serrano, e por me presentear com sua excelente obra sobre o Carnaval.

Ao Renato, coordenador do curso de Design da UNICENP (Curitiba), pelo apoio na ocasião em que estive no Centro Universitário para entrevistar Paulo Barros.

Ao carnavalesco Paulo Barros, com muita admiração. Estudar seu processo criativo fez com que os momentos de análise também fossem ocasiões de encanto e prazer. E à sua equipe: Eliane Lorca, Junior e André, entre outros, que colaboraram de forma significativa para meu trabalho.

Agradeço a simpatia e a amizade de Marco Lira (presidente da Viradouro) que, desde quando teve conhecimento de meu trabalho, sempre deu apoio, sendo figura essencial para minha participação no ensaio técnico e no desfile da escola, em 2007. Estendo meus agradecimentos a Guilherme e Luiz Alexandre, membros da diretoria da Viradouro.

Agradeço aos meus familiares do Rio, que me receberam, me hospedaram e me orientaram em minha jornada pela grande "Cidade Maravilhosa". Obrigada tio Zé Henrique e Mônica, Angelita, "Meu Anjo", Márcio, Thais, Vó Stela e Carminha. Nenhum hotel, por melhor que fosse, ofereceria o carinho e a atenção que vocês me deram.

Ao meu pai preciso dizer muito obrigada pela companhia em vários momentos, inclusive na quadra da Vila Isabel, quando me deu o maior trabalho para ir embora. Mangueirense e folião do bloco carnavalesco Bafo da Onça nos seus áureos tempos, foi ele quem me ensinou a amar o carnaval. Peço licença à Beth Carvalho para dizer que eu é que agradeço a Deus por lhe ter feito: "Ô coisinha tão bonitinha é *meu pai*".

À minha mãe agradeço pelo apoio incondicional. No Rio, foi comigo aos desfiles de 2005 e 2007 na Sapucaí, revelando um enorme fôlego no auge dos seus cinquenta e tantos anos. Também desfilou no Cacique de Ramos, realizando um antigo desejo e se tornando amiga de ninguém menos que Bira Presidente. Em Londrina, foi fundamental em meu cotidiano,

tornando possível a realização desta pesquisa paralelamente aos trabalhos na CMTU (Companhia Municipal de Trânsito e Urbanização de Londrina) e nas faculdades.

À minha irmã, futura mestranda, que quando segue meus passos mostra que me admira. Ela assistiu, de forma exclusiva, minha emoção diante de Martinho da Vila, e acompanhou toda a trajetória do mestrado. Obrigada também por ter trazido para o nosso convívio um ser humano tão especial como o Sílvio que, nas horas certas, sempre nos surpreende com palavras e atitudes de apoio e carinho.

Nessa jornada, perdi duas pessoas muito importantes em minha vida. Quero agradecer a Tia Vina (*in memoriam*) por sempre me fazer acreditar em minha luz interior. E agradecer ao meu avô Mário (*in memoriam*), que se foi, mas deixou o legado de amor pelo samba, não somente para mim, mas para as diversas gerações da família. Ele nos fez conhecer e admirar, desde muito cedo, nomes como Paulinho da Viola, Jamelão, Elza Soares, Martinho da Vila.

Agradeço também aos familiares que, torcendo por mim, acabaram por constituir uma grande torcida londrinense pela Viradouro: Vó Judite, Mário, Denise, Belinha, Vanessa, Regina, Vinícius, Cris, Pedro, Lucas, Duda, César, Ana, Flora, Julia, Naninha, Rodrigo, Jennifer, Ana, Beth, Fábio e Tio Moacir. Tenho certeza que o tio Wagner, se ainda estivesse entre nós, também faria parte da torcida “vermelho-e-branca”. Valeu galera!

Aos grandes amigos que entenderam minhas ausências, torceram por mim, e, em alguns casos, ainda colaboraram com meu trabalho: Cátia, Dilma, Lur, Josi, Leandro, Érgio, Manoel, Lu Bueno e Dedê. E aos que ouviram pacientemente minhas histórias nas viagens semanais para Apucarana: Valéria, Jenifer, Kate, Moura, Claudir, Luis Paulo e Maricato - este junto comigo também no desfile de 2007.

Ao Érgio, amigo e conselheiro, agradeço por ter sido sempre um exemplo, desde as primeiras semanas da graduação em Relações Públicas, em 1993. Está confirmada a profecia que ele fez em uma homenagem gravada em nossa formatura: eu não pararia por ali, faria especialização e mestrado. Está aí meu amigo!

À Pati Castelo por seus conselhos, críticas e incentivos. Tenho por ela uma amizade preciosa, coberta de consideração e admiração.

Aos amigos de turma: Maria Helena, Cíntia, Maria Alzira e Ana Paula, pelas trocas e conversas no decorrer do curso. Compartilhamos conhecimentos, dúvidas, angústias e piadas típicas de quaisquer alunos - mesmo os de mestrado.

Ao Zé de Arimatéia, pelas melhores conversas acadêmicas que já tive.

Aos professores da UEL, com os quais tive a honra de contar em minha formação como pesquisadora: Esther, Aparecida, Migliozi, Fernandes, Regina e Miguel.

Aos colegas de trabalho da CMTU, que compartilharam tantos momentos e também tiveram de ouvir tantas histórias na hora do almoço. Dou especial destaque a Eliz, que ganhou status de amiga, companheira, pesquisadora e (quase) sambista. Obrigada pela paciência, pelo constante incentivo (ressaltando o episódio da camisa do desfile), pelo envolvimento, pelas emoções vividas, enfim, pela participação ímpar que teve nesse trabalho.

À Patrícia Braga (Cissa) pela forte troca de energia, vinda da paixão pelo Carnaval. Obrigada pelo incentivo na busca por Paulo Barros e pela inigualável companhia em tantas situações: no 1º Congresso Nacional de Carnaval, no barracão e na quadra da Viradouro, na Mangueira, na Cidade do Samba, nos ensaios técnicos, no restaurante de Botafogo, na quadra na Vila e em tantos outros lugares.

À Dulce, que nos recebeu em seu apartamento em Botafogo - uma hospedagem acrescida de carinho e amizade.

Ao Braguinha - sambista, professor, pesquisador e dono de peculiar talento musical. Amigo de tantos anos, para mim ele é a alma do samba.

Aos meus alunos, que são o grande incentivo para a qualificação acadêmica, e com os quais quero compartilhar as experiências e os conhecimentos adquiridos nessa jornada.

E aos amigos da Confraria do Samba, por partilharem uma paixão.

Foram tantas pessoas que me ajudaram, incentivaram, colaboraram e se envolveram... Caso tenha esquecido de alguém, peço desculpas. Enfim, o meu *muito obrigada* a todos que contribuíram para o resgate da minha própria essência.

*“Glória a quem trabalha o ano inteiro em mutirão
São escultores, são pintores, bordadeiras
São carpinteiros, vidraceiros, costureiras
Figuristas, desenhista e artesão
Gente empenhada a construir a ilusão”*

(Pra tudo se acabar na quarta-feira - Martinho da Vila, 1984)

BARBOSA, Juliana dos Santos. **A transmutação de formas e o jogo de linguagens no processo de criação do Carnaval 2007: a viradouro vira o jogo.** 2007. 164f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2007.

RESUMO

A produção de um desfile carnavalesco é um contínuo movimento tradutório: um texto *vira* imagem, que *vira* música, que se *transforma* em coreografia. Neste trabalho observamos a transmutação de formas e o diálogo de linguagens inerentes a esse processo. Trata-se de um estudo sobre os bastidores do carnaval de 2007 da Escola de Samba Unidos do Viradouro, do Rio de Janeiro. A agremiação carnavalesca levou o mundo dos jogos para a Marquês de Sapucaí, com o enredo: “A Viradouro vira o jogo”. Em nossa pesquisa, averiguamos a intertextualidade entre a sinopse do enredo e os quatro sambas-enredo finalistas do concurso realizado pela Escola, avaliando a eficácia de cada composição para comunicar a temática desenvolvida pela Viradouro. Em seguida, verificamos a expressividade da linguagem utilizada pelos compositores do samba vencedor, identificando os recursos estilísticos que conferem valor poético à referida composição. Fantasias e alegorias são averiguadas a partir do percurso criador. Resgatamos a riqueza dos bastidores do desfile produzido sob a coordenação do carnavalesco Paulo Barros, a partir dos pressupostos teóricos da Crítica Genética, expondo a criação artística como uma ação dinâmica, marcada por transformações que envolvem seleções e combinações provenientes da interação do artista com o seu espaço e tempo sociais.

Palavras-chave: Processo de criação. Estilística. Carnaval. Paulo Barros. Escola de Samba Unidos do Viradouro.

BARBOSA, Juliana dos Santos. **The forms transmutation and the play of languages on the creation process of Carnival 2007: viradouro turns the game.** 2007. 164f. Dissertation (Master in Studies of the Language) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2007.

ABSTRACT

The production of a carnival show is a continuous translation movement: a text turns into an image, that turns into a song, that transforms itself into choreography. In this paperwork we observed the transmutation of forms and the dialogue of inherent languages of this process. It's about a study of the back stages of the Carnival of the G.R.E.S Unidos do Viradouro, from Rio de Janeiro. The recreative carnivaller took the world of games to the Marquês de Sapucaí Parade with the plot: "Viradouro turns de game". In our research we inquire the relation between the synopsis of the plot and the four plot-sambas that are finalists in the competition organized by recreative carnivaller, evaluating the effectiveness of each composition to communicate the thematic developed by Viradouro. After that, we observed the expressiveness of the language used by the authors of the winner samba, identifying the stylistic resources that confer poetical value to the related song. Fantasies and allegories are inquired from the creative path. We rescued the richness of the back stages of the parade produced under the coordination of the carnivaller Paulo Barros, leaving from theoretical purposes of the genetic critic, exposing the artistic creation as a dynamic action, remarked by transformations involving selections and combinations from the interaction of the artist with his own time and social space.

Keywords: Creation process. Stylistic. Carnival. Paulo Barros. School of Samba Unidos do Viradouro.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– Entrevista com Hiram Araújo no Centro de Memória do Carnaval.....	19
Figura 2	– Quadra de Ensaios da Unidos de Vila Isabel.....	20
Figura 3	– Entrevista com Martinho da Vila – set/2005.....	21
Figura 4	– Apuração do resultado dos desfiles na Marquês de Sapucaí.....	21
Figura 5	– Entrevista com carnavalesco Paulo Barros no UNICENP	22
Figura 6	– Ateliê do Barracão da Viradouro	23
Figura 7	– Palestra do carnavalesco Renato Lage, no 1º Congresso Nacional de Carnaval.....	24
Figura 8	– Pesquisa no barracão da Viradouro.....	24
Figura 9	– Entrevista com Marco Lira, presidente da Viradouro	25
Figura 10	– Ensaio Técnico da Viradouro (Comissão de Frente) – jan/2007	25
Figura 11	– Momentos antes do Desfile da Viradouro, na concentração, com Mestre Ciça – fev/2007	26
Figura 12	– Imagens do Desfile de 2007 da Viradouro (Ala do Futebol)	26
Figura 13	– Detalhe da alegoria Atlântida no desfile da Unidos da Tijuca	37
Figura 14	– Ala das crianças da Viradouro – Carnaval 2007	48
Figura 15	– Ala das Baianas da Viradouro – Carnaval 2007	49
Figura 16	– Bateria da Viradouro subindo no <i>Tabuleiro de Xadrez</i> – Carnaval 2007.....	50
Figura 17	– Dominginhos do Estácio no desfile da Viradouro - Carnaval 2007	50
Figura 18	– Comissão de Frente da Viradouro – Carnaval 2007	51
Figura 19	– Casal de mestre-sala e porta-bandeira da Viradouro - Carnaval 2007.....	51
Figura 20	– Juliana Paes, rainha da bateria da Viradouro - Carnaval 2007.....	52
Figura 21	– Alegoria <i>I Ching</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007	53
Figura 22	– Destaque no topo da alegoria humana do DNA no desfile da Unidos da Tijuca - Carnaval 2004.....	54
Figura 23	– Desfile da Unidos da Tijuca - Carnaval 2006.....	55
Figura 24	– Paulo Barros em trabalho de pesquisa no barracão da Viradouro.....	57
Figura 25	– Assistente de Paulo Barros, responsável pelos projetos das alegorias	58

Figura 26 – Assistente de Paulo Barros, responsável pela elaboração dos figurinos	58
Figura 27 – Costureira produzindo os protótipos das fantasias para o carnaval de 2007 da Unidos do Viradouro	59
Figura 28 – Aderecista produzindo os protótipos das fantasias para o carnaval de 2007 da Unidos do Viradouro	59
Figura 29 – Festa de escolha do samba-enredo na quadra da Viradouro, em Niterói - out/2006	60
Figura 30 – Cidade do Samba, localizada na região portuária do Rio de Janeiro ..	61
Figura 31 – Ensaio Técnico da Unidos do Viradouro – jan/ 2007	62
Figura 32 – Ensaio Técnico da Unidos do Viradouro – jan/ 2007	62
Figura 33 – Matéria jornalística sobre o carro do DNA	69
Figura 34 – Matéria jornalística sobre Paulo Barros	69
Figura 35 – Tela de Portinari.....	72
Figura 36 – Alegoria de Paulo Barros	72
Figura 37 – Alegoria <i>Criação da Vida</i> ou <i>DNA</i>	75
Figura 38 – Carro abre-alas no desfile da Unidos da Tijuca - Carnaval 2005.....	77
Figura 39 – Carro <i>Homem de lata</i> – Carnaval 2005	78
Figura 40 – Ala dos <i>Mortos</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005.....	79
Figura 41 – Alegoria do <i>Purgatório</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005.....	80
Figura 42 – Carro do <i>Drácula</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005.....	80
Figura 43 – Alegoria <i>Atlântida</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005.....	81
Figura 44 – Casal porta-estandarte no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005.....	82
Figura 45 – Paulo Barros mostra Dicionário de lugares imaginários	82
Figura 46 – Fantasias que representaram o <i>Planeta dos Macacos</i> na Unidos da Tijuca – Carnaval 2005	83
Figura 47 – Fantasias que representaram o <i>Planeta dos Macacos</i> na Unidos da Tijuca – Carnaval 2005	83
Figura 48 – Alegoria <i>Fusão Preto</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006.....	84
Figura 49 – Alegoria <i>Gramofone</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006.....	85

Figura 50 – Alegoria <i>Gramofone</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006.....	86
Figura 51 – Alegoria <i>Mamãe eu quero</i> no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006.....	87
Figura 52 – Casal Porta-Estandarte no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006.....	88
Figura 53 – Detalhe da alegoria <i>Castelo de Cartas</i> no desfile da Viradouro - Carnaval 2007.....	94
Figura 54 – Detalhe da alegoria <i>Castelo de Cartas</i> no desfile da Viradouro, que cruzou a avenida de cabeça para baixo – Carnaval 2007	117
Figura 55 – Ala Lego no desfile da Viradouro – Carnaval 2007.....	118
Figura 56 – Carro Abre-Alas no desfile da Viradouro – Carnaval 2007	120
Figura 57 – Livros da coleção <i>Onde Está Wally?</i> , de Martin Handford, sobre a mesa de Paulo Barros	127
Figura 58 – O personagem Wally	128
Figura 59 – Interior de um dos livros utilizado por Paulo Barros no processo de criação da alegoria <i>Onde Está Wally?</i>	128
Figura 60 – Croqui da alegoria, afixado na parede do barracão da Viradouro	129
Figura 61 – “Wally” no desfile da Viradouro – Carnaval 2007.....	130
Figura 62 – Alegoria <i>Onde está Wally?</i> de portas fechadas no desfile da Viradouro – Carnaval 2007	131
Figura 63 – Detalhe da Alegoria <i>Onde Está Wally?</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007.....	132
Figura 64 – Material utilizado no processo de criação do figurino dos ritmistas da bateria da Viradouro - Carnaval 2007	133
Figura 65 – Figurino da Bateria da Viradouro na festa de lançamento dos protótipos – Carnaval 2007	133
Figura 66 – Componentes da bateria na alegoria <i>Tabuleiro de Xadrez</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007.....	134
Figura 67 – Livros de Moda utilizados como material de pesquisa pelo figurinista da Viradouro – Carnaval 2007	135
Figura 68 – Figurinista mostrando material pesquisado na Internet	135
Figura 69 – Divisão Cromática da Viradouro para o Carnaval 2007.....	136
Figura 70 – Primeira versão do figurino da ala do <i>Detetive</i> da Viradouro – Carnaval 2007.....	138

Figura 71 – Caricatura de um detetive.....	139
Figura 72 – Material utilizado pelo figurinista no processo de pesquisa para a criação da fantasia da ala do Detetive	140
Figura 73 – Segunda versão do figurino da ala do <i>Detetive</i> da Viradouro – Carnaval 2007.....	140
Figura 74 – Figurino da ala do Detetive na festa de lançamento de protótipos da Viradouro – Carnaval 2007	141
Figura 75 – Componente da Ala do <i>Detetive</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007.....	142
Figura 76 – Alegoria <i>Tabuleiro de Xadrez</i> no croqui.....	143
Figura 77 – Alegoria <i>Tabuleiro de Xadrez</i> no desfile	143
Figura 78 – Mapa do sambódromo	145
Figura 79 – Primeira versão da fantasia da ala dos <i>Dominós</i> da Viradouro – Carnaval 2007.....	146
Figura 80 – Segunda versão do figurino da ala dos <i>Dominós</i> da Viradouro – Carnaval 2007.....	147
Figura 81 – Figurino da ala dos <i>Dominós</i> da Viradouro, apresentado no evento de lançamento dos protótipos.....	147
Figura 82 – Ala dos <i>Dominós</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007	148
Figura 83 – Componentes realizando o “efeito dominó” no desfile da Viradouro - Carnaval 2007	149
Figura 84 – Rascunho do figurino da ala dos <i>Dados</i> da Viradouro – Carnaval 2007.....	149
Figura 85 – Figurino da ala dos <i>Dados</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 ..	150
Figura 86 – Vista panorâmica da ala dos <i>Dados</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007.....	151
Figura 87 – Rascunho do figurino da ala <i>Jogo da Velha</i> da Viradouro – Carnaval 2007.....	152
Figura 88 – Festa de lançamento de protótipos da Viradouro – Carnaval 2007	153
Figura 89 – Ala do <i>Jogo da Velha</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007	154
Figura 90 – Segundo casal de mestre-sala e porta bandeira complementando o cenário da ala <i>Jogo da Velha</i> no desfile da Viradouro – Carnaval 2007.....	154

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
CAPÍTULO I	28
2 REFERENCIAL TEÓRICO	29
2.1 A LINGUAGEM SINCRÉTICA DAS ESCOLAS DE SAMBA	29
2.2 A ESTILÍSTICA: A EXPRESSIVIDADE DA LÍNGUA ROMPENDO AS REGRAS DO JOGO	30
2.3 CRÍTICA GENÉTICA: A INTERAÇÃO DE LINGUAGENS NOS BASTIDORES DA CRIAÇÃO	34
2.3.1 A Trajetória dos Estudos Genéticos	34
2.3.2 O percurso criativo e os documentos de processo	35
2.3.3 Criação e Criatividade no Carnaval Carioca	39
2.4 AS ESCOLAS DE SAMBA DO RIO DE JANEIRO: HISTÓRIA, ELEMENTOS E PRODUÇÃO DO DESFILE	43
2.4.1 Um Pouco de História	43
2.4.2 Os Elementos de uma Escola de Samba: a “Ópera Popular”	47
2.4.3 A Produção de um Desfile Carnavalesco	56
CAPÍTULO II	63
3 A ESCOLA E O CARNAVALESCO	64
3.1 HISTÓRIA (S) DA ESCOLA DE SAMBA UNIDOS DO VIRADOURO	64
3.1.1 Além do Carnaval: Projeto <i>Virando Esperança</i>	66
3.2 PAULO BARROS: O CARNAVALESCO QUE VIROU NOTÍCIA, VIROU POLÊMICA E VIROU O JOGO	67
3.2.1 Carnaval 2003: A Inspiração nas Telas de Portinari	71
3.2.2 Carnaval 2004: O sonho da criação e a criação do sonho	74
3.2.3 Carnaval 2005: Uma Jornada pelo Imaginário	76
3.2.4 Carnaval 2006: Mozart na Ópera do Carnaval	84
3.2.5 Carnaval 2007: Jogando com a Sorte na Viradouro	89
3.2.5.1 Organograma do desfile	92
CAPÍTULO III	95
4 O JOGO DE LINGUAGENS NOS SAMBAS-ENREDO	96

4.1 SINOPSE DO ENREDO: “A VIRADOURO VIRA O JOGO”	99
4.2 O DIÁLOGO ENTRE OS SAMBA E O ENREDO	103
4.2.1 Samba 1	104
4.2.2 Samba 2	106
4.2.3 Samba 3	108
4.2.4 Samba 4	110
4.3 ANÁLISE COMPARATIVA DOS SAMBAS	113
4.4 O JOGO DE PALAVRAS NO SAMBA-ENREDO DA VIRADOURO	114
CAPÍTULO IV	122
5 O MOVIMENTO CRIADOR DE PAULO BARROS NO CARNAVAL 2007	123
5.1 O PROCESSO DE CONHECIMENTO E A CONSTRUÇÃO DE VERDADES ARTÍSTICAS NOS BASTIDORES DO CARNAVAL	125
5.2 A TRANSMUTAÇÃO DE FORMAS NO PERCURSO DE EXPERIMENTAÇÃO DE PAULO BARROS	138
5.3 O TROCADILHO VISUAL NO FIGURINO “JOGO DA VELHA”	151
6 CONCLUSÃO	156
REFERÊNCIAS	159

1 INTRODUÇÃO

Uma obra de arte não costuma revelar, em sua concepção final, o complexo caminho de seus bastidores. Sob esta perspectiva é que surgiu o interesse por estudarmos a produção de um desfile carnavalesco – um espetáculo com 80 minutos de duração e aproximadamente um ano de elaboração.

O carnaval, como um fenômeno social complexo, permite análises por parte dos mais variados campos do conhecimento. Em suas diversas formas de manifestação, em diferentes instâncias espaço-temporais, esta festa popular tem sido objeto de estudo de áreas como a História, a Geografia, as Ciências Sociais, as Artes Plásticas, a própria Lingüística e outras. Nesta pesquisa, propusemo-nos a examinar o carnaval de 2007 da Escola de Samba Unidos do Viradouro, do Grupo Especial do Rio de Janeiro, sob a ótica dos Estudos da Linguagem.

A linha de pesquisa à qual este trabalho está vinculado, transcende as análises de natureza literária, e está voltada para as questões de planejamento, organização e composição que conduzem a um determinado produto - seja um texto ou outra obra qualquer. Desta forma, visualizamos a possibilidade de pesquisar um desfile carnavalesco em função das diversas linguagens que compõem o seu percurso da Cidade do Samba¹ à Marquês de Sapucaí².

O desfile das escolas de samba é um espetáculo audiovisual, por isso decidimos analisar seus aspectos sonoro e visual, optando por nos embasar nos aportes teóricos da Estilística para examinar sambas-enredo, e na teoria da Crítica Genética para averiguar o processo de criação de fantasias e alegorias. Ressaltamos que tais suportes teóricos interagem, no decorrer das análises, com outras áreas do conhecimento que lhes são complementares. Por meio do estudo de uma das manifestações populares mais expressivas do Brasil, visamos ampliar as

¹ Inaugurada em setembro de 2005, a Cidade do Samba é uma área destinada aos barracões das Escolas de Samba do Grupo Especial do Rio de Janeiro. O projeto arquitetônico foi elaborado por Vitor Wanderley e João Uchôa. O local conta com 14 galpões (com 7.200 metros cada um), além de espaços para visitação, lazer e realização de atividades artísticas e culturais. O complexo, construído pela Prefeitura do Rio, ocupa uma área total de 114.000m², e está localizado na zona portuária da cidade. (www.rio.rj.gov.br/carnaval/cidadedosamba)

² Local onde acontecem os desfiles das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, também conhecido como Sambódromo ou Passarela do Samba. Inaugurada em 02 de março de 1984, seu nome oficial é Passarela Professor Darcy Ribeiro. (www.papodesamba.com.br/sambódromo)

discussões sobre a expressividade da Língua Portuguesa e sobre o movimento criador.

Temos como objeto de estudo o carnaval com o enredo: “A Viradouro Vira o Jogo”, desenvolvido sob a coordenação do carnavalesco Paulo Barros. A escolha aconteceu a partir da representatividade da Escola e do profissional no atual cenário do carnaval carioca.

Ao criar, no carnaval de 2004, na escola de Samba Unidos da Tijuca, o carro alegórico do DNA, Paulo Barros “alterou o código genético do carnaval”, inserindo uma nova concepção de alegoria - com mais movimento e maior possibilidade de interação com o público espectador. A Escola de Samba Unidos do Viradouro, de Niterói (RJ), tem seis décadas de história e, desde que entrou para o Grupo Especial das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, vem se destacando com grandes desfiles e boas colocações, sendo a 5ª colocada no atual ranking da LIESA – Liga Independente das Escolas de Samba do Rio de Janeiro.

O *corpus* do trabalho é constituído pelos quatro sambas-enredo que chegaram à fase final do processo de seleção de sambas na Viradouro, e pelos documentos do processo de criação de fantasias e alegorias, como rascunhos, desenhos e croquis.

Averiguamos como tais composições estão organizadas para comunicar o conteúdo desejado, bem como a expressividade da linguagem utilizada pelos autores do samba vencedor.

Os rascunhos, documentos e croquis são examinados a partir do pressuposto de que a criação não constitui um ato linear e simples, mas uma complexa rede de interações. Nosso intuito é mostrar a construção artística como uma ação dinâmica, marcada por transformações que envolvem seleções e combinações oriundas da relação do artista com o seu espaço e tempo sociais.

Na análise do movimento criador, o instrumental teórico da Crítica Genética dialoga com as postulações da Semiótica, em função do movimento intersemiótico inerente ao processo de criação, ou seja, do jogo de linguagens que permeia o ato criador, especialmente quando se trata da produção de um desfile carnavalesco.

A coleta de dados para esta pesquisa foi realizada entre os anos de 2004 e 2007, por meio de pesquisas de campo, observação e entrevistas, além de pesquisas bibliográficas e hemerográficas.

No segundo semestre de 2004, estivemos no Rio de Janeiro para a realização de uma pesquisa no Centro de Memória do Carnaval³, onde colhemos informações sobre a história do carnaval e entrevistamos o pesquisador Hiram Araújo, autor de livros e Diretor Cultural da LIESA.



Figura 1 – Entrevista com Dr. Hiram Araújo no Centro de Memória do Carnaval (acervo particular)

No mesmo período, conhecemos o barracão e o ateliê da Escola de Samba Unidos de Vila Isabel, onde estavam sendo elaboradas as alegorias e fantasias para o carnaval 2005, sob a coordenação da equipe de Joãzinho (sic) Trinta⁴. Participamos de um ensaio na quadra da Escola e assistimos ao ensaio técnico da agremiação na Marquês de Sapucaí. Nesses locais, fizemos entrevistas com a equipe de trabalho, observação e registro fotográfico.

³ O Centro de Memória do Carnaval, localizado na sede da LIESA (Liga Independente das Escolas de Samba do Rio de Janeiro), dispõe de informações sobre Escolas de Samba e outras manifestações carnavalescas. Em nossa visita tivemos acesso ao banco de dados do Centro, que possui mais de 23 mil itens de consulta, reunidos em impressos (livros, revistas, jornais, boletins, etc.), fotos, gravuras, fitas de áudio e VHS, discos de vinil, CDs e DVDs.

⁴ Joãzinho Trinta estava afastado de suas atividades profissionais neste período, devido ao seu estado de saúde. O carnavalesco havia sofrido um AVC – Acidente Vascular Cerebral, no final de novembro, e encontrava-se internado em um hospital do Rio de Janeiro.



Figura 2 – Quadra de Ensaios da Unidos de Vila Isabel (acervo particular)

Em fevereiro de 2005, numa segunda viagem ao Rio de Janeiro, acompanhamos os desfiles das Escolas de Samba do Grupo Especial, quando também fizemos registro fotográfico e coleta de informações em jornais impressos. A Vila Isabel classificou-se em 10º lugar nesse ano.

Algumas semanas após o desfile de 2005, a diretoria da escola anunciou o carnavalesco que desenvolveria o desfile para 2006 - Alexandre Louzada - uma vez que Joãozinho Trinta ainda não havia se recuperado. A equipe de trabalho com a qual tínhamos contato também foi substituída, o que restringiu nosso acesso à agremiação carnavalesca.

No segundo semestre do mesmo ano, uma entrevista com o cantor e compositor Martinho da Vila enriqueceu-nos com dados sobre o processo de composição de sambas-enredo e sobre a produção de desfiles carnavalescos. A entrevista aconteceu em Londrina, quando o compositor esteve na cidade para realizar um show.



Figura 3 – Entrevista com Martinho da Vila – set/2005 (acervo particular)

No carnaval de 2006, mesmo sem termos definida a escola na qual desenvolveríamos a pesquisa, estivemos novamente na Marquês de Sapucaí para acompanhar os dois dias de desfile, fazendo o registro fotográfico e a coleta de materiais na imprensa local. Nesse ano, participamos também da apuração dos resultados.



Figura 4 – Apuração do resultado dos desfiles na Marquês de Sapucaí – março/2006 (acervo particular)

Logo após o carnaval de 2006, procuramos algumas escolas de samba para apresentar nossa proposta de trabalho. Entramos em contato com a Estação Primeira de Mangueira, com a Imperatriz Leopoldinense e com a Viradouro. A partir do retorno positivo desta última, definimos o carnavalesco e a escola de samba a serem pesquisados.

Realizamos então uma entrevista com o carnavalesco Paulo Barros no Centro Universitário Positivo (UNICENP), na cidade de Curitiba, onde ele proferiu a palestra “Carnaval e Cenografia”. Na oportunidade, Paulo Barros revelou-nos alguns aspectos sobre sua forma de trabalho e falou sobre sua proposta para o carnaval 2007 na Escola de Samba Unidos do Viradouro.



Figura 5 – Entrevista com carnavalesco Paulo Barros no UNICENP (acervo particular)

Em agosto de 2006, realizamos uma visita ao barracão da Viradouro, localizado na Cidade do Samba. Fizemos registro fotográfico, entrevistas, e observamos o espaço de criação do carnavalesco e de sua equipe, que desenvolviam o desfile sobre as diversas modalidades de jogos, com o objetivo de transformar a passarela do samba num imenso tabuleiro.



Figura 6 – Ateliê do Barracão da Viradouro (acervo particular)

Em novembro do mesmo ano, estivemos no Rio de Janeiro para participar do 1º Congresso Nacional de Carnaval, promovido pela Universidade Estácio de Sá - primeira instituição a criar um espaço oficial para o estudo do carnaval. Realizado no período de 30/11 a 03/12, o Congresso teve em sua programação oficinas, palestras, mesas-redondas, apresentação de trabalhos acadêmicos, shows e exposição do Centro de Memória da LIESA – entidade parceira do evento.

Pesquisadores, profissionais, estudantes e personalidades do carnaval se reuniram, promovendo um rico intercâmbio de informações e conhecimentos sobre uma das maiores festas populares do planeta, discutindo seus aspectos artísticos, culturais, econômicos, turísticos, políticos e acadêmicos.



Figura 7 – Palestra do carnavalesco Renato Lage, no 1º Congresso Nacional de Carnaval (acervo particular)

Ainda nesta mesma viagem, visitamos mais uma vez o barracão da Viradouro, visando coletar materiais e informações:



Figura 8 – Pesquisa no barracão da Viradouro (acervo particular)

O presidente da agremiação carnavalesca, Marco Lira, convidou-nos para participar do primeiro ensaio técnico da Escola, que seria realizado em 14 de

janeiro, bem como para acompanhar, na passarela do samba, o desfile oficial da Escola no carnaval.



Figura 9 – Entrevista com Marco Lira, presidente da Viradouro (acervo particular)

Participamos, então, nas duas ocasiões, ambas na Marquês de Sapucaí:



Figura 10 – Ensaio Técnico da Viradouro (Comissão de Frente) – jan/2007 (acervo particular)



Figura 11 – Momentos antes do Desfile da Viradouro, na concentração, com Mestre Ciça – fev/2007 (acervo particular)

Paralelamente à coleta de dados in loco, levantamos informações via Internet, em diversos sites especializados em carnaval, e também por meio de consultas por correio eletrônico junto à assessoria de imprensa da Escola. E, em fevereiro, participamos do desfile da Viradouro, que foi a 4ª escola a entrar na avenida no domingo (18 de fevereiro), exibindo o mundo dos jogos na Marquês de Sapucaí. A escola classificou-se em 5º lugar.



Figura 12 – Imagens do Desfile de 2007 da Viradouro (Ala do Futebol) (acervo particular)

Todo o processo de coleta de dados foi permeado por leitura de bibliografia referente às teorias que orientam esta pesquisa. Com as informações coletadas e armazenadas, começamos então a pensar sobre como organizá-las.

Uma tarefa nada fácil - decidir o que não usar - já que as pesquisas nos forneceram vastíssimo e rico material. Algo como ter três armários repletos de roupas e acessórios, tendo de escolher o que colocar em uma mala. E com a intenção de deixá-la leve e funcional. Leve, para dar maior conforto àqueles que se aventurarem numa viagem por essas páginas; funcional, para garantir que os elementos escolhidos sejam suficientes para conclusão do trajeto com tranquilidade.

Após seleção e análise do material, organizamos a dissertação em quatro capítulos, conforme descrição abaixo.

No primeiro capítulo, apresentamos o referencial teórico que orienta esta pesquisa, abrangendo conceitos da Lingüística, da Estilística e da Crítica Genética, além de informações sobre o Carnaval e as Escolas de Samba do Rio de Janeiro.

No segundo capítulo, contemplamos informações sobre a Escola de Samba Unidos do Viradouro e a trajetória do carnavalesco Paulo Barros no carnaval carioca, com fotos, excertos de reportagens e matérias jornalísticas, enredos, classificações e outras informações. Concluimos com dados sobre o carnaval 2007 da agremiação carnavalesca de Niterói.

No terceiro capítulo, fazemos uma análise dos elementos lingüísticos dos sambas-enredo, apontando a intertextualidade com o enredo, e identificando os recursos estilísticos utilizados pelos compositores do samba oficial da Viradouro no carnaval 2007.

E, no quarto capítulo, abordamos o processo de criação das alegorias “Tabuleiro de Xadrez” e “Onde Está Wally?”, e dos seguintes figurinos: “Detetive”, “Dados”, “Dominó” e “Jogo da Velha”, além da fantasia dos componentes da bateria da escola.

CAPÍTULO I

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A LINGUAGEM SINCRÉTICA DAS ESCOLAS DE SAMBA

Para pesquisar o carnaval com base nas teorias lingüísticas, escolhemos uma vertente de carnaval em que muitas linguagens entram em cena para que ele aconteça: os desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro. São as linguagens verbal e não-verbal que compõem esse evento - dos bastidores ao grande espetáculo - que nos interessam neste trabalho.

Numa breve retrospectiva histórica, podemos verificar que a Lingüística, desde a sua sistematização, no início do século XX, vem ampliando significativamente seus horizontes. Voltada *a priori* para os estudos estritamente da língua, atualmente abrange outras formas da expressão humana, num diálogo permanente e crescente com outras ciências que também estudam o fazer humano.

Os estudos da Lingüística Moderna têm origem com Ferdinand Saussure que, sob a influência do pensamento filosófico estruturalista, estabeleceu a dicotomia “*langue* (língua) – *parole* (*discurso*)”, considerando a *langue* como objeto da Lingüística. A partir desse confronto do plano individual e do plano coletivo da linguagem, apresentado no clássico *Cours de linguistique générale*, desenvolveram-se diversas correntes dos estudos da linguagem, complementando ou mesmo contrapondo os pressupostos teóricos saussureanos.

Primeiramente desenvolveram-se as vertentes centradas no estudo dos enunciados e, posteriormente, os estudos lingüísticos passam a inclinar-se também para os aspectos da enunciação. Linguagens verbal e não-verbal passam a ser objeto de pesquisa de lingüistas que buscam uma visão heurística para realizarem seus estudos. Os pesquisadores voltam-se para as questões da interação entre sujeitos, buscando em outras áreas o instrumental necessário para ampliar e aprofundar suas análises. Conforme Bertrand (2003, p.77), o período de 1980-1990 tem como palavra chave a “interação”, ou seja, a ação entre sujeitos que se comunicam.

Essa expansão dos horizontes da Lingüística permite-nos examinar cientificamente as mais diversas formas de expressão humana, seja nos aspectos

relativos às questões estruturais da língua (fonologia, morfologia, sintaxe), seja nas relações da língua com outros campos do saber.

Os desfiles das Escolas de Samba, caracterizados por uma linguagem sincrética, possibilitam inúmeros enfoques de análise. Um texto inicial (a sinopse do enredo) é traduzido em várias outras linguagens, devendo formar, por fim, um texto único, que deve ser lido pelo espectador do desfile. O diálogo de linguagens e a transmutação de formas são inerentes não somente ao desfile, mas a todo processo de produção do carnaval das Escolas.

Selecionamos, nesta pesquisa, os seguintes elementos constitutivos das agremiações carnavalescas para serem examinados: o samba-enredo (linguagem verbal), as alegorias e as fantasias (linguagem não-verbal). O primeiro analisado sob a ótica da intertextualidade e da expressividade lingüística, e os dois últimos sob a perspectiva das linguagens que compõem o seu percurso criador. Discorreremos a seguir sobre as principais vertentes teóricas que norteiam nossa pesquisa: a Estilística e a Crítica Genética.

2.2 ESTILÍSTICA: A EXPRESSIVIDADE DA LÍNGUA ROMPENDO AS REGRAS DO JOGO

As diversas correntes teóricas voltadas para o estudo da Estilística apontam para os aspectos da linguagem que extrapolam o domínio da Gramática Normativa. Rompendo as regras do jogo, proposital e habilmente, as construções textuais de caráter estilístico distinguem-se pela estética peculiar e por seu alto grau de expressividade.

Numa retrospectiva histórica, Monteiro (2005, p.11) afirma que as diversas civilizações, desde a Antigüidade, já se interessavam pelos problemas da linguagem, mas foram os gregos que construíram “verdadeiras teorias da linguagem”, deixando seu legado para a cultura ocidental. O autor destaca, nesta trajetória, o nome de Aristóteles que, com sua *Retórica* (séc. IV a.C), estabeleceu princípios para o uso expressivo da linguagem, sistematizando fatos retóricos e poéticos.

Alguns séculos separam esses estudos do período em que a Estilística assume *status* de disciplina. Encontramos em Guiraud, uma análise que

associa todo o percurso dessas pesquisas aos pensamentos de cada época em que estiveram em discussão. O autor esclarece que a Retórica, nascida na Grécia, era a “arte de compor um discurso para o tribunal ou para a política” (GUIRAUD, 1970, p. 15) e envolvia, em seus tratados mais notáveis, como *A Retórica* de Aristóteles, quatro partes: a “invenção” (busca de argumentos ou provas); a “disposição” (ordem de disposição desses argumentos); a “elocução” (maneira de expor); e a “ação” (entonação, gesticulação).

Guiraud considera a Retórica como a Estilística da Antigüidade: “Transmitida da Antigüidade à Idade Média, renovada na época clássica, forma uma Estilística que é, ao mesmo tempo, ciência da expressão e ciência da literatura” (GUIRAUD, 1970, p. 13). Para ele, inclusive, de todas as disciplinas antigas, “é a que melhor merece o nome de ciência” pela amplitude de observações, sutileza, precisão e rigor incomuns em outras áreas do conhecimento humano da época.

No século XVIII, a Retórica entra em decadência e nada, entretanto, surge para substituir as questões normativas e estéticas da teoria da eloquência. O pensamento saussureano, fiel ao ideal e aos métodos positivistas, não representa terreno fecundo para os estudos estilísticos. Conforme Guiraud (1970, p. 63) foi com Charles Bally, discípulo de Saussure, que os estudos estilísticos se reestruturaram. Ao publicar, em 1902, seu *Traité de stylistique française*, Bally funda “sobre bases racionais, a *estilística da expressão*”, que tem como objeto de estudo o conteúdo afetivo da linguagem.

A estilística da expressão, para Guiraud (1970, p. 87), é o estudo “do valor extranocional (expressivo ou impressivo) dos diferentes elementos da forma gramatical: sons, palavras, construções”. Bally exclui dessa disciplina os textos literários, considerando que os escritores utilizam a língua de forma voluntária e consciente.

Seus seguidores, entretanto, perceberam que a obra literária constitui por excelência o domínio da Estilística. Cressot (1980, p.15) inclui a produção estética no escopo da Estilística “precisamente por implicar uma escolha mais *voluntária e consciente*”. Riffaterre (1973) chega a definir a Estilística como “ciência dos estilos literários”.

Em sua *Estilística Estrutural*, Riffaterre aponta os critérios objetivos como balizadores da análise estilística. Ele privilegia o estilo literário em detrimento

dos estilos individuais falados, pelo fato daquele permitir melhor diferenciação. E explica:

A tarefa do autor como codificador é menos livre que a do locutor. [...] O escritor, [...] dever fazer algo mais para comunicar sua mensagem, pois não tem à sua disposição os meios lingüísticos ou extralingüísticos de expressão (entonação, gestos, etc.), que devem ser substituídos [por exemplo] por processos de insistência (hipérbole, metáfora, colocação anormal de palavras, etc.)

Entre os diversos recursos apresentados pelo autor para a eficácia no processo de decodificação de mensagens, destacamos a questão do inesperado como instrumento de memorização: “[...] como a previsibilidade é aquilo que faz com que uma codificação elíptica baste ao leitor, os elementos que não podem escapar à atenção deverão ser imprevisíveis”. (RIFATTERRE, 1973, p. 36). Observamos que tal recurso costuma ser utilizado como solução eficiente na comunicação publicitária.

Cressot (1980, p.13) afirma que a comunicação pode ser objetiva, mas freqüentemente, porém, há uma intenção inerente a todo ato de comunicação. Para alcançar o destinatário da mensagem, o emissor explora, de forma mais ou menos consciente, o matiz qualitativo e quantitativo de determinado vocabulário, frase ou enunciado, visando à eficácia do ato comunicativo. Para ele, o enunciador faz escolhas tanto pelo conhecimento que ele tem do sistema lingüístico, quanto a partir da consciência atribuída ao destinatário do enunciado. Desta forma, o autor caracteriza o fato lingüístico como algo de ordem lingüística, psicológica e social.

O verdadeiro objetivo da Estilística para Cressot (1980, p.15) é “determinar as leis gerais que regem a escolha da expressão e, no âmbito mais reduzido de um idioma, a relação entre a expressão, numa língua, e o pensamento correspondente”. Ele considera que a investigação pode partir da análise da escolha do vocabulário, do material gramatical, da ordem das palavras, do movimento e da música da frase. O autor esclarece, entretanto, que a Estilística não se limita ao estudo de “brilhantes exceções ou de fantásticas excentricidades”, estando voltada também para a análise de construções lingüísticas consideradas “normais”.

Em consonância com o aspecto afetivo da linguagem de Bally, Câmara Jr. (1978, p. 14) aponta o potencial da língua em absorver uma “carga afetiva que se infiltra em seus elementos e os transfigura”. Para ele, “a estilística

vem complementar a gramática” quando concatena e interpreta os dados expressivos.

De Saussure, o autor contesta o caráter arbitrário dos símbolos lingüísticos, segundo o qual não há uma relação necessária entre a natureza das coisas e a dos sons que as designam na língua. Do ponto de vista da ciência da linguagem expressiva [sua definição de Estilística] Câmara Jr. (1978, p. 17) avalia tais considerações como inadequadas, citando como exemplo a onomatopéia que “não é o nome intelectual de um ruído, mas antes a exteriorização do prazer, do medo, da curiosidade que ele provoca”.

Uma das primeiras questões que em geral vem à tona quando o assunto é Estilística, costuma ser a conceituação de *estilo*. Mesmo restringindo a discussão aos domínios da linguagem, ainda nos defrontamos com uma grande variedade de conceitos e classificações. Entre as diversas encontradas, optamos por destacar as que mais nos parecem pertinentes, considerando os objetivos de nossa pesquisa:

Para Guiraud (1970, p.149), “estilo é o aspecto do enunciado que resulta de uma escolha dos meios de expressão, determinada pela natureza e pelas intenções do indivíduo que fala ou escreve”; Câmara Jr. (1978, p.13) define estilo como “a linguagem que transcende do plano intelectual para carrear a emoção e a vontade”; em Riffaterre (1973, p.33) encontramos a definição de estilo como uma “ênfase (expressiva, afetiva ou estética) acrescentada à informação veiculada pela estrutura lingüística sem alteração de sentido. O que quer dizer que a língua exprime e o estilo realça”.

Ainda, de acordo com Monteiro (2005, p.23), estilo “exige conhecimento, gosto, requinte, senso de proporção e adequação, musicalidade, ritmo, novidade, poder de surpresa, constante reinvenção”; para Melo (2000, p. 23), a alma do estilo é a escolha, “a língua oferece possibilidades: o sujeito elege uma e rejeita outra”. E, num jogo de combinação entre os diversos elementos da língua, são construídos enunciados que encantam por sua forma peculiar de expressar.

Essas colocações revelam que o estilo é um fenômeno complexo, abrangendo vários aspectos lingüísticos, psicológicos, comunicativos, históricos, além de outros que não podem ser excludentes, sob o risco de tornar a definição de estilo simplista e/ou reducionista.

2.3 CRÍTICA GENÉTICA: A INTERAÇÃO DE LINGUAGENS NOS BASTIDORES DA CRIAÇÃO

Observar uma obra de arte a partir de sua construção – esta é a proposta da Crítica Genética – que visualiza o ato criador sob uma perspectiva de processo. As pesquisas dessa área buscam compreender a gênese das obras de arte, penetrando nos bastidores da criação e identificando toda arte guardada nos rascunhos das obras. Isso porque, em geral, toda arte é uma série de desdobramentos do primeiro traço, e, “quando se está diante de um produto considerado acabado, não se tem a exata dimensão do que significou produzi-lo” (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 147).

2.3.1 A Trajetória dos Estudos Genéticos

O berço dos estudos genéticos é a França onde, em 1968, o Centro Nacional de Pesquisa Científica (CNRS) formou “uma equipe de pesquisadores [...] encarregados de organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine” (SALLES, 2000, p. 9). No Brasil, os estudos genéticos chegaram há pouco mais de duas décadas, por iniciativa de Philippe Willemart que organizou, em 1985, na Universidade de São Paulo, o 1º Colóquio de Crítica Textual: o Manuscrito Moderno e as Edições.

A década de 1990, conforme define Salles (2000, p. 11), foi um período de “exploração e alargamento dos horizontes [que] abriu espaço para a ação transdisciplinar da Crítica Genética”. Neste período foram desenvolvidas pesquisas sobre o processo de criação no cinema, na arquitetura, no jornalismo, nas artes plásticas, na dança e outras artes.

Salles, em sua mais recente obra, *Redes da Criação* (2006, p. 32), coloca que devemos pensar “a obra em criação como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente”, enfocando a criação artística no contexto da complexidade.

Tal enfoque busca resgatar, por exemplo, o espaço de criação do artista, para analisar a forma com que o artista se relaciona com ele. O movimento

criador passa a ser encarado como uma complexa rede de inferências, envolvendo uma grande diversidade de mediações do sujeito com o meio em que vive. Essas interações, por sua vez, são vistas como motores do desenvolvimento do pensamento em criação.

Para analisar a produção de um desfile carnavalesco, essa abordagem é bastante oportuna. Nos barracões das escolas de samba, podemos observar a necessidade constante de interação do carnavalesco com especialistas de áreas diversas como marceneiros, pintores, escultores, costureiras e outros profissionais que formam sua equipe. Podemos afirmar que as mediações constituem, por excelência, a forma de trabalho nas “fábricas” de carnaval.

Salles conclui sua obra, considerando que os estudos genéticos devem ir além do exame dos documentos deixados pelo artista, propondo novas metodologias de acompanhamento dos processos construtivos das obras de arte, como a convivência em tempo real com o trajeto de criação, que seria para a autora, a crítica do processo.

2.3.2 O Percurso Criativo e os Documentos de Processo

Entrar em contato com o universo criador não significa ter acesso a todo o processo de criação, mas a alguns de seus índices. Ocupando-se da relação entre obra e gênese, o pesquisador pretende revelar as fases da criação por meio da identificação dos paradigmas visitados durante o fazer poético – uma imaginação criativa que nasce, conforme Panichi e Contani (2003, p. 101):

[...] do interesse do criador em explorar as possibilidades maiores de certas matérias ou realidades. É produto da capacidade relacional, ou seja, de efetuar conexões. A imaginação criativa tem origem no sentimento de interesse em explorar possibilidades maiores e mesmo deriva das leituras que o criador é capaz de efetuar.

A capacidade relacional é também abordada por Oech (1988, p. 18), em sua obra *Um “toc” na Cuca*, ao afirmar que o conhecimento é a matéria-prima de

novas idéias, mas não é suficiente; a chave do pensamento criativo, segundo ele, é a forma de manipular conhecimentos e experiências:

O criativo quer ser um sabe-tudo, quer saber todo tipo de coisas: história antiga, matemática do século XIX, técnicas modernas de produção, arranjos florais, preços do porco no mercado futuro. Porque nunca se sabe quando **as informações vão se juntar para formar uma nova idéia** [grifo nosso]. Pode acontecer dali a seis minutos, seis meses ou seis anos. Mas ele tem certeza que vai acontecer.

Para Ostrower (1987, p. 09), a capacidade de efetuar conexões compõe a essência do mundo imaginativo: “Relacionando os eventos, ele [o homem] os configura em sua experiência do viver e lhes dá um significado”. Para a autora, as associações geram um mundo experimental onde se pode pensar e agir em hipóteses, ampliando a capacidade de realizar transmutações e criar possibilidades.

Em nossa pesquisa sobre o trabalho do carnavalesco Paulo Barros, identificamos, em vários momentos, essa capacidade de efetuar conexões. Um exemplo pode ser constatado no desfile da Escola de Samba Unidos da Tijuca, no ano de 2005, quando um de seus carros alegóricos apresentou uma base diferente (inérita), que tinha como referência o modelo do trem de pouso de um avião:



Figura 13 – Detalhe da alegoria Atlântida no desfile da Unidos da Tijuca - Carnaval 2005 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

O raciocínio se completa quando temos a informação de que antes de ser um profissional do carnaval carioca, Paulo Barros era comissário de bordo de uma companhia aérea. Como coloca Oech (1988, p.116) “uma parte importante do pensamento criativo é reconhecer a idéia básica em uma situação e aplicá-la em outra”.

Para Kneller (1978, p.19), o pensamento criador caracteriza-se por ser “inovador, exploratório, aventureiro”, além de “impaciente ante a convenção”, sendo atraído pelo desconhecido e indeterminado. O risco e a incerteza estimulam-no. Panichi e Contani (2003, p.101) complementam quando consideram que a origem da imaginação criativa se dá pelo “sentimento de interesse em explorar possibilidades maiores”.

Duas das novidades apresentadas no carnaval 2007 da Unidos do Viradouro exigiram, certamente, tal ousadia: os mais de 300 ritmistas da bateria da Escola estiveram em cima de um carro alegórico durante o desfile, e uma das alegorias atravessou a passarela do samba de cabeça para baixo.

Distintas concepções são encontradas na literatura sobre a questão da criatividade, de correntes filosóficas a correntes psicológicas. Optamos por privilegiar as linhas de pensamento que definem o ato criador como um processo, convergindo com os pressupostos dos estudos genéticos.

Para Ostrower (1987, p. 68), “os processos criadores são essencialmente processos formativos, processos configuradores”. Duailibi e Simonsen (2000, p. 24) dividem em sete os estágios do processo criativo para a solução de problemas de marketing: 1) identificação [do problema] – 2) preparação [busca de informações] – 3) incubação [trabalho da mente no plano do inconsciente] – 4) aquecimento [desencadeamento de idéias] – 5) iluminação [é o *insight*] – 6) elaboração [organização das idéias] – 7) verificação [averiguação da eficácia da solução escolhida].

Kneller (1978, p. 73) apresenta as fases do processo de criação, advertindo que tal divisão está mais voltada a conveniências de pesquisa do que a dicotomias do próprio processo:

Primeiro há um impulso para criar. Segue-se a este um período, freqüentemente demorado, em que o criador recolhe material e investiga diferentes métodos de trabalhá-lo. Vem a seguir um tempo de incubação no qual a obra criadora procede inconscientemente.

Então surge o momento da iluminação, e o inconsciente anuncia de súbito os resultados de sua faina. Há, por fim, um processo de revisão em que as *données* de inspiração são conscientemente elaboradas, alteradas e corrigidas.

Apoiamo-nos em Ostrower (1987, p.11) para afirmar que criar é, em algum momento, optar. Segundo a autora, “em toda criação humana [...] revelam-se certos critérios que foram elaborados pelo indivíduo através de escolhas e alternativas”. O crítico genético pretende resgatar alguns desses momentos do fazer artístico. Uma rasura, por exemplo, é conseqüência de uma opção feita pelo artista, testemunhada e registrada nos documentos do processo de criação. A partir da leitura analítica dos documentos de processo, podemos identificar conexões feitas pela mente humana em sua busca estética. O olhar do geneticista deve buscar nos registros materiais do processo criador, índices do pensamento criativo.

Para Salles (2000, p. 36), os documentos do processo de criação têm, essencialmente, duas funções no percurso criador: armazenamento e experimentação. As informações armazenadas auxiliam a concretização da obra, e a experimentação refere-se às diversas hipóteses que são levantadas e vão sendo testadas.

Uma das características dos documentos de processo, apontada por Salles (2000, p. 39), é que “neles são encontrados vestígios de diversas linguagens. Os registros não são feitos necessariamente no código no qual a obra de concretizará”. Daí a necessidade dos aportes conceituais da ciência dos signos.

Os conhecimentos semióticos instrumentam as pesquisas genéticas que estão propensas a analisar materiais heterogêneos como anotações, desenhos, símbolos, maquetes e outros sistemas de significação que se inter-relacionam num dinâmico vaivém de linguagens. A ciência dos signos baliza o acompanhamento do movimento tradutório de uma linguagem para outra.

Ao sistematizar o trabalho do crítico genético, Salles (2000, p. 56-70) aborda a questão da delimitação do material a ser analisado. O ponto final deve ser a obra entregue ao público, e o ponto de partida deve ser definido de acordo com o material que se tem em mãos (documentos de processo, entrevistas, fotos, anotações). Feito o recorte, o pesquisador deve elaborar o prototexto, denominado pela autora de “organização crítica do dossiê”, onde são reunidos e autenticados

todo o material que constitui o *corpus* da pesquisa, para então, serem feitas as análises.

Salles (2000, p. 60-77) discorre sobre as etapas da pesquisa, indicando que as reflexões sobre a construção artística iniciam-se com um trabalho de observação do prototexto. A partir daí, são estabelecidas relações entre diferentes registros, identificadas recorrências e transformações, levando a interpretações que exigem grandes empreendimentos intelectuais e aguda percepção.

A narração da história da criação deve ser embasada por fundamentos teóricos que permitam ao pesquisador ir além da mera identificação e descrição dos dados. Neste aspecto, a crítica genética dá ao analista plena liberdade para discernir sobre o embasamento teórico que mais adequadamente irá contribuir para discorrer sobre o caráter inacabado e contínuo de seu objeto.

2.3.3 Criação e Criatividade no Carnaval Carioca

A criatividade constitui um dos grandes trunfos das agremiações carnavalescas que delegam às mentes dos carnavalescos o desafio de obter a melhor colocação em uma arena disputadíssima. Abordaremos, aqui, a questão da criatividade no carnaval carioca, com enfoque no processo de criação do “maior teatro ambulante, onde todos os componentes são atores em desfile”, de acordo com as palavras de Da Vila (1998, p. 145).

Conforme declaração do presidente da LIESA – Liga Independente das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, Aniz Abrahão David, na revista *Ensaio Geral* (agosto/2004), alguns aspectos da antiga tradição de favoritismo no carnaval estão diferentes, pois o público superou a tradição “das cores da paixão” para aplaudir as idéias mais brilhantes e ousadas:

Atualmente não basta ter uma grande torcida ou um enredo simpático para integrar o grupo de [escolas] candidatas ao título. O favoritismo é resultado do trabalho sério na estrutura do desfile, muitos ensaios e, principalmente, do talento na execução artística do tema proposto.

Segundo Kneller (1978, p. 16), a mais alta forma de criação é a que “quebra o molde do costume e estende as possibilidades do pensamento e da percepção”. O autor complementa que o preço da novidade costuma ser o ceticismo e/ou a hostilidade dos contemporâneos, e pondera: “um ato ou uma idéia, é criador não apenas por ser novo, mas também porque consegue algo adequado a uma dada situação”.

A cronologia do carnaval carioca é, em geral, delimitada por inovações que acontecem de tempos em tempos e marcam a história das escolas de samba. Mudanças e variações nos elementos que compõem o desfile costumam indicar o início e/ou o fim de uma era no carnaval do Rio de Janeiro. Para Felipe Ferreira, pesquisador do carnaval, “é do encontro da tradição com a inovação que o carnaval se mantém. As mudanças se percebem ciclicamente”.⁵

O carnavalesco Joãosinho Trinta é ícone um período do carnaval carioca. De acordo com Paulo Barros, em palestra proferida no UNICENP⁶, “Trinta foi precursor no processo de verticalização dos desfiles. A partir daí o espetáculo cresce em forma, tamanho e volume”. Esta inovação ocorreu na década de 1980, com o advento da Marquês de Sapucaí - local onde o público passou a ver o desfile de um ângulo superior (arquibancadas). Tal fato pode exemplificar o conceito de ato criador de Kneller, que associa novidade e adequação.

Paulo Barros, por sua vez, inovou ao levar para a avenida, no ano de 2004, a alegoria do DNA. O carnavalesco usou preponderantemente pessoas e coreografias em lugar das estruturas metálicas, comuns aos carros alegóricos. Na mesma palestra, ele explica: “Demos um banho de vaselina com purpurina e *glitter* nas pessoas. Criou-se uma nova concepção de alegoria”. A nova forma deu movimento à alegoria, além de proporcionar maior interação com o público.

Olhando para os bastidores do carnaval, verificamos que tal espaço constitui um vasto campo de estudo para os geneticistas. A construção de um desfile é resultado de uma minuciosa pesquisa sobre o tema definido, seguida de uma complexa rede de criação. Uma das barreiras que podem, entretanto, ser

⁵ Excerto da reportagem “Alegorias humanas e coreografias anunciam início da era pós-Joãosinho Trinta”, publicada no site: www.ig.com.br, em fevereiro de 2005.

⁶ UNICENP – Centro Universitário Positivo, localizado na cidade de Curitiba (PR), onde Paulo Barros proferiu uma palestra com o tema “Carnaval e Cenografia”, no dia 12 de maio de 2006, durante a Semana de Design promovida pela instituição acadêmica.

encontradas pelo pesquisador é o fator ‘sigilo’, que costuma permear a esfera de preparação dos desfiles. O hábito de guardar surpresas para a Avenida constitui um comportamento típico entre os carnavalescos.

Por outro lado, as escolas de samba oferecem inúmeras alternativas para a pesquisa genética, que pode dedicar-se à análise do processo de criação dos diversos elementos que compõem o desfile carnavalesco. A elaboração do enredo, por exemplo, costuma envolver uma densa pesquisa sobre o assunto a ser tratado. Em 2004, por exemplo, a Escola de Samba Unidos da Tijuca optou por trabalhar com um enredo sobre ciência e, para desenvolver esta idéia, estabeleceu uma parceria com a Casa da Ciência, da UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

A Coordenadora da Casa da Ciência, Fátima Brito, comentou os desafios de vincular ciência e carnaval, em entrevista⁷ concedida à jornalista especializada em ciência, Luisa Massarini. Fátima conta que a idéia surgiu em 2003, quando foi realizada a exposição “Portinari nos Ateliês do Samba” na Casa da Ciência, contando o processo de construção do carnaval a partir do enredo criado naquele ano em homenagem ao centenário do pintor brasileiro Cândido Portinari. Segundo ela, a partir daí surgiu a proposta de usar o carnaval como ferramenta para divulgar a ciência:

Nesse trabalho, conhecemos Paulo Barros e construímos uma grande parceria com ele. [...] Numa conversa aqui e outra ali, começamos a provocá-lo com a idéia de fazermos juntos um enredo sobre ciência. Afinal, ali estava uma grande oportunidade para popularizar a ciência no Brasil. Ele adorou a idéia e começamos a trabalhar juntos.

A UFRJ visualizou, no carnaval do Rio de Janeiro, uma possibilidade de falar de ciência, estabelecendo um diálogo de grande impacto, tanto em nível nacional como internacional. A equipe da Universidade participou de todo o processo de construção do enredo: “[...] Foi uma troca de saberes muito rica”, relata Fátima Brito. Ela conta, na entrevista, que conheceu nesse projeto, a complexidade do processo de um desfile de escola de samba, que transforma informações em imagens através dos carros alegóricos e fantasias, além do samba enredo. “A nossa

⁷ Fonte: www.scidev.net, acesso em 12.10.2006

atuação se deu na construção do enredo e numa troca constante com Paulo Barros na elaboração dos figurinos e carros alegóricos”.

Um dos grandes desafios desse trabalho, segundo ela, foi entender as linguagens, os códigos específicos dos dois universos – o do samba e o da ciência – que são muito diferentes. “Transformar informações científicas em imagens foi algo extremamente desafiador”.

A parceria de Paulo Barros com a Universidade para elaboração do enredo aconteceu também nos anos de 2005, 2006 e 2007. E, entendemos que todo o levantamento de informações desse processo de pesquisa representa campo fértil para investigações genéticas. Ademais, o enredo, por sua vez, gera a criação dos demais itens que compõem o desfile: as alegorias, as fantasias, os adereços, as coreografias, e o samba-enredo - a trilha sonora que deve embalar os foliões ao mesmo tempo em que explica o enredo.

O cantor e compositor Martinho da Vila, responsável pela criação de vários sambas-enredo para a Escola de Samba Unidos de Vila Isabel, declara em *Kizombas* (1998, p. 229) que o compositor tem de “se apaixonar pelo enredo” [...] e ter “muita calma para ‘ruminar’ o tema”. Kneller (1978, p.67) aborda esse período de preparação: “O período de incubação pode ser longo ou curto, mas deve existir”. Martinho da Vila descreve, em sua obra, todo o processo de elaboração de um samba-enredo que, se for realmente bom, pode inspirar o carnavalesco a recriar as alegorias e incentivar bons arranjos por parte da bateria.

Neste trabalho, todavia, em função do material disponível, os sambas-enredo serão analisados sob o prisma da intertextualidade com o enredo e da expressividade lingüística. O estudo do procedimento criativo será dedicado à linguagem visual do desfile: fantasias e alegorias. Nosso *corpus* constitui-se dos desenhos (representações gráficas) de tais elementos. Conforme Pfützenreuter (2001, p. 192) “o desenho é uma das principais ferramentas e linguagens da arte e, por isto, desenhos são essenciais para estudos de crítica genética nas linguagens visuais”.

Enfim, vários elementos do carnaval são passíveis de análise pela metodologia da Crítica Genética, cujo arsenal teórico pode orientar a análise do movimento criador que acontece durante o período de preparação do desfile - um processo de criação coletiva, onde um fascinante diálogo de linguagens é mediado

pela figura do carnavalesco. Este profissional rege um complexo intercâmbio entre indivíduos que, em equipe, trocam sensibilidades e criam possibilidades.

De acordo com Salles (2003, p. 46), os profissionais que coordenam as diversas artes coletivas são agentes e testemunhas do ato criador: “embora plenamente envolvidos no processo, desempenham ao longo de todo o percurso, o papel de espectadores particulares”.

No ateliê de artes carnavalescas, há um verdadeiro mutirão de artistas que, sob a direção do carnavalesco, transformam poesia em cores, sons em movimentos, panos em fantasias e metal em alegorias. Enfim, seres humanos que fazem do sonho uma realidade, e da realidade um espetáculo de ilusões.

2.4 AS ESCOLAS DE SAMBA DO RIO DE JANEIRO: HISTÓRIA, ELEMENTOS E PRODUÇÃO DA “ÓPERA POPULAR”

2.4.1 Um Pouco de História

Os primeiros eventos festivos de que se tem notícia datam das antigas civilizações. Conforme Ferreira (2004, p.18), desde a antiga Grécia, alguns ritos já incluíam pessoas mascaradas e fantasiadas; no Egito, “uma das festas mais famosas era realizada durante a primavera em homenagem à Ísis, deusa da castidade”; outra festa egípcia era a procissão do boi Ápis, em que a principal figura era um touro enfeitado.

Tais celebrações não correspondem, entretanto, ao que hoje se define como Carnaval. Elas se caracterizavam, fundamentalmente, por momentos em que a sociedade invertia seus valores, fato que assinala a concepção de “carnavalização”, discutida por Bakhtin em seus estudos sobre a cultura popular na Idade Média. O carnaval, na visão bakhtiniana, “ignora toda distinção entre atores e espectadores [e] também ignora o palco. Os espectadores não assistem ao carnaval, eles o vivem” (BAKHTIN, 1993, p.18).

Esse espírito de carnavalização apresentado por Bakhtin pode estar presente em qualquer festa. Já o Carnaval é “uma festa com data determinada, que

acontece em certos países e em determinadas cidades do planeta”, conforme Ferreira (2004, p.24), que afirma: “no Carnaval existe carnavalização, mas nem toda carnavalização é um Carnaval”.

A festa carnavalesca, como conhecemos hoje, foi criada quando a Igreja Católica estabeleceu o chamado período da Quaresma, marcado por abstinência e jejum. Para compensar o alto rigor dessa temporada, muitas festas eram realizadas nos dias que a antecediavam. Essas comemorações eram chamadas de dias de “adeus à carne”, que em italiano diz-se dias de “carne vale”. Surge assim, conforme Ferreira (2004, p.26), a palavra para se definir o período do ano que antecede a Quaresma: o Carnaval.

O Carnaval é, portanto, uma data específica, festejada das mais variadas formas – sejam elas mais, ou menos carnavalizadas – fato este que fomenta muitas discussões. O jornalista e historiador José Ramos Tinhorão, em entrevista à revista *Nossa História* (fevereiro/2005), diz que a organização da festa “viola o espírito do Carnaval”. Sobre essa questão existem divergências e, quando se questiona se a organização do carnaval como espetáculo e/ou negócio turístico descaracteriza a festa popular, as opiniões se dividem.

Para a pesquisadora de cultura popular, Rachel Valença⁸, sim: “a comunidade que criava e organizava o folgado foi substituída por profissionais remunerados a preço de ouro; o componente já não pode competir em poder aquisitivo com o turista que quer brincar e pode pagar”. Sob outro ponto de vista, o pesquisador Hiram Araújo⁹ considera que não. Segundo ele, a criação da “empresa carnaval” não descaracterizou a festa, apenas deu “uma nova roupagem mantendo a participação do povo”.

Tendemos mais para esta última colocação sem, entretanto, nos atermos à questão, por não ser objeto específico deste trabalho. Para um enfoque mais pontual, sintetizamos, a seguir, a trajetória das escolas de samba cariocas.

No Rio de Janeiro, no ano de 1928, surgiu a primeira agremiação carnavalesca que levaria o nome de uma Escola de Samba: a Deixa Falar. É necessário enfatizar que esta afirmação é motivo de divergência, e o consenso fica por conta de que o Rio de Janeiro é o berço das escolas de samba, e que elas têm na cultura negra as suas raízes.

⁸ Raquel Valença, escritora e ritmista da escola de samba Império Serrano.

⁹ Hiram Araújo, diretor cultural da LIESA - Liga das Escolas de Samba do Rio de Janeiro.

Ao contrário do que se possa imaginar, o carnaval não esteve sempre relacionado ao samba. Sobre tal aspecto, Diniz (2006, p. 85) comenta em seu *Almanaque do Samba*:

Nem sempre, porém, o carnaval teve como trilha sonora o samba. Espaço aberto para a diversidade musical, o carnaval era festejado com trechos de ópera, chulas de palhaço de circo, polca, mazurca e valsa. Só depois do lançamento de “Pelo Telefone”¹⁰ o samba iria, aos poucos, fazendo seu império.

A imprensa teve papel fundamental no atual modelo dos desfiles. De acordo com o pesquisador Sérgio Cabral (1996, p.59), “quem inventou o desfile das escolas de samba foi o jornalista Mário Filho”, que encomendou entrevistas com o pessoal das escolas à sua equipe e, num “estalo genial” pensou em fazer uma disputa entre elas. “Naquele momento, nascia o concurso das escolas de samba” conclui o autor.

Foi desta forma que, em 1932, aconteceu o primeiro desfile das escolas de samba, promovido pelo jornal Mundo Esportivo. O evento aconteceu na Praça Onze, com a participação de 19 escolas. Em anos posteriores, o desfile teve como palco as avenidas Rio Branco e Presidente Vargas, para mais tarde “ter sua própria casa para o espetáculo: o sambódromo, imagem do carnaval contemporâneo, globalizado, projetado pela genialidade de Oscar Niemeyer” (DINIZ, 2006, p.92)

Um fato preponderante para nossa pesquisa, que tem como foco o fazer criativo, é a associação de artistas com o carnaval. O final da década de 1950 marcou o início da ascensão das escolas de samba, que passariam a relacionar-se de forma mais efetiva com profissionais de diversas artes¹¹, conforme Ferreira (2004, p. 355):

¹⁰ “Pelo Telefone” foi o primeiro samba gravado, no ano de 1917.

¹¹ O historiador José Ramos Tinhorão declara em sua entrevista à revista Nossa História (fev/2005), que a associação entre artistas e Carnaval não é uma novidade: “No *Quattrocento* (séc. XV) italiano, Lourenço de Médici (governante florentino conhecido como “o Magnífico”) pagava a construção de carros alegóricos em Florença. Ele conta que os pintores desses carros eram os grandes artistas renascentistas”. Na opinião do historiador, entretanto, o *Quattrocento* italiano não teve influência nos carros alegóricos do Rio. “Que nada, esses caras aqui nunca souberam disso. Isso está ligado à natureza humana”.

A parceria com folcloristas, cenógrafos, figurinistas e pintores vindos de escolas e ateliês de arte [...] iria criar vínculos poderosos entre os grupos carnavalescos e a classe média brasileira, que deixava de ser simples espectadora e assumiria papel ativo dentro dessas organizações 'populares'.

O autor avalia que a participação de artistas como Fernando Pamplona (cenógrafo e professor da Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro) e Arlindo Rodrigues (cenógrafo e figurinista), na produção dos desfiles das escolas de samba, fez com que as fantasias e alegorias assumissem um papel de destaque, valorizando definitivamente o aspecto visual do desfile.

As escolas perdiam a "pureza original", nas palavras de Ferreira, e ganhavam por outro lado, o reconhecimento da sociedade brasileira:

Os locais de ensaios das escolas, chamados de quadras, antes reduto de seus componentes, passavam a ser freqüentados por pessoas das classes média e alta [...]. Artistas plásticos de vanguarda passam a se interessar pela estética do samba [...] (FERREIRA, 2004, p. 356).

Paralelamente, o samba-enredo consagra-se como uma nova categoria de composição musical, passando a ser gravado em discos e difundido, nacionalmente, em rádios de todo o Brasil. De acordo com Diniz (2006, p. 86), no final da década de 1960 o samba-enredo se destaca como principal gênero executado nos dias de carnaval, conquistando a indústria fonográfica. O autor complementa que, na década seguinte, e, já no final da década de 1990, o samba divide espaço com ritmos como o axé, o forró, o frevo, a música pop e outros.

Em 1984, é inaugurada a Marquês de Sapucaí e um ano depois é criada a LIESA – Liga Independente das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, que marcaria o ingresso das agremiações carnavalescas no mundo empresarial. A década de 1980 também assistiu ao processo de agigantamento e incorporação do luxo pelas escolas de samba, tendo João Jorge Trinta como um de seus principais expoentes:

A opção pelo luxo visual, pela grandiosidade dos carros alegóricos (que nas mãos de João Trinta alcançariam proporções anteriormente inimagináveis) e pela ampliação das fantasias (incorporando golas, palas esplendores e chapéus cada vez maiores) fez surgir o que ficou conhecido como superescolas de samba. (FERREIRA, 2004, p. 364)

Atualmente, a organização do espetáculo mobiliza milhares de pessoas e os desfiles se tornaram um ícone da cultura brasileira no exterior.

2.4.2 Os Elementos da Escola de Samba: a “Ópera Popular”

O carnavalesco Joãosinho Trinta faz uma analogia entre os elementos do desfile carnavalesco e os elementos da ópera. Em uma entrevista ao jornalista Giuliano Cedroni da revista TRIP (nº 117, de fevereiro de 2004, p.24), ele afirma que o desfile de Carnaval tem a mesma estrutura de uma ópera erudita:

[...] o Carnaval é uma ópera, só que popular. A ópera erudita começa com o Libreto; a escola de samba com o enredo. Na erudita há uma orquestra; na escola, bateria. A ópera tem cenários; a escola, carros alegóricos. A ópera possui um corpo de baile que dança, mas não canta; a escola tem assistidas que não cantam, mas dão no pé. A ópera tem coral; e a escola, os integrantes das alas, que cantam. Por fim, a ópera tem personagens principais equivalentes aos destaques da escola. Se for contar, são seis aspectos que unem a ópera erudita à popular.

Em seu programa “*Para gostar de ópera*”, veiculado semanalmente pela Rádio Universidade de Londrina, Fernanda Jiran¹² explica que a ópera é um espetáculo completo, pois compreende várias linguagens artísticas. Em material educativo próprio (apostila), a comunicadora informa que a ópera procede de uma

¹² Fernanda Jiran é professora de Literatura, comunicadora cultural, produtora e programadora de música erudita e cinema. Recebeu-nos em sua casa, onde há um grande acervo sobre ópera, para falar sobre o assunto, fornecer material e, ainda, exibir vídeos de algumas óperas. Participamos também de uma sessão do projeto “Ópera na tarde de domingo” na Associação Médica de Londrina, sob a coordenação de Fernanda, onde foi apresentada uma ópera (em vídeo) seguida de um bate-papo sobre a obra.

reunião de todas as artes “teatro, poesia, filosofia, música vocal e instrumental, técnicas de imagem e espetáculo”. Segundo Fernanda, a ópera é feita, sobretudo para “encantar os ouvidos, os olhos, os espíritos e os corações”.

De acordo com o *site da Wikipédia – a enciclopédia livre*, a ópera consiste em “um drama encenado com música”:

O drama é apresentado utilizando os elementos típicos do teatro, tais como cenografia, vestuários e atuação. No entanto, a letra da ópera (conhecida como libreto) é cantada em lugar de ser falada. Os cantores são acompanhados por um grupo musical, que em algumas óperas pode ser uma orquestra sinfônica completa. Os cantores e seus personagens são classificados de acordo com seus timbres vocais

Os principais elementos de uma escola de samba contemporânea, apresentados por Ferreira (2004, p. 368-369) são os seguintes:

- Alas: conjunto de pessoas usando, em geral, a mesma fantasia;



Figura 14 – Ala das crianças da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)

- Ala das baianas: composta exclusivamente por mulheres, que usam fantasias caracterizadas por amplas saias rodadas;



Figura 15 – Ala das Baianas da Viradouro (no conjunto e detalhe no canto direito) – Carnaval 2007 (acervo particular)

- Bateria: grupo de ritmistas responsáveis pela execução do samba por meio de vários instrumentos de percussão como surdos, cuícas e tamborins;



Figura 16 – Bateria da Viradouro subindo no “Tabuleiro de Xadrez” – Carnaval 2007 (acervo particular)

- Puxador ou intérprete: responsável por cantar o samba-enredo durante o desfile;



Figura 17 – Dominginhos do Estácio no desfile da Viradouro - Carnaval 2007 (acervo particular)

- Comissão de frente: grupo responsável por apresentar o desfile da escola, tendo incorporado características teatrais nos últimos anos;



Figura 18 – Comissão de Frente da Viradouro – Carnaval 2007 (disponível em: www.unidosdoviradouro.com.br)

- Mestre-sala e porta-bandeira: casal responsável por apresentar o pavilhão (bandeira) da escola, com uma coreografia de códigos e passos característicos;



Figura 19 – Casal de mestre-sala e porta-bandeira da Viradouro - Carnaval 2007 (disponível em: www.unidosdoviradouro.com.br)

- Rainha da bateria: Passista ou artista que desfila à frente da bateria das escolas de samba;



Figura 20 – Juliana Paes, rainha da bateria da Viradouro - Carnaval 2007 (acervo particular)

- Alegorias: elemento visual (carros alegóricos ou tripés) que representam o enredo da escola;



Figura 21 – Alegoria I Ching no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)

- Destaques: componentes que, em geral, usam uma fantasia mais luxuosa que as das alas, podendo desfilarem no chão ou em uma alegoria;



Figura 22 – Destaque no topo da alegoria humana do DNA no desfile da Unidos da Tijuca - Carnaval 2004 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

- O desfile: as escolas desfilam, em média, com 3800 componentes, coordenados pelos diretores de harmonia. Cada agremiação tem até 80 minutos para passar pela Passarela do Samba.

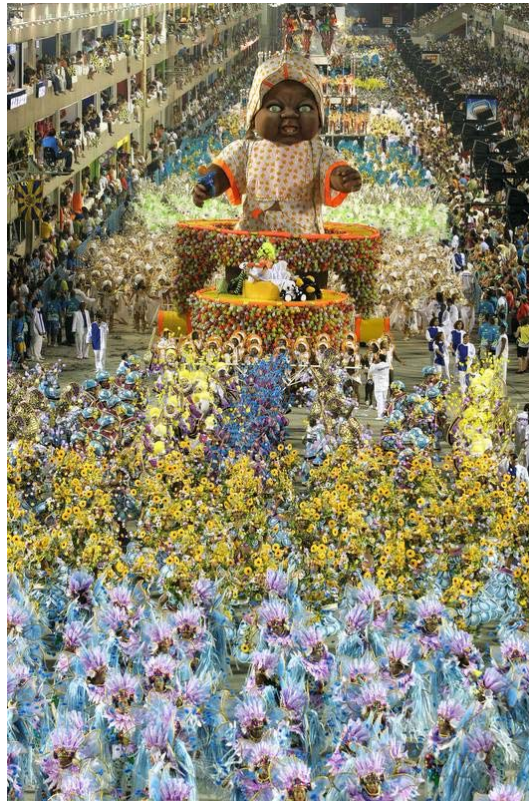


Figura 23 – Desfile da Unidos da Tijuca - Carnaval 2006 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

No concurso realizado entre as escolas de samba, os jurados atribuem nota a quesitos com pesos iguais. De acordo com o Manual do Julgador de 2007 da LIESA, os quesitos em julgamento são: bateria, samba-enredo, harmonia, evolução, enredo, conjunto, alegorias e adereços, fantasias, comissão de frente, e mestre-sala e porta-bandeira.

Os julgadores podem dar para cada quesito notas de 7 (sete) a 10 (dez), podendo fracioná-las em décimos de pontos, ou seja, 7,1 (sete vírgula um) pontos; 7,2 (sete vírgula dois) pontos; até 9,9 (nove vírgula nove) e 10,0 (dez) pontos. Somente são admitidas notas 0 (zero) na hipótese de alguma Escola de Samba deixar de apresentar o quesito em julgamento.

A LIESA estabelece os critérios para o julgamento de cada quesito. De acordo com o Manual, a bateria deve unir técnica, criatividade e versatilidade; no quesito samba-enredo são observadas a letra (adequação ao enredo, riqueza poética e bom gosto) e a melodia (riqueza melódica e harmonia musical).

A nota da evolução depende da sintonia entre canto e dança; são penalizadas as escolas que deixam espaços (buracos) ou embolação (invasão) entre as alas. A harmonia “é o entrosamento entre o ritmo e o canto”, e o julgador deve observar o canto do samba-enredo pelos componentes da Escola. O conjunto é o mais subjetivo dos quesitos, medindo o grau de beleza e a manutenção do equilíbrio artístico ao longo do desfile.

O enredo, cerne do desfile carnavalesco, é definido no Manual como “criação artística de um tema ou conceito”; o jurado deve considerar o desenvolvimento geral do tema proposto: se há coerência, criatividade (não confundir com ineditismo) e se a escola consegue apresentar de forma compreensível seu enredo na Avenida. Em outras palavras, o julgador analisa a eficácia do processo de transmutação de formas e a tradução entre as diversas linguagens artísticas que compõem o desfile.

Forma, acabamento e impacto visual são itens avaliados nas alegorias e nos adereços que devem, além da estética, representar adequadamente o enredo. Quanto às fantasias, acrescenta-se a uniformidade de detalhes dentro da mesma ala. A comissão de frente deve saudar o público e apresentar a Escola, com roupa tradicional (fraques, casacas) ou indumentárias relacionadas ao enredo (em nossa pesquisa percebemos ser mais comum, atualmente, a segunda opção).

Mestre-sala e porta-bandeira não sambam e, sim, bailam ao ritmo do samba; movimentos coordenados devem demonstrar a perfeita integração do casal; com elegância, ele deve cortejá-la, e ela deve conduzir e apresentar, com graça e leveza, o pavilhão da Escola.

2.4.3 A Produção de um Desfile Carnavalesco

Quem assiste ao desfile das Escolas de Samba, nem sempre imagina como se dá o processo de criação e produção desse espetáculo. A partir do

momento em que a escola de samba define o tema que vai abordar no carnaval, bem como o carnavalesco que vai desenvolvê-lo, começa uma longa maratona de pesquisa, criação e produção do desfile.

Em reportagem exibida no programa “Bom Dia Brasil”¹³, em fevereiro de 2006, a equipe do telejornal matutino da TV Globo dá um panorama da linha de montagem do carnaval. Para tanto, três repórteres acompanharam, durante meses, o processo de criação de um desfile, dos barracões aos últimos ensaios técnicos.

De acordo com a matéria, os meses de março e abril são dedicados à pesquisa sobre o tema. Ubiratan da Silva, da comissão de carnaval da Beija-Flor, declara na reportagem que durante o processo de pesquisa são levantados textos e imagens originais sobre o assunto; as imagens são repassadas aos desenhistas para que façam o *layout* das alegorias e figurinos.

“Livro, livro, livro... e livro” declara a carnavalesca Rosa Magalhães à TV Globo, sobre seu processo de pesquisa. “Primeiro eu vejo o texto, eu acho que o texto te traz muito subsídio” diz a profissional que atua na Escola de Samba Imperatriz Leopoldinense. Márcia Lávaia, carnavalesca do Salgueiro, revela à equipe de reportagem que um artigo de revista, de jornal, ou mesmo um acontecimento do cotidiano podem ser fonte de inspiração.



Figura 24 – Paulo Barros em trabalho de pesquisa no barracão da Viradouro (acervo particular)

¹³ A reportagem foi exibida pela Rede Globo no dia 23.02.2006, às 7h15.

As informações coletadas servem de embasamento para elaboração do enredo, texto que discorre sobre o tema da escola. Em seguida, acontecem as reuniões com a equipe de trabalho para dividir o enredo em setores, definir as alegorias e fantasias. Esta etapa é feita no primeiro semestre do ano que antecede o desfile.



Figura 25 – Assistente de Paulo Barros, responsável pelos projetos das alegorias (acervo particular)



Figura 26 – Assistente de Paulo Barros, responsável pela elaboração dos figurinos (acervo particular)

No mês de agosto, costureiras e aderecistas já se dedicam à produção dos protótipos das fantasias que serão reproduzidas posteriormente em grande escala.



Figura 27 – Costureira produzindo os protótipos das fantasias para o carnaval de 2007 da Unidos do Viradouro (acervo particular)



Figura 28 – Aderecista produzindo os protótipos das fantasias para o carnaval de 2007 da Unidos do Viradouro (acervo particular)

Em setembro e outubro, as agremiações carnavalescas escolhem o samba-enredo - a trilha sonora do espetáculo. O samba é elaborado com base na sinopse do enredo e também a partir de reuniões com o carnavalesco. O samba vencedor é gravado em estúdio e comercializado em CD, além de ser executado nas quadras de ensaio das escolas.



Figura 29 – Festa de escolha do samba-enredo na quadra da Viradouro, em Niterói - Out/2006 (disponível: www.unidosdoviradouro.com.br)

Renato Lage, carnavalesco do Salgueiro, diz ao Bom Dia Brasil que a melodia é fator fundamental para o sucesso da escola: “Ela representa 70%”. Alguns carnavalescos declaram que o samba-enredo, em alguns casos, pode interferir no processo de produção do desfile, oferecendo por meio da letra e da melodia, elementos para alterações em alegorias e até mesmo inserção de novas alas.

A reportagem mostra que o carnavalesco é quem assina o desfile, mas que o trabalho envolve uma série de profissionais tanto na criação quanto na

produção. Um dos ofícios presentes na maioria das escolas é o maqueteiro, responsável pela produção de maquetes de carros e moldes de adereços. Os carros alegóricos, embora grandiosos, são feitos artesanalmente. Na matéria, a carnavalesca Márcia Láva, da Acadêmicos do Salgueiro, diz: “São toneladas e mais toneladas de coisas pequenas [...] Isso não é máquina que faz. É mão, é cola”.

A variedade de artistas que atuam nos barracões das escolas de samba leva uma das repórteres do Bom Dia Brasil a fazer uma analogia entre o movimento da Renascença, acontecido há 700 anos na Itália, e a Cidade do Samba, onde no século XXI acontece, segundo ela, “um novo grande encontro de artesãos”.



Fonte: (disponível em: www.liesa.com.br)

Figura 30 – Cidade do Samba, localizada na região portuária do Rio de Janeiro

O carnavalesco deve procurar garantir coerência entre os diversos elementos que compõem o desfile. E uma das preocupações desses artistas é realizar um trabalho que permita ao público uma boa compreensão do espetáculo. Ainda no mesmo programa de TV, o carnavalesco Renato Lage, do Salgueiro, afirma: “Procuro fazer um trabalho altamente didático para facilitar a leitura por parte da platéia”.

Os acertos finais dos desfiles acontecem nos meses de janeiro e fevereiro, quando são realizados os ensaios técnicos na Marquês de Sapucaí. Diretores de harmonia e evolução aproveitam este momento para fazer os últimos

ajustes. É um momento interessante também para verificar como o samba “funciona” na avenida, uma vez que até então ele somente foi executado na quadra de ensaios. As comissões de frente, em geral, participam deste ensaio, porém sem revelar toda a coreografia – um elemento surpresa utilizado por muitas escolas.



Figura 31 – Ensaio Técnico da Unidos do Viradouro – jan/2007 (acervo particular)



Figura 32 – Ensaio Técnico da Unidos do Viradouro – jan/2007 (acervo particular)

No final da reportagem, o apresentador do telejornal conclui: “Arte e cultura são inspiração. Mas, são também transpiração”. Concordamos plenamente.

CAPÍTULO II

3 A ESCOLA E O CARNAVALESCO

Toda inspiração e transpiração de Paulo Barros para o carnaval 2007 foram dedicadas à Escola de Samba Unidos do Viradouro, onde o carnavalesco se propôs a manter seu estilo ousado e criativo, agregando o luxo ao desenvolvimento do enredo sobre os vários tipos de jogos (lúdicos, milenares, eletrônicos, esportivos, de adivinhação e outros). Vamos, neste capítulo, discorrer sobre a trajetória da escola e do carnavalesco no carnaval carioca.

3.1 HISTÓRIA (S) DA ESCOLA DE SAMBA UNIDOS DO VIRADOURO¹⁴

A Viradouro foi criada em 1947, na cidade de Niterói (RJ), onde desfilou por 39 anos e foi campeã 18 vezes. Em 1986, um plebiscito entre os componentes da agremiação decidiu, com 98% dos votos, que a escola deveria desfilar no Carnaval do Rio. A Viradouro filiou-se, então, à Associação das Escolas de Samba do Rio de Janeiro (AESCRJ), estreando neste mesmo ano no Grupo 2-B, apenas para aprovação da entidade.

A Escola passou por todos os estágios do carnaval, seu caminho foi longo, permeado de brilho e muito trabalho. Em 1990, com a chegada do presidente José Carlos Monassa, que ocupou o cargo por 16 anos, a escola passou a realizar desfiles grandiosos e, com a empolgação de sua comunidade, conquistou espaço e respeito de todos. Nesse ano conquistou o título do Grupo 1, com o enredo "Só vale o que está escrito", do carnavalesco Max Lopes [atualmente na Mangueira], que lhe valeu o ingresso ao Grupo Especial.

Em sua estréia no grupo de elite das escolas de samba, em 1991, ficou em sétimo lugar, com o enredo "Bravo, Bravíssimo - Dercy, o Retrato de um Povo", de Max Lopes e Mauro Quintaes. Em 1997, conquistou o campeonato com o enredo "Trevas! Luz! A Explosão do Universo", do carnavalesco Joãozinho 30. Daí

¹⁴ Todas as informações do item 2.1 constam no *site*: www.unidosdoviradouro.com.br, cujo acesso ocorreu em 28.01.2006.

por diante, a fama da escola atravessou a Ponte Rio-Niterói, conquistou admiradores, voltando com frequência para o Sábado das Campeãs¹⁵.

Algumas curiosidades marcam a trajetória da agremiação. Uma delas refere-se às cores da escola. Inicialmente foram adotadas as cores azul e rosa. Os tecidos eram fornecidos pela fábrica Matarazzo, de São Paulo e, após seu fechamento, a escola teve dificuldade para encontrar outro fornecedor. Então, para evitar perda de notas [por fugir das “cores originais” da agremiação], a diretoria resolveu desfilar com as cores vermelho e branco, a partir de 1971.

Na década de 1940, não havia carnavalesco, todo o trabalho era feito em conjunto, todos cooperavam. As alas eram separadas: homens de um lado, mulheres de outro. Os componentes da escola chamavam-se ‘simpatizantes’.

Com o enredo Araribóia, a Unidos do Viradouro ganhou o primeiro campeonato em 1949. Entre os anos 1947 e 1963, a Viradouro conquistou dez campeonatos. Depois, mais oito títulos, entre 1966 e 1985. Orgulha-se de um pentacampeonato, conquistado entre 1980 e 1984.

Nelson Arnaldo Braga, além de ter sido o fundador e mentor da escola, foi também o primeiro presidente da Unidos do Viradouro. Nelson Jangada foi o segundo presidente da escola e, uma de suas inesquecíveis invenções foi batizar as mulheres de ‘pastoras’ e os homens de ‘manos’. As expressões ficaram famosas, sendo utilizadas em várias canções e marchinhas, no século passado.

Segue a relação de prêmios recebidos pela Escola:

Prêmio Estandarte de Ouro

1991 - Melhor Ala de Crianças

1992 - Melhor Passista Feminina: Patrícia da Costa

- Melhor Ala de Baianas

1997 - Melhor Escola

1999 - Melhor Ala de Baianas

2000 - Melhor Puxador: Dominginhos do Estácio

2006 - Melhor Passista Masculino: Marivaldo, o Baiano

¹⁵ Sábado das Campeãs é o evento em que as seis primeiras escolas classificadas durante o carnaval repetem os seus desfiles na Marquês de Sapucaí. Acontece no primeiro sábado após o carnaval.

Prêmio *Tamborim de Ouro*

2001 - Melhor Bateria: Mestre Ciça

- Musa do Carnaval: Luma de Oliveira

2002 - Musa do Carnaval: Luma de Oliveira

2003 - A Voz da Avenida: Dominginhos do Estácio

2004 - Musa do Carnaval: Juliana Paes

- A Voz da Avenida: Dominginhos do Estácio

2005 - Melhor Passista Masculino: Renato Sorriso

- Beleza de Mensagem - Execução do Enredo

2006 - Melhor Bateria: Mestre Ciça

2007 – Melhor Bateria: Mestre Ciça

Prêmio *O Carnaval Carioca*

2006 - Melhor Bateria: Mestre Ciça

- Melhor Intérprete: Dominginhos do Estácio

2007 - Melhor Comissão de Frente

- Melhor ala: Futebol

- Musa: Juliana Paes (rainha da bateria)

- Revelação: Simone (primeira porta-bandeira)

- Personalidade: Mestre Ciça (pela inovação de trazer a bateria em cima de uma alegoria)

Troféu Tupi

2007 – Melhor Comissão de Frente

3.1.1 Além do Carnaval: Projeto *Virando Esperança*

Tendo como foco principal o desfile carnavalesco, as escolas de samba do Rio de Janeiro extrapolam esta finalidade, agregando seus componentes em outras ações durante todo o ano. Valença (1996, p.57) chama a atenção para este fato:

[...] as escolas de samba [...] representam para os seus componentes uma forma de lazer, de reunião, de associação, de atividade comunitária que transcende sua mera participação no carnaval. [As Escolas têm] uma vida própria que ferve durante o ano inteiro.

A Viradouro desenvolve um trabalho significativo junto à sua comunidade por meio do projeto *Virando Esperança*, que começou oferecendo tratamento dentário gratuito, tendo sido ampliado e diversificado pela atual diretoria.

Atualmente a comunidade da Viradouro tem à sua disposição tratamento médico e uma gama de cursos. O consultório foi montado na quadra da escola, contando com um pediatra e um ginecologista. Além de consultas, são oferecidos exames médicos gratuitos e, em casos urgentes, até pequenas cirurgias são realizadas.

Na área profissionalizante, as crianças contam com profissionais que oferecem aulas de balé, samba no pé e aulas de mestre-sala e porta-bandeira. São oferecidos, também, curso de computação com aulas práticas e curso de modelo. Para as crianças, aulas de leitura e desenho, além de reforço escolar.

A Escola prepara pequenos esportistas em jogos como: vôlei, basquete e futebol. Para os idosos há aulas de ginástica todos os dias, dança de salão duas vezes por semana e, para o decorrer de 2007, estão previstas aulas de computação e alfabetização.

3.2 PAULO BARROS: O CARNAVALESCO QUE VIROU NOTÍCIA, VIROU POLÊMICA E VIROU O JOGO

Desde que surgiu a figura do carnavalesco nas escolas de samba (quando o presidente do Salgueiro convidou o artista plástico Fernando Pamplona¹⁶ para fazer o carnaval de 1960), a estética do carnaval inquestionavelmente tomou outro rumo. De lá pra cá, vários artistas responsáveis pela criação e

¹⁶ Aluno e depois professor da Escola de Belas-Artes, Pamplona venceu vários concursos de decoração dos bailes carnavalescos do Teatro Municipal.

desenvolvimento do enredo, nas agremiações carnavalescas ganharam destaque e, como em todo processo de transição, também foram alvo de críticas.

Lopes (1981, p. 40) discute esta questão em um capítulo intitulado: “A *ditadura* dos carnavalescos”, considerando que o sambista fica em segundo plano, em detrimento das glórias e compensações financeiras do carnavalesco: “esses [carnavalescos] são hoje artistas formados pelas escolas de Belas Artes, saídos do *show-business*, e nunca gente nascida ou criada no mundo do samba”.

Mesmo não-nascidos no mundo do samba, esses artistas dedicam seu talento ao carnaval. O próprio Lopes (1981, p.42) cita uma entrevista na qual, em um dos trechos, Pamplona declara: “Essa é uma arte que, quando fecha o pano, morre e vai pro lixo. É isso que eu quero. Gozar o momento. Parei de fazer as coisas que pareciam ser eternas e fui pro morro”.

A presença de artistas e/ou intelectuais na elaboração do carnaval agregou valor aos desfiles das Escolas de Samba. E o carnavalesco tem um papel central neste contexto, sendo responsável pela produção artística e pela coerência entre as diversas linguagens (verbal e não-verbal) que compõem o desfile.

Fernando Pamplona, Joãosinho Trinta, Rosa Magalhães, Max Lopes, entre outros, são nomes consagrados na “Academia Brasileira do Carnaval”. De tempos em tempos, novos talentos integram a lista, em função, principalmente, da apresentação de um estilo diferenciado. E, neste sentido, Paulo Barros é considerado um “divisor de águas”, conforme título da matéria publicada no [site www.ig.com.br](http://www.ig.com.br), em 11.02.2005: “Alegorias humanas e coreografias anunciam início da era pós-Joãosinho Trinta”.

Citado por alguns órgãos da imprensa como revolucionário na estética do Carnaval carioca atual, Paulo Barros ganhou destaque em 2004, quando levou para a Avenida a alegoria “Criação da vida” representando o DNA. No dia seguinte, a “escultura humana” estampava os principais jornais cariocas, a exemplo da matéria de Marco Antonio Teixeira, no jornal O Globo:

Unidos da Tijuca monta a pirâmide do DNA

Escola inova levando grupos performáticos de dançarinos para a avenida e põe máquina do tempo no abre-alas

Terceira escola a se apresentar ontem na Marquês de Sapucaí, a Unidos da Tijuca levou inovação para a Passarela do Samba. Grupos performáticos de dançarinos chamaram a atenção do público. No quinto carro a entrar na avenida, por exemplo, 127 pessoas formaram uma pirâmide humana, numa referência à cadeia de DNA. Foi a primeira escola a levar uma novidade para o Sambódromo este ano. Parte da fantasia da porta-bandeira caiu em frente aos jurados e uma das destaques, Edilma da Silva, caiu do sexto carro, que representava o Fundo do Mar.

Um abre-alas de 25 metros de comprimento

O abre-alas também chamou a atenção dos espectadores. O carro, com 25 metros de comprimento, apresentou a máquina do tempo, uma homenagem ao sonho e às criações do homem. Este ano a Unidos da Tijuca apresentou o

enredo "A arte da criação e a criação do sonho; a arte da ciência no tempo do impossível", do carnavalesco Paulo Barros.

Além dos efeitos visuais, a escola apresentou os maiores carros alegóricos ontem. Ao todo, foram 28 alas, com cerca de 4.500 integrantes. Segundo a direção da Unidos da Tijuca, o desfile custou cerca de R\$ 2,5 milhões. Até o fim do desfile, a escola manteve a ousadia. O último carro, um disco-voador, foi criado com 15 mil garrafas de água mineral azuis. O disco-voador foi outra referência ao futuro da ciência e às descobertas do homem.

Não só a grandiosidade dos carros alegóricos e os efeitos visuais chamaram a atenção do público. No chão, a madrinha da bateria, Fábila Borges, também marcou presença. A fantasia, em tons vermelhos, foi bastante comentada pela elegância. ■



A PIRÂMIDE performática, formada por 127 pessoas. A Unidos da Tijuca foi a primeira a mostrar um desfile com inovações no carnaval deste ano.

Fonte: Jornal O Globo de 23.02.2004

Figura 33 – Matéria jornalística sobre o carro do DNA

Em seu primeiro carnaval no grupo especial, Paulo Barros conquistou o vice-campeonato, com diferença de menos de um décimo da Escola campeã (1º lugar - Beija Flor: 388.7 pontos / 2º lugar - Unidos da Tijuca: 387.9), e um lugar na história do carnaval carioca:



Fonte: Jornal do Brasil, de 29.02.2004

Figura 34 – Matéria jornalística sobre Paulo Barros

O trabalho de Paulo Barros, entretanto, dividiu opiniões. A obra do artista não é unanimidade no universo do carnaval. Em matéria publicada em fevereiro de 2005, sob o título: “Um pé aqui, outro no futuro” (www.jbonline.com.br) vários carnavalescos expõem seus pontos de vista. Milton Cunha [na época, carnavalesco da São Clemente] declara: “Daqui pra frente, depois desta revolução nas alegorias, nós vamos ter que pesquisar ainda mais, bolar coisas novas, diferentes. Vai ser um tiroteio de idéias”. E complementa: “A isso se dá o nome de evolução”.

Na mesma reportagem, que cita um debate na TV¹⁷, o então chefe da comissão de carnaval da Beija-flor, Laíla, questiona Paulo Barros: “Você não acha que fere o regulamento ao não colocar adereços nos carros?”. Max Lopes [carnavalesco da Mangueira] considera: “Aquilo não é novidade alguma. Na cerimônia de abertura das Olimpíadas de Moscou, em 1980, havia uma pirâmide humana também”. Chico Espinosa, da Caprichosos de Pilares diz que a alegoria humana coreografada já existia, mas “Ele [Paulo Barros] radicalizou a proposta”.

Sobre tal polêmica, Paulo considera que “O ideal seria que [...] víssemos na Avenida 14 escolas com 14 diferentes estilos”. A reportagem revela que, no segundo dia do desfile do carnaval de 2005, Paulo Barros observava a Escola de Samba Imperatriz Leopoldinense aplaudindo, de pé, um desfile de conceito completamente diferente do seu. E conclui: “uma imagem simples, mas cheia de significados: cada um na sua, mas com pelo menos uma coisa em comum – o samba, o carnaval”.

Após três anos na Escola de Samba Unidos da Tijuca, o carnavalesco das alegorias humanas foi convidado para atuar na Unidos do Viradouro. Mas sua trajetória profissional no carnaval carioca começou na década de 1990. Em palestra proferida em maio de 2006, sobre *Carnaval e Cenografia*, na Semana de Design do Centro Universitário Positivo de Curitiba (PR), Paulo Barros expõe:

Sempre fui ligado à Escola de Samba. Cursei 2 anos de Arquitetura e parei para trabalhar como comissário da Varig, onde fiquei até o ano de 97, quando decidi sair para me dedicar somente ao carnaval. Comecei como carnavalesco em 1993 no Grupo de Acesso, que seria a “segunda divisão” do Carnaval Carioca. O Rio na verdade tem

¹⁷ Debate mediado por Milton Cunha no programa *Sem censura* da TVE (2005)

cerca de 50 escolas de samba em todos os grupos. O Grupo Especial é um grupo fechado, com 14 escolas de samba. Em 2007 serão apenas 13, e em 2008 serão 12.

Para inovar, Paulo conta que foi motivado por certo incômodo ao acompanhar o carnaval pela TV: “se você abaixar o som da televisão [...] fica difícil diferenciar as escolas”. Outro fator que o impulsionou foi o desafio de se manter no grupo especial:

Eu tive que tentar me diferenciar para me manter no grupo. Comecei a perguntar às pessoas que trabalham no carnaval, que gostam, que acompanham, o que elas sentiam falta. E comecei a colher essas informações e senti que elas queriam coisas novas, diferentes. Eu criei então as alegorias humanas, criando uma nova situação em que os carros deixam de ser uma forma estática.

Resgatamos com um pouco mais de detalhes o percurso de Paulo Barros no carnaval carioca a partir de 2003, quando, na Escola de Samba Paraíso do Tuiuti, do Grupo de Acesso A, ele criou a primeira alegoria humana.

3.2.1 Carnaval 2003: a Inspiração nas Telas de Portinari

“Foi lá que tudo começou” conta Paulo Barros em entrevista conosco, falando sobre a alegoria feita de pessoas, criada por ele, no carnaval de 2003 na Escola de Samba Paraíso do Tuiuti. Dedicamos, então, parte de nossa pesquisa ao assunto, visando conhecer melhor o trabalho do carnavalesco.

Naquele ano, quando o pintor José Cândido Portinari completaria 100 anos, a Escola teve como enredo: "Tuiuti desfila o Brasil em telas de Portinari". Paulo Barros levou para a Marquês de Sapucaí os retirantes, santos, espantalhos e artistas de circo que desfilaram ao lado de trabalhadores de cafezais, crianças e malandros da obra do pintor.

A alegoria humana, que trazia espantalhos de campos de milho se movimentando “para assustar os corvos”, foi inspirada em uma das telas da série “Espantalhos” de Portinari:



Figura 35 – Tela de Portinari
(disponível em: www.portinari.org.br)



Figura 36 - Alegoria de Paulo Barros
(disponível em: www.obatuque.com)

Observamos, neste caso, a transposição de uma obra de arte para um carro alegórico, ou seja, vemos o processo de criação como um processo de transmutação de formas. Salles (2000, p. 82) fala, neste sentido, da percepção transformadora do artista, que, em muitos casos, estabelece “uma conexão vital do artista com o mundo e, conseqüentemente, com sua cultura e com o tempo e espaço que o envolvem”. A construção da nova realidade, de acordo com a autora, se dá por um processo de transformação de “elementos já existentes e que passaram, de algum modo, pela percepção”.

Para Ostrower (1987, p. 57), percepção e intuição são modos de conhecimento, “vias de buscar certas ordenações e certos significados”. Segundo ela, o perceber é um “estruturar que imediatamente se converte em estrutura. É um perene formar de formas significativas”.

As ordenações perceptivas do carnavalesco o levaram a observar/perceber um objeto (tela de Portinari) e a reformular seus dados, numa transmutação de códigos que adequou obra de arte à linguagem das escolas de

samba (carro alegórico). Paulo Barros contou, em entrevista ao jornal O Globo¹⁸, que quando se deparou com a tela de Portinari, da série dos espantalhos, resolveu fazer um carro baseado nela, mas um único espantalho não lhe agradava. “Aí fiquei olhando, olhando, por uns dois ou três dias. Aí imaginei reproduzi-los pelo milharal, mas não estáticos, mas com vida e movimento”.

Outra matéria, no mesmo veículo de comunicação¹⁹, intitulada “Da necessidade fez-se o inventor”, relata o processo de criação do “novo rei do Sambódromo”:

Antes, a criatividade do novo rei do Sambódromo deriva de uma prosaica necessidade de — não sendo possível prover de luxo os carros das agremiações dos grupos de acesso, onde começou a carreira — compensar a falta de dinheiro com imaginação de sobra. Deriva também, obviamente, da argúcia do carnavalesco. O estalo para o uso de alegorias humanas nos seus carros, a marca mais característica do trabalho de Paulo, bateu em 2003 no barracão da Paraíso do Tuiuti, onde dava expediente. Ele viu um espantalho de Portinari numa tela e, maravilhado com a simplicidade do quadro, decidiu fazer uma reprodução da obra na avenida. Usou a mesma imagem repetidas vezes nos integrantes de um carro alegórico — e nasceu aí a idéia das alegorias humanas.

Coreografia em carros e o uso de material inusitado marcaram a passagem da Escola [que ficou em 4º lugar] pela passarela do samba. Cerca de 6.500 latas de tinta deram o tom da homenagem a Portinari. Em matéria veiculada em fevereiro de 2004 no *sit.* JB On line, Paulo comenta: “Tomei gosto por usar material diferente, não é só questão de dinheiro”.

O tema desse carnaval integrou as ações em comemoração ao centenário de um dos maiores pintores brasileiros. No *site* do Projeto Portinari²⁰, encontramos a informação de que mais de 95% da obra do pintor brasileiro está inacessível ao público, guardada em coleções particulares. E o objetivo do projeto é reverter esta situação:

A obra de Portinari é como uma grande carta que ele escreveu ao povo brasileiro. Uma carta que não foi entregue. O centenário de Portinari é o momento de entregar esta carta ao destinatário, o povo brasileiro, onde quer que ele esteja.

¹⁸ <http://o.globo.globo.com/especiais/carnaval2006/mat/192156902.asp>, acesso em 12.04.2006

¹⁹ <http://oglobo.globo.com/jornal/especiais/bastidores/192004374.asp>, acesso em 12.04.2006

²⁰ www.portinari.org.br, acessado em 15.04.2007

Vale destacar o uso da cor laranja - uma das preferidas de Portinari - na alegoria dos espantalhos. O desfile foi uma das formas de levar ao conhecimento do grande público parte das quase cinco mil obras deste pintor que fixou para sempre a fisionomia da sua terra e do seu povo.

3.2.2 Carnaval 2004: O sonho da criação e a criação do sonho

O “feito” de 2003 rendeu a Paulo Barros o convite para integrar o time de carnavalescos do Grupo Especial das Escolas de Samba do Rio de Janeiro. A proposta veio do presidente da Unidos da Tijuca. Naquele ano, a Escola fez uma parceria com a Casa de Ciência da UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro, para o desenvolvimento do enredo: “O Sonho da Criação e a Criação do Sonho. A Arte da Ciência no Tempo do Impossível”.

A Tijuca apresentou no desfile uma viagem ao tempo, que percorreu passado, presente e futuro, mostrando as grandes descobertas da ciência e inventos que mudaram a história e hoje fazem parte do nosso cotidiano. Em um dos trechos, o enredo, de autoria de Paulo Barros, diz: “Ao viajar no tempo, percebemos a imensa capacidade humana de criar, de concretizar idéias, por mais impossíveis e mirabolantes que possam parecer”.

O desfile contou com a participação do cientista Roald Hoffman, ganhador do Prêmio Nobel de Química em 1981. Mas o frisson ficou mesmo por conta da alegoria humana que representava a cadeia de DNA. “O carro da pirâmide humana do DNA deixou o presidente louco, porque só ficou pronto na avenida”, conta Paulo em entrevista ao *site* JB On line, em fevereiro de 2004.

O carnavalesco, na palestra proferida em Curitiba²¹, conta que as mais de 200 pessoas que compunham a alegoria ficaram em posição bastante desconfortável no carro, que pesava 14 toneladas:

²¹ Na Semana de Design do Centro Universitário Positivo, realizada em maio de 2006



Figura 37 – Alegoria “Criação da Vida” ou DNA (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

E detalhe: não havia profissionais especializados para avaliar a estrutura. Barros afirma:

O carnaval é muito baseado no amadorismo. Algumas escolas até trabalham com profissionais, mas isso custa caro. A gente prefere utilizar esses profissionais que foram formados no barracão. Só se aprende carnaval dentro do barracão. A grande Universidade é a Escola.

A ousadia, segundo Kneller (1978, p.19 e p.80), é característica do pensamento criador, que costuma ser estimulado pelo risco e pela incerteza. Já a originalidade é “o mais amplo dos traços que entram na criatividade”, contemplando a habilidade de produzir idéias raras, resolver problemas de modo incomum, bem como “usar coisas ou situações de modo não costumeiro”.

Paulo Barros ousou em sua alegoria “Criação da Vida”, correndo riscos ao produzir um tipo de carro alegórico com o qual as pessoas que trabalham nos barracões não eram familiarizadas. Por outro lado, foi original, propondo um tipo de alegoria em que as pessoas não eram apenas destaques que complementavam o visual do carro, mas compunham a alegoria em si, de forma preponderante.

Sob o ponto de vista da criatividade, vale destacar o fato de o carnavalesco utilizar *peçoas* para comunicar sobre a *criação da vida*. Isso extrapola a questão da *novidade*, englobando a *relevância* da forma utilizada por Paulo Barros, que conseguiu comunicar de maneira original e adequada.

3.2.3 Carnaval 2005: Uma Jornada pelo Imaginário

Com o enredo: “*Entrou por um lado, saiu pelo outro... Quem quiser que invente outro!*”, a Tijuca se propôs a percorrer a Marquês de Sapucaí, no Carnaval 2005, abrindo portas que levam de um lugar para outro, numa incrível jornada pelo imaginário. Alas coreografadas, material inusitado, alegorias humanas e dinâmicas novamente compuseram o desfile da Escola que, mais uma vez, foi vice-campeã.

Uma reportagem do Jornal EXTRA²², de 8 de fevereiro de 2005, teve como título: “Imaginação sem limites”, abordando as diversas novidades apresentadas por Paulo Barros no desfile, como o carro abre-alas composto por 247 integrantes que realizavam uma coreografia representando um pavão – símbolo da escola. A cauda da “ave” trocava de formas e cores: do preto e branco para o azul e amarelo (cores da escola). Os profissionais responsáveis pela coreografia, Marcelo Sandryni e Roberta Nogueira, foram os mesmos que comandaram o carro do DNA, no ano anterior.

²² Encarte “Grupo Especial”, página 8



Figura 38 – Carro abre-alas no desfile da Unidos da Tijuca - Carnaval 2005 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

O jornal O Dia, da mesma data, comentou que com esse carro, a Unidos da Tijuca recriou e aperfeiçoou o conceito de “alegoria viva” surgido no carro do DNA. A matéria, com o título: “Tijuca, nova capital do samba” – numa referência ao bairro onde se localiza a agremiação carnavalesca – fala da ousadia da escola:

Sem medo de ser uma escola errante, a Unidos da Tijuca, [...] mostrou que é possível fazer desfile com materiais simples, caso das 12 mil peças de alumínio do homem de lata do Mundo de Oz ou das 100 mil bolinhas de plástico do abre-alas. [...] A escola foi responsável por momentos marcantes, como a ala dos mortos, que atacavam as frisas, provocando reações que misturavam medo e risos. (Fabiana Sobral e Marcelo Torres)



Figura 39 – Carro “Homem de lata” – Carnaval 2005 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

A escola apresentou, em seu desfile, primeiramente, os lugares imaginários infantis; depois, os locais que levam ao medo; em seguida, os planos paralelos: a eternidade, o céu, o inferno e o purgatório. No quinto setor, os mundos da ficção, como o Planeta dos Macacos e, para fechar, apresentou os lugares utópicos, como Canudos e Palmares.

Algumas curiosidades desse desfile foram reveladas pelo carnavalesco em palestra já mencionada. Um das alas, por exemplo, contou com 200 pessoas da comunidade. Paulo propôs que eles escolhessem a roupa com a qual gostariam de morrer (!). Feito isso, a Escola “tratou/estragou” essas roupas, colocando fogo, jogando farinha, tinta, enfim, tudo para torná-las um verdadeiro trapo. Sob a coordenação de um coreógrafo, os componentes desfilaram na Sapucaí como “mortos-vivos”.

A ala, com o nome de “Antares”, foi inspirada na obra literária “Incidente em Antares²³”, de Érico Veríssimo, e a coreografia foi montada com base

²³ Na obra literária “Incidente em Antares”, Érico Veríssimo narra uma situação de greve geral na cidade de Antares, em que sete pessoas amanhecem mortas. O fato é que a greve atinge também os coveiros, e os mortos não podem ser enterrados. O incidente piora quando um ladrão de sepulturas tenta roubar as jóias dos mortos e se depara com D. Quitéria ressuscitada, e em seguida ressuscitam todos os outros que, depois de mortos, unem-se visto não haver classes sociais para defuntos.

no *clip* “Thriller” de Michael Jackson. A criação revela-se, neste caso, como um processo de pesquisa e transformação. Paulo Barros buscou informações na literatura e na dança, traduzindo tais dados para a linguagem das Escolas de Samba. Além das roupas esvaçadas e da cor esverdeada, os componentes usavam maquiagem que exalava mau cheiro.



Figura 40 – Ala dos Mortos na Unidos da Tijuca – Carnaval 2005 (foto cedida por Paulo Barros)

A quinta alegoria foi o carro do purgatório, trazendo 160 componentes que pareciam agonizar. Foi feita uma espécie de “mingau” com água, farinha e corantes. A alegoria causou grande impacto junto ao público, que ria, se espantava, estranhava. O jornal *O Dia*, de 8 de fevereiro de 2005, publicou o seguinte comentário na matéria intitulada *A alegria dos horrores*: “ [...] pessoas, umas sobre as outras – e as mulheres de seios nus -, sofriam tentando se purificar e eram disputadas pelos anjos da luz e das trevas. Mais pareciam vermes saindo da terra”. Os componentes assombraram (no melhor sentido) o público.

Depois de reunidos e devidamente apresentados, eles saem, cada um para seu lado, para acertar contas pendentes com os vivos.



Figura 41 – Alegoria do Purgatório na Unidos da Tijuca – Carnaval 2005 (foto cedida por Paulo Barros)

Havia também o carro do Drácula, em que vampiros abriam e fechavam caixões, produzindo o típico efeito de movimento das alegorias de Paulo Barros, que valorizam o elemento humano em sua constituição.



Figura 42 – Carro do Drácula no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005 (foto cedida por Paulo Barros)

Fez parte deste desfile também o carro Atlântida [já mencionado no capítulo 1 deste trabalho], que foi apresentado sem chassi, dando a impressão de que a Avenida era o fundo do mar.



Figura 43 – Alegoria “Atlântida” no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

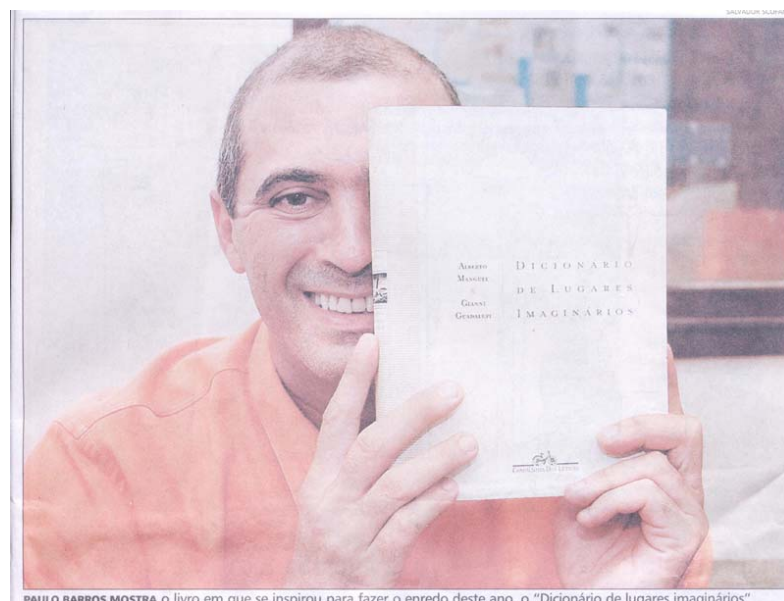
Outro ponto relevante é a forma complementar como Paulo Barros concebe as fantasias do casal porta-estandarte. Esse ano, a porta-bandeira representava um moinho, e o mestre sala, Dom Quixote. Observamos que o carnavalesco aproveita cada detalhe para comunicar o enredo, conferindo a todos os elementos uma funcionalidade, que extrapola a estética visual, garantindo coerência e consistência a todo o desfile. “Sou contra o uso indiscriminado de plumas. Acredito que toda fantasia, até mesmo dos destaques, tem de estar no enredo”, declara o carnavalesco ao jornal O Globo, de 8 de fevereiro de 2005.



Figura 44 – Casal porta-estandarte no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2005 (foto disponível no *orkut* da porta-bandeira)

Constatamos a pesquisa feita por Paulo Barros no processo de criação desse desfile em dois momentos:

a) No jornal Extra, o carnavalesco mostra o livro em que se inspirou para fazer esse enredo: o Dicionário de lugares imaginários:



PAULO BARROS MOSTRA o livro em que se inspirou para fazer o enredo deste ano, o "Dicionário de lugares imaginários"

(Fonte: Jornal EXTRA de 28.01.2005)

Figura 45 – Paulo Barros mostra "Dicionário de lugares imaginários"

b) Na composição dos figurinos que representaram o Planeta dos Macacos, o carnavalesco conta que pesquisou em filmes e fotografias de primatas. As máscaras, segundo ele, foram feitas individualmente, com musse de látex, permitindo que as feições do rosto fossem percebidas:



Figuras 46 e 47 – Fantasias que representaram o Planeta dos Macacos na Unidos da Tijuca – Carnaval 2005 (disponível em: www.obatuque.com)

Enfim, a criatividade marcou mais uma vez a passagem da Unidos da Tijuca pela Sapucaí: materiais inusitados (painéis, bolinhas de plástico), alas coreografadas, poucas plumas e lantejoulas nas fantasias, e muita comunicação com o público.

Tais constatações remetem aos traços criadores apontados por Kneller (1978, p. 78-93), para quem a pessoa criativa, entre outras características, “experimenta mais que os outros”, comumente “imaginará empregos inusitados para as coisas, como utilizar palha de aço como barba para fantoches”, tem a originalidade como um dos traços mais marcantes, abrangendo a capacidade de “produzir idéias raras”.

Outro ponto, apresentado pelo autor, é que a criatividade exige persistência, “uma vez que ela muitas vezes tem de ser sustentada por longos períodos de tempo, e enfrentando formidáveis obstáculos”. Na produção da alegoria “Atlântida”, Paulo Barros fugiu totalmente dos moldes de um carro alegórico. Pela primeira vez, conta ele, os profissionais do barracão receberam a encomenda para fazer um carro sem chassi. E mais: tendo de tentar resolver como se daria tal produção.

A pessoa criativa, ainda de acordo com Kneller, gosta de explorar idéias pelo prazer de explorá-las, têm acentuado senso de humor, além de íntima confiança no valor de sua obra.

3.2.4 Carnaval 2006: Mozart na Ópera do Carnaval

Para desenvolver o enredo “*Ouvindo tudo o que vejo, vou vendo tudo o que ouço*”, Barros manteve o gosto pelos materiais peculiares: usou carcaças de carro, 700 capas de discos, três mil LPs e 120 mil CDs nos carros da Unidos da Tijuca. O enredo sobre a música foi inspirado nos 250 anos do nascimento de Mozart e, no desfile, a escola fez um passeio pelos mais diversos gêneros, das marchinhas de carnaval aos grandes temas do cinema.

A alegoria feita com veículos suspensos, por exemplo, fazia menção à música “Fuscão Preto”, famosa na década de 1980. Paulo Barros utilizou 21 carcaças de fuscas, adquiridas em ferros-velhos da cidade do Rio de Janeiro:



Figura 48 – Alegoria “Fuscão Preto” no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

Na matéria *Sinfonia Visual*, da revista *Ensaio Geral*, (dez/2005), o carnavalesco conta que preparou um desfile “capaz de provocar, através de imagens, a emoção despertada pela música”. A música, segundo ele, em vez de ser ouvida, seria vista.

Dessa vez, as pessoas que compunham as alegorias, além de coreografias (conforme os dois anos anteriores) traziam também elementos nas mãos, entravam e saíam dos carros alegóricos, e, desta forma, os carros se modificavam em pleno desfile. Uma das alegorias representava um gramofone. Nele, 80 pessoas tinham placas entre as pernas que eram trocadas formando 3 diferentes imagens durante o desfile. Para a concepção sair perfeita, houve ensaio duas vezes por semana, durante três meses, sob a coordenação de um coreógrafo. As imagens a seguir ilustram a referida alegoria em dois momentos:



Figura 49 – Alegoria “Gramofone” no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)



Figura 50 – Alegoria “Gramofone” no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

Entre as alegorias que se destacaram nesse ano, há também o carro do “Bebê” que fazia referência à música “Mamãe eu quero”. Com 9 metros de altura (foi necessário uma dobradiça para que chegasse à Avenida), foram utilizadas cerca de 7 mil chupetas de plástico para produzir o andador do bebê. Dentro da “barriga” dele se alojavam seis pessoas com engrenagem de roldana e cabo de aço para movimentar a cabeça, as pernas, as mãos, os olhos, os braços e os dedos da escultura:



Figura 51 – Alegoria “Mamãe eu quero” no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006 (foto cedida por Paulo Barros)

Novamente materiais do cotidiano foram matéria-prima do artista, como chupetas, LPs e suas capas antigas. As chupetas, no andador do bebê, faziam alusão à música: “Mamãe eu quero mamar / Dá a chupeta pro bebê não chorar”. O carnavalesco não perde um detalhe que oportunize a concepção de um trabalho inusitado com o intuito de provocar a platéia. Todo elemento, ou pelo menos a maioria deles, tem função comunicativa.

Outro destaque foi o figurino do casal porta-estandarte: a saia dela representava um CD, e ele estava vestido de Mozart com um fone de ouvido como se estivesse ouvindo o CD.



Figura 52 – Casal Porta-Estandarte no desfile da Unidos da Tijuca – Carnaval 2006 (foto cedida pelo carnavalesco Paulo Barros)

Novamente, a fantasia do casal foi concebida de forma integrada, em que um complementa o visual do outro. Neste caso, a porta-bandeira era um CD, e os movimentos dela (girando) ficariam perfeitos, na visão do carnavalesco. Essas combinações inusitadas são abordadas por Ostrower (1987, p. 20), no contexto das associações que, para ela, compõem a essência do mundo imaginativo: “São correspondências, conjeturas evocadas à base de semelhanças, ressonâncias íntimas em cada um de nós com experiências anteriores e com todo um sentimento de vida”.

Há mais do que certa coincidência, há coerência no associar dos figurinos dos casais porta-estandartes. No carnaval 2007, por exemplo, quando o tema foram os jogos, a saia da porta-bandeira era uma roleta de cassino, e o mestre-sala era um crupiê. Essas associações geram um mundo experimental, associando objetos e eventos, simbolizando e comunicando.

No desfile de Paulo Barros, a linguagem visual estabelece, em cada detalhe, um diálogo com a temática da escola, numa constante transmutação de formas, possibilitando a compreensão por parte do espectador que, mesmo sem acesso à sinopse, pode entender a mensagem do enredo.

3.2.5 Carnaval 2007: Jogando com a Sorte na Viradouro

Poucos dias após o término do Carnaval 2006, o *site* O Globo Online²⁴ publicava: “Paulo Barros é o novo carnavalesco da Viradouro”. No dia seguinte, o artista declarava ao *site* Tudo de Samba²⁵: “meu trabalho será um mix de luxo e criatividade”. Na oportunidade o artista informou também que tinha quatro opções de enredo para o carnaval 2007, e o presidente da Viradouro, Marco Lira, falou que o carnavalesco teria toda liberdade na Escola. Assim começou a parceria entre a escola e o carnavalesco.

Em abril de 2006, Paulo Barros anunciou que o enredo da Viradouro para 2007 seria “A Viradouro vira o jogo”, quando ele abordaria as várias modalidades de jogos. Segundo o carnavalesco, em entrevista conosco no mês seguinte, dentre os diversos temas que havia para ele trabalhar, optou pela alternativa que daria mais retorno visual e permitiria boa comunicação com o público:

[...] quando o público realmente entende, participa mais do desfile. Antes o carnaval estava muito voltado para o luxo e trazia muita informação. Eu acho que o caminho do “claro” é melhor. O tema *jogos* me dá um bom retorno visual, é plasticamente muito bom, e oferece uma gama de possibilidades pela variedade de tipos de jogos. Também é um assunto que está na vida de todo mundo, o público tem familiaridade com o tema.

Paulo Barros nos revelou também que pretendia utilizar novamente as alegorias humanas na composição do desfile, mas com outra leitura, buscando sempre garantir a dinâmica do desfile, que antes contava basicamente com “destaques emplumados, luxuosos”.

Definido o tema, iniciou-se o processo de pesquisa para elaboração do enredo, que incluiu uma viagem do carnavalesco a Las Vegas – a capital mundial do entretenimento, onde se joga ininterruptamente, 24 horas por dia. A equipe de trabalho foi formada e, pela primeira vez, o artista contou com a colaboração de dois

²⁴ Matéria publicada em 09.03.2006.

²⁵ Matéria publicada em 10.03.2006.

profissionais para projetar as alegorias e desenhar os figurinos. Parte da equipe se dedicava a pesquisas sobre o tema, tendo como principal fonte a Internet.

Em depoimento à revista Ensaio Geral (nº 17, de setembro de 2006), o carnavalesco conta que, após o trabalho da equipe, encontrou muitas alternativas para desenvolver o tema:

Difícil foi selecionar os jogos que levaremos para a Avenida. Serão quase 40, entre eles: damas, xadrez, gamão, jogo da velha, carteador, tarô, jogo de búzios, I-Ching, lego, jogos eletrônicos, simuladores, paint-ball e o divertido *Onde está Wally?*

A diretoria e a equipe técnica para o Carnaval 2007 da Viradouro ficaram organizadas da seguinte forma:

a) Diretoria

Presidente Executivo: Marco Lira

Vice-Presidente Executivo: Thatiana de Carvalho Bessil

Vice-Presidente Administrativo e Financeiro: Augusto Jorge Lira e Almeida

Vice-Presidente Social: Luiz Carlos Paes Alexandre

Diretor Administrativo: Paulo Roberto Paiva Mendonça

Tesoureiro: Arthur dos Reis Filho

b) Ficha técnica

Diretor de Carnaval e Harmonia: Guilherme Nóbrega

Diretor de Bateria: Moacyr da Silva Pinto “Mestre Ciça”

Intérprete Oficial: Dominginhos do Estácio

1º Mestre-sala: Julio Cezar da Conceição Nascimento “Julinho”

1ª Porta-bandeira: Simone Pereira

Presidente da Alas das Baianas: Cléa Lima de Souza

Presidente de Ala de Compositores: Paulo Cezar Portugal

Presidente da Velha Guarda: Almir Dias da Costa

Responsável pela Ala das Crianças: Renan Soares

Responsável pela Ala das Passistas: Lízia Irene Gomes

Diretor de Eventos: Vanderlei Borges Ramos

Secretária de Barracão: Naira Cezari

Secretária de Quadra: Luana Gomes

Uma das primeiras propostas de Paulo Barros para o Carnaval de 2007, divulgadas na imprensa especializada²⁶, foi a de que o público não seria mero espectador dos desfiles das escolas de samba:

[...] vou fazer com que o público interaja com a Viradouro durante o desfile. A escola vai passar e as pessoas vão ter que descobrir onde está Wally²⁷ [...] Vai ser uma grande brincadeira e eu vou fazer o público se divertir. Vai ficar todo mundo procurando o Wally.

No mês de junho, numa reunião com a ala de compositores da Escola, Paulo Barros apresentou a sinopse, dando algumas orientações para a elaboração do samba-enredo. Em contato com André Quintanilha, que estava na disputa do samba junto com mais cinco compositores (as composições geralmente se dão em grupo), ele nos revela: “Ele [Paulo Barros] foi super abrangente na sinopse e mais direto na conversa”, e completa: “ele recomendou que nós fizéssemos o samba trazendo as emoções que os jogos proporcionam”.

Conforme informações disponíveis no *site* da Viradouro, no início de agosto aconteceu a primeira eliminatória e, em outubro, foi definido o samba vencedor, de autoria de Gustavo Clarão, Gilberto Gomes, Nando, Pablo e PC Portugal com interpretação de Dominginhos do Estácio. Quem tradicionalmente faz a escolha do samba-enredo é o presidente da agremiação carnavalesca.

Um dos compositores do samba vencedor, Gustavo Clarão, declarou ao *site* O Dia na Folia²⁸ que tinha certeza de que o refrão principal iria levantar o público na Marquês de Sapucaí: “Ele chama o torcedor da Viradouro, que tem que cantar com muito orgulho e amor. No fim, o componente é o vencedor”. Na matéria, Gustavo conta que o carnavalesco Paulo Barros teve paciência e abriu o barracão na Cidade do Samba para explicar os setores e a sinopse do enredo da agremiação.

Paralelamente, os trabalhos no barracão e no ateliê estavam “a todo vapor”. No final de julho, estivemos no barracão da Escola e verificamos o trabalho de costureiras, aderecistas, ferreiros, marceneiros e outros profissionais. Tivemos

²⁶ Informação publicada no site: www.tamborins.com.br em 27.04.2006.

²⁷ Entretenimento lançado no Brasil pelo livro Onde está Wally?, de Martin Handford, em que o jogador tinha que descobrir, numa imagem repleta de informações, onde estava o personagem

²⁸ Publicado dia 08.10.2006

acesso, na ocasião, ao roteiro do desfile, chamado também de organograma, o documento que descreve a divisão de setores, as alas e as alegorias do desfile:

3.2.5.1 Organograma do Desfile

1° Setor: Abertura

Abre-Alas: Mostrará uma partida de um jogo de tabuleiro. Para simbolizar o movimento rumo ao sucesso ou ao azar, Paulo Barros usará dados, peões, coringas e pinos. 2° Carro: Cassino. Para manter a linha de trabalho que o consagrou, o carnavalesco fará a junção do mecânico com o humano, com 60 pessoas na alegoria.

2° Setor: Jogos de Adivinhação

Jogos de cartas, tarô, búzios, I Ching e Runas. 3° Carro: I Ching, um imenso oráculo.

3° Setor: Jogos de Raciocínio ou Estratégia

Mostrará o uso do raciocínio para vencer o oponente. Jogo da velha, dama, xadrez e mankala. 4° Carro: Xadrez, onde virá a bateria. Uso predominante do preto e do branco, respeitando o tabuleiro padrão.

4° Setor: Jogos de Construir

Jogos criados a partir de peças que se juntam, sendo, alguns deles, resultados de reutilizações ou transformações de outros jogos. Dominó, lego, cama de gato e cartas para montar. 5° Carro: Castelo de Cartas.

5° Setor: Jogos de Adrenalina

Jogos que causam euforia e palpitação. Vídeo game, batalha naval, carros eletrônicos, 3De Paint Ball. 6° Carro: Pinball.

6° Setor: Jogos de Passatempo

Cubo mágico, detetive, caça-palavras e caça ao tesouro. 7° Carro: Onde está Wally?

7º Setor: Jogos de Competição

Duelo Medieval, gladiadores, etc. Tiro ao alvo e futebol também serão mostrados. 8º

Carro: Jogos Olímpicos

Em outubro, a Liesa realizou a festa de apresentação oficial dos enredos e dos carnavalescos do grupo especial para 2007. A Viradouro contou com a companhia teatral “Lúmini” em sua apresentação, sendo citada por alguns *sites* especializados como a mais inovadora e a que teve a exibição mais interessante entre as 13 escolas. No *síte* O Dia na Folia, a matéria sobre o evento, divulgada em 19.10.2006, tinha como título: “Viradouro dá show e se destaca na apresentação dos enredos para 2007”.

Acompanhamos as diversas matérias que eram veiculadas pela imprensa nesse período; entre elas as notícias de que um carro cruzaria a passarela do samba de cabeça para baixo, e que a bateria desfilaria em cima de um carro alegórico representando o jogo de xadrez.

Com sua forma peculiar de jogar com as linguagens, Paulo Barros literalmente decidiu “virar o jogo”. O carnavalesco brincou com esta metáfora, que no mundo das apostas e competições significa vencer, fazendo a alegoria “Castelo de Cartas” cruzar a avenida de cabeça para baixo. Ele “virou o jogo” apostando numa boa colocação na disputa entre as escolas. De acordo com Kneller (1978, p.82): “quem é criativo naturalmente brinca com as idéias”, e isso Paulo Barros mostra em todos os seus desfiles.



Figura 53 – Detalhe da alegoria “Castelo de Cartas” no desfile da Viradouro - Carnaval 2007 (acervo particular)

Mais detalhes e imagens desse desfile são explorados no capítulo 4 deste trabalho, quando analisamos o processo de criação de figurinos e alegorias, resgatando a estética do movimento criador nos bastidores do carnaval.

CAPÍTULO III

4 O JOGO DE LINGUAGENS NOS SAMBAS-ENREDO

Os sambas-enredo são pautados em um texto – a sinopse do enredo – organizado a partir de pesquisas feitas sobre o tema definido para o carnaval. A ala de compositores deve musicar, com riqueza poética e melódica, a temática da Escola. Esses sambas têm, portanto, uma característica peculiar, que transcende a mera inspiração de seus autores, remetendo-nos aos pressupostos da Crítica Genética, segundo os quais, o ato criador “manipula a vida em uma permanente transformação poética para a construção da obra” (SALLES, 2004, p. 89).

Uma vez que o enredo aponta elementos do universo semântico e sintático a serem trabalhados, fragmentos intertextuais permeiam preponderantemente tais composições. O conceito de intertextualidade fundamenta-se basicamente na relação entre textos, sendo definida por Barros e Fiorin (1994, p. 30) como “um processo de incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo”. Tais relações podem ser explícitas ou implícitas, e os autores as classificam em três modalidades: a citação, a alusão e a estilização.

A intertextualidade pelo processo de citação ocorre, de acordo com os autores, quando há reprodução literal do texto-fonte. No processo de alusão, não há citação de palavras, mas reprodução de construções sintáticas ou figurativizações do tema. Quanto à estilização, que consiste na reprodução do estilo de outrem, estilo deve ser entendido como o conjunto das recorrências que produzem um efeito de sentido de individualização.

De acordo com o Manual do Julgador de 2007 da LIESA, o jurado deve avaliar a letra e a melodia do samba-enredo apresentado, respeitando-se a licença poética. Quanto à letra, devem ser observados os seguintes itens: a) adequação da letra ao enredo; b) riqueza poética, beleza e bom gosto; c) adaptação à melodia, ou seja, o perfeito entrosamento dos seus versos com os desenhos melódicos.

Quanto à melodia devem ser consideradas: a) características rítmicas próprias do samba; b) riqueza melódica, sua beleza e o bom gosto de seus

desenhos musicais; c) capacidade de sua harmonia musical facilitar o canto e a dança dos desfilantes.

Ainda de acordo com o Manual, o julgador não deve levar em consideração: a) a inclusão de qualquer tipo de *merchandising* (explícito ou implícito) no samba-enredo; b) a eventual pane no carro de som e/ou no sistema de sonorização da Passarela; c) questões inerentes a quaisquer outros quesitos.

Para adequar a letra do samba ao tema, os compositores devem promover um constante diálogo com a sinopse, num jogo de linguagens que permita comunicar eficazmente o enredo. Para a elaboração de um samba, o mais adequado possível para o desfile concebido, normalmente o carnavalesco complementa as informações do enredo, por meio de reuniões, esclarecendo eventuais dúvidas e fazendo recomendações aos compositores.

Nos anexos da tese de doutoramento de Maria Laura Cavalcanti²⁹, encontramos uma carta dos carnavalescos Renato Lage e Lílian Rabello, destinada aos compositores. Responsáveis pelo carnaval de 1991 da Escola de Samba Mocidade Independente de Padre Miguel, a dupla de profissionais desenvolveu naquele ano o enredo “Sonhar não custa nada”. Reproduzimos a seguir, trechos da correspondência:

Nossa intenção é ter um samba que chame toda a população para viajar conosco, embarcando nessa fantasia de sonhos, para construir e realizar mudanças e coisas novas. [...] Solicitamos a todos que utilizem em suas obras musicais os verbos na 1ª pessoa do singular ou na 1ª pessoa do plural, para que os ouvintes identifiquem-se, cantem e sonhem conosco. [...] Boa noite! E sonhem com os anjos.

Durante nossa pesquisa, entramos em contato pelo sistema de mensagem eletrônica instantânea (*msn*) com o compositor André Quintanilha, em agosto de 2006, para verificar como este processo aconteceu na Viradouro: “Ele [Paulo Barros] recomendou que nós fizéssemos o samba trazendo as emoções que os jogos proporcionam”, disse.

Os sambas-enredo são, em geral, elaborados coletivamente. E Quintanilha explica que, apesar da complicação advinda da diversidade de

²⁹ Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social no Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro, em 1993, com o título “Onde a cidade se encontra: o desfile das Escolas de Samba no Rio de Janeiro”

interpretações do enredo, "... fica interessante porque são opiniões diferentes a respeito do mesmo tema. Por exemplo: como contar (cantar) o enredo, em que tempo, com qual pronome?". As decisões, segundo ele, foram tomadas considerando o objetivo da Viradouro de convidar o público para jogar.

Finalmente, sobre sua forma de criar, ele revela que prefere compor com uma linha melódica já imposta, enquanto alguns companheiros consideram melhor compor a poesia em prosa, e depois criar uma melodia e colocar em versos. Para escolha do samba-enredo há um processo de seleção, coordenado pelo presidente da agremiação carnavalesca. Cada escola tem um cronograma para o concurso, que deve adequar-se ao calendário da LIESA, que estabelece a data de gravação do CD (disco compacto) com os sambas-enredo de cada ano.

No ano de 2006, em uma decisão pouco comum, a diretoria da Viradouro desclassificou 31 sambas, dos 37 inscritos, antes da primeira eliminatória na quadra da Escola (evento aberto ao público). Tal atitude causou polêmica na comunidade do carnaval carioca, mas a agremiação justificou que, após uma análise das letras, manteve apenas os sambas que tinham chance de vitória.

Segundo Marco Lira, o primeiro critério era adequação do samba à sinopse do enredo. Ele criou uma comissão composta por seis pessoas, que analisaram os sambas, observaram a cronologia, as letras e os setores do desfile no contexto do enredo.

Das seis composições classificadas para o concurso de sambas-enredo da Viradouro, quatro chegaram à fase final, sendo de autoria das seguintes parcerias:

- 1) Evaldo, Tamiro, Peralta, Deivson e Marcinho;
- 2) Zé Katimba, Zé Glória, Sergio Soares, Inacio Rios e André Luis;
- 3) José Antonio, Julio Louzada e Washigton Motta;
- 4) Gustavo Clarão, Gilberto Gomes, Nando, Pablo e Pc Portugal;

(eleita vencedora, em evento realizado na quadra da Escola, em Niterói, no dia 7 de outubro de 2006).

Essas quatro composições são objeto de nossa observação a seguir, quando avaliamos a intertextualidade de cada samba-enredo com a sinopse, e procedemos, subseqüentemente, a uma análise comparativa, com o objetivo de checar o grau de adequação das referidas letras ao enredo.

Em seguida, complementamos a análise, observando, exclusivamente na letra do samba vencedor, a expressividade da linguagem, destacando os recursos estilísticos utilizados no referido texto.

4.1 SINOPSE DO ENREDO: “A VIRADOURO VIRA O JOGO”

Para elaboração do enredo do carnaval 2007 da Escola de Samba Unidos do Viradouro, o carnavalesco Paulo Barros contou com a colaboração de uma equipe de pesquisadores da UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro, visando garantir a riqueza do texto, que buscava apresentar uma grande diversidade de jogos, além de descrever as emoções sentidas por aqueles que jogam.

A sinopse contempla desde os jogos mais populares, como o futebol, as Olimpíadas, o xadrez e o quebra-cabeça, até modalidades menos conhecidas como as runas - um jogo de adivinhação, oriundo do norte da Europa, cujo aparecimento data de muito antes do cristianismo, conforme informações disponíveis no *site* [Oráculo Runas](#).

Segue o texto do enredo, fornecido pela assessoria de imprensa da Escola:

Linha 1 **OBJETIVO**

Linha 2 Mergulhar no universo mágico dos jogos, transformando a
Linha 3 Passarela do Samba num imenso tabuleiro, a ser percorrido rumo
Linha 4 à vitória no carnaval 2007.

Linha 5 **TABULEIRO**

Linha 6 O tabuleiro será o lugar de encontro entre duas antigas formas de
Linha 7 brincar: o carnaval e os jogos. Intervalos de prazer no cotidiano
Linha 8 nos levam a um mundo de fantasia, conquista e sedução. Numa
Linha 9 empolgante partida, a Viradouro desenha um percurso em que as

Linha 10 casas do tabuleiro serão alas e alegorias. Enfrente o desafio de
Linha 11 vivenciar em cada fase algumas das múltiplas faces do homem,
Linha 12 no prazer de correr riscos, prever o futuro, traçar estratégias,
Linha 13 construir, ultrapassar limites, desvendar, competir. Ao longo do
Linha 14 percurso, participe dos jogos que o homem criou para
Linha 15 compreender sua existência e representar seu modo de vida. No
Linha 16 tabuleiro da avenida, alegria, harmonia, ritmo, garra e emoção!

Linha 17 **PREPARAÇÃO DO JOGO**

Linha 18 Jogar é um ato tão antigo que é impossível determinar a sua
Linha 19 origem. Conheça os jogos que atravessam os séculos, fazem
Linha 20 passar as horas ou são decididos em fração de segundos!
Linha 21 Inventados e reinventados, continuam despertando a curiosidade
Linha 22 e o prazer. Cartas e dados brincam nas mãos de crianças e
Linha 23 adultos em jogos que se multiplicam em diferentes culturas. O
Linha 24 tabuleiro vermelho e branco se abre na Sapucaí para uma jogada
Linha 25 de mestre.

Linha 26 Forme uma equipe capaz de vencer o jogo. Organize os
Linha 27 componentes. Esquente na concentração. Cante o samba e solte
Linha 28 os fogos. A torcida vai ser uma só, vibrando na avenida.

Linha 29 Embaralhe as cartas, gire a roleta, role os dados. A sorte está
Linha 30 lançada!

Linha 31 **O JOGO**

Linha 32 **FASE 1: FAÇAM SUAS APOSTAS**

Linha 33 O prazer está em arriscar, suportar a incerteza e a tensão. Nos
Linha 34 cassinos, circulam personagens e histórias de um universo em
Linha 35 que alegria e tristeza, vitória e derrota convivem. Cada partida

Linha 36 pode ser decidida num lance, numa cartada, num giro de roleta.

Linha 37 Ganhe pontos girando o globo, rolando dados ou jogando cartas.

Linha 38 Quem tirar o curinga, joga outra vez. Aposte suas fichas, quebre a

Linha 39 banca e vá para a próxima fase.

Linha 40 FASE 2: ABRA O JOGO E CONHEÇA SEU DESTINO

Linha 41 O homem sempre buscou a ajuda dos deuses para decifrar

Linha 42 mistérios no jogo da vida. Descubra o melhor caminho através das

Linha 43 runas. A casa do tarô dá o direito de tentar compreender o

Linha 44 passado, interferir no presente e conhecer o futuro. Jogue o I

Linha 45 Ching, o livro das mutações: um poderoso oráculo que usa as

Linha 46 imagens do céu, da terra e dos elementos da natureza para

Linha 47 prever as mudanças do tempo na vida dos homens. Responda a

Linha 48 pergunta e avance mais uma casa. Se não souber a resposta ou

Linha 49 ainda estiver em dúvida, consulte os búzios e passe para fase 3.

Linha 50 FASE 3: ARME A MELHOR JOGADA

Linha 51 Continue percorrendo as casas do tabuleiro e torne-se um hábil

Linha 52 estrategista. Vencer depende da astúcia do jogador em saber

Linha 53 quando avançar ou recuar, equilibrando razão e emoção. Visão e

Linha 54 raciocínio lógico são as armas do jogo. Desenvolva sua

Linha 55 capacidade de atenção e concentração. Será preciso planejar,

Linha 56 antecipar a sua jogada e a do seu oponente. Escolha a melhor

Linha 57 posição no gamão, descubra o próximo lance na dama, confunda

Linha 58 o adversário e... Xeque-mate!

Linha 59 FASE 4: FAÇA VOCÊ MESMO

Linha 60 Os jogos agora exigem criatividade, destreza e originalidade. No

Linha 61 dominó, os pequenos retângulos de madeira escondem números

Linha 62 que devem ser encaixados em uma das pontas da cadeia que vai

Linha 63 se formando. O baralho inspirou os mais variados jogos. Mas a
Linha 64 inventividade humana não tem limites! Quem terá sido o primeiro
Linha 65 a colocar a pedra em pé e experimentar o efeito dominó? Quem
Linha 66 resolveu equilibrar as cartas e formar maravilhosas construções?
Linha 67 Peças e cartas nas mãos se transformam em jogos de montar,
Linha 68 onde a precisão e o equilíbrio são o desafio. O tangran possibilita
Linha 69 a montagem infinita de figuras a partir de apenas sete pedaços. O
Linha 70 lego permite milhares de diferentes e coloridas combinações!
Linha 71 Fragmentos se juntam e vão compondo imagens de cidades,
Linha 72 torres, castelos, figuras e animais... A diversão está garantida!

Linha 73 FASE 5: POR UM TRIZ

Linha 74 A disputa ficou mais acirrada. Cuidado para não perder a vez.
Linha 75 Prenda o fôlego e solte os bichos! Conheça algumas das loucuras
Linha 76 onde a maior diversão é levar a tensão ao extremo. Cuidado com
Linha 77 a roleta russa, agilidade nos carros de corrida eletrônicos. Muita
Linha 78 habilidade no pinball. Parabéns! Respire fundo e siga em frente.

Linha 79 FASE 6: PASSE O TEMPO

Linha 80 Se os jogos podem provocar catarse ou euforia, também exigem
Linha 81 maior concentração e sagacidade. Diversos desejos movem o
Linha 82 homem: decifrar enigmas e pistas secretas, caminhar por
Linha 83 labirintos e mares bravios, perceber semelhanças entre formas e
Linha 84 cores, quebrar a cabeça, caçar palavras, encontrar tesouros,
Linha 85 descobrir crimes! Quem não se divertiu bancando o detetive ou
Linha 86 procurando um sujeito no meio da multidão? Onde está? Quem
Linha 87 foi? O que é? São perguntas que movimentam milhares de jogos
Linha 88 pelo mundo! Concentre-se e descubra a solução. Achou? Então
Linha 89 avance para a última fase.

Linha 90 Fase 7: VENCER, VENCER, VENCER

Linha 91 O jogo é o espetáculo! Mobiliza multidões, transforma o mundo
Linha 92 inteiro em imensas torcidas durante Pan-americanos, Olimpíadas,
Linha 93 Copas do Mundo. Desde a Grécia Antiga, os esportes são uma
Linha 94 demonstração de espírito competitivo, força e perfeição. Nações
Linha 95 inteiras jogam através de seus atletas, times ou equipes, que
Linha 96 passam a representar um povo que quer vencer. Após anos de
Linha 97 preparação física, de autocontrole para superar seus próprios
Linha 98 limites, esses ídolos recebem os louros da vitória por satisfazer o
Linha 99 desejo de milhares de torcedores.

Linha 100 Unidos por essa vontade de vencer, nos reunimos em torno dos
Linha 101 jogos: lançamos dados e flechas, giramos bolas e roletas,
Linha 102 montamos estratégias e coloridas peças. E somos arrastados pelo
Linha 103 fascínio de torcer, empurrar o time, vestir a camisa, cantar a uma
Linha 104 só voz, levar a escola e fazer parte da conquista. No jogo da
Linha 105 virada, passarela é tabuleiro, jogador é folião, o hino é o samba e
Linha 106 a **VIRADOURO É CAMPEÃ!!!!!!**

Paulo Barros, Ana Paula Trindade, Isabel Azevedo e Simone Martins

4.2 O DIÁLOGO ENTRE OS SAMBAS E O ENREDO

Para examinarmos os sambas, dividimos as composições em estrofes, buscando identificar a intertextualidade entre seus enunciados e as concepções apresentadas na sinopse, ou seja, observar a capacidade dos compositores de promoverem o diálogo constante de suas composições com o texto-fonte, num processo de tradução de linguagens.

4.2.1 Samba 1

O samba a seguir, que conveníamos enumerar de 1, é de autoria de Evaldo, Tamiro, Peralta, Deivson e Marcinho, tendo sido interpretado no concurso por Anderson Paz.

a) Primeira estrofe:

- 1 *Vem...*
- 2 *Pra esse mundo fascinante*
- 3 *Vem... pode apostar*
- 4 *Mas pra ganhar tem que arriscar*
- 5 *Ontem já era, do amanhã, o que será?*
- 6 *O seu destino tem que buscar*
- 7 *Você deve acreditar*
- 8 *Não perca a razão, segure a emoção*
- 9 *Que a hora certa vai chegar*
- 10 *Pro xeque-mate é só antecipar*

Nesta estrofe, os compositores convidam o folião para o fascinante mundo das apostas. Identificamos aqui uma referência às primeiras linhas da sinopse, quando o carnavalesco aponta seu objetivo: “Mergulhar no universo mágico dos jogos” (linha 1). As expressões *mundo fascinante* e *universo mágico* fazem parte do mesmo campo semântico. O verbo *vem* (linhas 1 e 3 do samba), por sua vez, representa um convite aos interlocutores, significado que dialoga com o verbo *mergulhar*, utilizado no enredo em seu sentido figurado, referindo-se ao ato de *integrar-se* ou, utilizando outra figura de linguagem, *entrar de cabeça*.

A fase 2 do enredo aborda os jogos de adivinhação, sendo contemplada pelos compositores de forma genérica, nas linhas 5, 6 e 7 do samba. E as linhas 8, 9 e 10 discorrem sobre a fase número 3: “Arme a melhor jogada”, que aborda a concentração, a astúcia e o equilíbrio como armas para ganhar o jogo.

b) Segunda estrofe:

- 11 *Deixe a imaginação aflorar*
- 12 *A sua criação você pode montar*

13 As peças vão se encontrar

14 Como se fosse magia,

15 Belas imagens irão formar

As cinco linhas desta estrofe sintetizam a fase 4 do enredo, quando o carnavalesco cita a criatividade nos jogos de montar, como o jogo chinês do tangran e o lego.

c) Terceira Estrofe

16 E no girar do tambor

17 A vida por um triz, aí a coisa fica russa

18 Mas no final, eu quero ver você feliz

19 Cadê o cara, cadê? Onde ele está?

20 Esse é um mistério a desvendar

21 E nessa folia vejo a multidão

22 Vestindo a camisa num só coração

23 Meu manto é sagrado, explode paixão

24 Quero poder gritar meu time é campeão

A linha 17 do samba faz referência literal à fase 5: “Por um triz”. A fase 6 do enredo, sobre a decifração de enigmas e pistas secretas, é ilustrada nas linhas 19 e 20. Por fim, da linha 21 a 24, verificamos a intertextualidade com o último trecho do enredo: “vestir a camisa, cantar a uma só voz” (linha 103) e “a Viradouro é campeã” (linha 106).

d) Quarta Estrofe

25 A Viradouro chegou virando o jogo, amor.

26 Convida o povo a brincar

27 De vermelho e branco na avenida

28 O tabuleiro vamos armar

29 Faça o seu jogo que o show vai começar

Nesta estrofe (o refrão do samba), identificamos na linha 25, uma alusão ao tema do enredo: “A Viradouro vira o jogo”. A linha 26 refere-se à proposta do carnavalesco de interagir com o público; a linha 27 faz referência às cores da

escola, uma citação da linha 24 do enredo. E, na linha 28, identificamos o conceito de transformar a Passarela do Samba num imenso tabuleiro, uma das sugestões centrais do carnavalesco para o carnaval 2007.

4.2.2 Samba 2

O samba que denominamos de número 2 tem como autores: Zé Catimba, Zé Glória, Sérgio Soares, Inácio Rios e André Luís, e como intérprete, Nêgo e Inácio Rios.

a) Primeira Estrofe

- 1 *A Viradouro vira o jogo pra folia*
- 2 *Na euforia do prazer de arriscar*
- 3 *Em tabuleiro se transforma a avenida*
- 4 *A bateria faz o povo delirar (bis)*

No verso “A Viradouro vira o jogo pra folia” os autores, além de referenciar o tema do enredo, traduzem a combinação proposta nas linhas 6 e 7 do enredo: “... lugar de encontro entre duas antigas formas de brincar: o carnaval e os jogos”. E, no verso 3, contemplam o objetivo do carnavalesco de transformar a “Passarela do Samba num imenso tabuleiro”. O quarto verso faz uma alusão à bateria da Escola, que nesse carnaval desfilou, de forma inédita na Marquês de Sapucaí, em cima de um carro alegórico, com seus mais de 300 componentes.

b) Segunda Estrofe

- 5 *O destino, tem mistério a revelar*
- 6 *Com astúcia, planejei quero jogar*
- 7 *Na disputa de casa em casa*
- 8 *Aventurando lá vou eu*
- 9 *Estudo a melhor posição*
- 10 *Na dama, no xadrez e no gamão.*

Esta estrofe contém elementos relativos às fases 2 e 3 da sinopse, que tratam, respectivamente, dos jogos de adivinhação como búzios e tarô, e das estratégias necessárias para planejar a melhor jogada, que exigem atenção, concentração e astúcia.

c) Terceira Estrofe

11 Inovei com alegria, como bem quis
12 Carteado diferente, eu que fiz.
13 Trabalhando com a mente, cada peça enfileirar
14 Num efeito inteligente, uma a uma derrubar.

Nesses versos, identificamos o conteúdo da fase 4, que aborda as modalidades de jogos de montar, que exigem criatividade, destreza e originalidade, a exemplo do tangran, do lego e também das cartas e do dominó que permitem montagens como o castelo de cartas e o “efeito dominó”.

d) Quarta Estrofe

15 Atenção!
16 Cuidado para não errar
17 Diversão, com agilidade vou ganhar.
18 Desvendo o que foi, o que é
19 Eu quero um tesouro encontrar...
20 Quebrar a cabeça e decifrar.
21 E na magia do esporte, sou atleta, sou forte
22 Nossa equipe tá unida pra vencer.
23 É gol, amor! É medalha de ouro
24 De corpo são e mente sã,
25 Ver a minha escola campeã.

Os conteúdos das fases 5, 6 e 7 estão nesta estrofe. Entre as linhas 15 e 17, encontramos referência à necessidade de atenção quando a disputa fica mais acirrada (fase 5); no trecho entre as linhas 18 e 20, os autores fazem alusão aos jogos enigmáticos; e, da linha 21 a 25, identificamos um diálogo com a fase 7 da sinopse que, com o título “Vencer, vencer, vencer”, aborda os jogos esportivos como as Olimpíadas, a Copa do Mundo. No enredo, o carnavalesco faz uma analogia

entre as modalidades esportivas e o carnaval, quando coloca na sinopse: “Unidos por essa vontade de vencer” (linha 100) e “somos arrastados pelo fascínio de vencer” (linha 102), idéia representada no samba nas linhas 22 e 25.

e) Quinta Estrofe

26 Vermelho e branco embalou meu canto

27 E a galera, vai festejar

28 Corre pro abraço, veste o manto.

29 Faz o nosso hino ecoar

O verso 26 faz uma alusão às cores da Escola, num diálogo com a linha 24 do enredo. Os versos 28 e 29 contemplam o conteúdo compreendido entre as linhas 103 e 106 do enredo, que expõem as idéias de “vestir a camisa” e de que “o hino é o samba”.

4.2.3 Samba 3

Esta composição é de autoria de Zé Antônio, Júlio Louzada e Washington Motta, e interpretada por Nego Lindo.

a) Primeira Estrofe

1 Liberou geral!

2 O jogo hoje é franco

3 Numa cartada genial

4 Vou colorir meu carnaval

5 De vermelho e branco

6 Pode jogar quem quiser

7 Quem não tem ou quem tem fé

8 Tem chance

9 Vou transformar esse terreiro

10 No mais rico tabuleiro

11 O meu grande lance!

Nesta estrofe, entre as linhas 1 e 3, os compositores apresentam a idéia do jogo de uma forma mais genérica, sem referências específicas à sinopse. Nas linhas 4 e 5, encontramos a alusão às cores da escola, presente também na linha 24 do enredo. As linhas 6, 7 e 8 também configuram-se com um caráter mais genérico, a exemplo das três primeiras linhas. Já nas linhas 9 e 10, os autores importam para o samba o objetivo da Viradouro de transformar a Passarela do Samba em um tabuleiro.

b) Segunda Estrofe

12 Se quer saber quem eu fui
13 Quem sou, quem serei
14 Pergunte minha história ao tarô
15 Eu sou aquele que um dia
16 Cerquei o seu rei
17 Dei xeque-mate e ganhei o seu amor

Nesta estrofe, encontramos três enunciados que dialogam com o enredo: as linhas 12, 13 e 14 correspondem à fase 2 da sinopse “Abra o jogo e conheça o seu destino”; E as linhas 16 e 17 condensam dois momentos da sinopse: a fase 3, que aborda a precisão de armar a melhor jogada para se chegar ao xeque-mate, e o jogo de sedução proposto no seguinte trecho da sinopse: “Intervalos de prazer no cotidiano nos levam a um mundo de fantasia, conquista e sedução” (linhas 7 e 8).

c) Terceira Estrofe

18 Vou colocar o azar de castigo
19 Com certeza eu consigo
20 Ter o dom da criação
21 Monto, desmonto feliz
22 Deixo a vida por um triz
23 Nas loucuras da diversão
24 Vou desvendar o segredo
25 O mistério é um brinquedo
26 Quando desafia a razão

A criatividade relativa aos jogos de montar (fase 4 do enredo) está mencionada nas linhas 20 e 21 do samba que, na seqüência (linhas 22 e 23) faz referência à fase 5 “Por um triz”. Nas linhas 24, 25 e 26, os compositores citam a fase 6 da sinopse, que trata dos mistérios a serem desvendados em jogos enigmáticos.

c) Quarta Estrofe

27 A sorte vem me abraçar, caramba!

28 Sou forte e vou apostar no samba

29 Não acredito em revés

30 Eu sou medalha de ouro!]

31 Eu viro o jogo, sou dez!

32 Sou Viradouro!!!

Sem referências específicas à sinopse, nesta estrofe os compositores se utilizam de palavras do campo semântico dos jogos, como: *sorte, apostar, revés, medalha de ouro*, e, na linha 28 traduzem o conceito do enredo (linha 7) de promover o encontro entre duas formas de brincar: os jogos e o carnaval.

4.2.4 Samba 4

O samba de número 4 é da autoria de Gustavo Clarão, Gilberto Gomes, Nando, Pablo e PC Portugal, tendo sido interpretado por Dominginhos do Estácio e escolhido pela Escola como samba oficial.

a) Primeira Estrofe:

1 Vamos mergulhar nessa jogada

2 A sorte está lançada

3 Hoje é o grande dia

4 No tabuleiro da emoção

5 Vou apostar na alegria

6 Pra ganhar seu coração

7 Meu cassino é fantasia

8 *Vi nas cartas do tarô*
 9 *O que o destino reservou*
 10 *Mas se o tempo mudar*
 11 *Aos búzios eu vou*

O primeiro verso da composição constitui uma tradução quase literal da primeira frase da sinopse: “Mergulhar no mundo mágico dos jogos”; a linha 2 reproduz fielmente um fragmento do enredo: “A sorte está lançada” (linha 29); e o verso 5 se reporta ao trecho “No tabuleiro da avenida, alegria, harmonia, ritmo, garra e emoção!” (linhas 15 e 16). Na linha 6 do samba encontramos uma menção ao jogo de sedução. E, o trecho compreendido entre as linhas 8 e 11 contempla a fase referente aos jogos de adivinhação do futuro.

b) Segunda Estrofe:

12 *E nesse jogo vou amar*
 13 *Você é a dama do prazer*
 14 *Um xeque-mate vou te dar*
 15 *Quero vencer*

Novamente, nas linhas 12 e 13, aparece o jogo da sedução, desta vez combinado a jogada decisiva do xeque-mate, citada na fase 3 “Arme a melhor jogada”.

c) Terceira Estrofe:

16 *Faço qualquer coisa*
 17 *Pra deixar você feliz*
 18 *De cartas, um castelo*
 19 *De peças, um país*
 20 *Essa diversão*
 21 *É adrenalina em minha vida*
 22 *A euforia toma conta da avenida*
 23 *Respiro fundo*
 24 *No pinball quero brincar*
 25 *É perceber e desvendar*
 26 *Quebrar a cabeça pra encontrar*

27 Achar você no meio dessa multidão

28 Chama que acende um povo

29 E faz do jogo a paixão

Desta vez o jogo de sedução está vinculado às modalidades de jogos de montar como o lego que, a partir da junção de peças e/ou fragmentos, compõe “imagens de cidades, torres, castelos, figuras e animais” (linhas 71 e 72, fase 4: “Faça você mesmo). A “adrenalina” e a “euforia”, respectivamente das linhas 21 e 22, estão no contexto da fase 5 do enredo, que também é referenciada nas linhas 23 e 24 do samba, com uma tradução quase literal do enredo: “Muita habilidade no pinball. [...]! Respire fundo e siga em frente” (linhas 77 e 78).

Decifrar enigmas e pistas secretas, perceber semelhanças entre formas e cores, quebrar a cabeça, caçar palavras, encontrar tesouros e descobrir crimes, é a proposta da sexta fase “Passe o tempo”, sintetizada nos versos 25, 26 e 27 da composição. Nesta última linha, a composição apresenta uma ambigüidade que ao mesmo tempo em que remete ao jogo da sedução, também tem relação com o jogo *Onde está Wally?*, que se enquadra na sexta fase da sinopse, mais especificamente no seguinte trecho: “Quem não se divertiu bancando o detetive ou procurando um sujeito no meio da multidão? Onde está?” (linhas 85 e 86) .

Finalmente, a chama que acende um povo (linha 28 do samba), é a mesma que “Mobiliza multidões, transforma o mundo inteiro em imensas torcidas durante Pan-americanos, Olimpíadas, Copas do Mundo” (linhas 91 a 93 do enredo), fazendo “do jogo a paixão” (linha 29 do samba).

d) Quarta Estrofe:

30 Sou Viradouro e vou cantar

31 “Com muito orgulho, com muito amor”

32 Esse jogo vai virar

33 Eu quero ser o vencedor

Esta última estrofe resume o fragmento do enredo (linhas 102 a 106) que aborda o “fascínio de torcer, empurrar o time”, a importância de “vestir a camisa” e “cantar a uma só voz”, levando a escola à conquista da vitória.

4.3 ANÁLISE COMPARATIVA DOS SAMBAS FINALISTAS

Consideramos que o samba 1 comunica bem o tema do carnaval da Viradouro, contemplando todas as fases da sinopse, conseguindo estabelecer ainda, uma seqüência sintonizada com a cronologia do texto-fonte. Observamos que nesse samba não há referências explícitas a modalidades específicas de jogos presentes no enredo, caracterizando-se por utilizar preponderantemente o processo intertextual por alusão.

O samba 2 também traduz com propriedade o tema do carnaval 2007 da Viradouro, com a vantagem sobre a primeira letra analisada, de citar três tipos de jogos: dama, xadrez e gamão, presentes no texto do carnavalesco. Outro aspecto positivo da letra é o trecho “a bateria faz o povo delirar”, numa referência à proposta inovadora da Escola em colocar os ritmistas em cima de um carro alegórico. Avaliamos que neste samba, também, os compositores conseguem estabelecer um diálogo eficiente com o enredo, utilizando os processos de intertextualidade por alusão e por citação.

Com o uso predominante do processo alusivo, o terceiro samba analisado é o que tem o menor grau de intertextualidade com o enredo. Embora utilize palavras do campo semântico dos jogos, há poucas referências específicas às idéias apresentadas na sinopse. Destacamos neste samba, entretanto, a alusão ao jogo *Onde está Wally*, uma das principais propostas do carnavalesco Paulo Barros para interagir com o público durante o desfile.

A letra do samba 4 ilustra, eficazmente, o tema do carnaval 2007 da Viradouro, dialogando com todas as fases da sinopse, sendo possível observar, inclusive, alguns trechos onde há reprodução literal do texto-fonte. Os autores citam vários tipos de jogos presentes no enredo, como cassino, tarô, búzios, xadrez (dama) e pinball, além do jogo de sedução. Dentre os sambas analisados, esta composição possui o maior grau de intertextualidade com a sinopse.

O samba contempla uma variada gama de palavras do campo lexical dos jogos. Entre os substantivos temos: *jogada, sorte, tabuleiro, emoção, alegria, cassino, cartas, tarô, búzios, jogo, dama, xeque-mate, peças, diversão, adrenalina, euforia, pinball, chama* (numa alusão à tocha olímpica) e *vencedor*. Entre os verbos

encontramos: *mergulhar, apostar, ganhar, vencer, brincar, perceber, desvendar e encontrar* (jogos enigmáticos).

Quanto às expressões idiomáticas, destacamos: *mergulhar nesta jogada / a sorte está lançada / quebrar a cabeça / esse jogo vai virar*. Além, também, de idéias consagradas como: *a euforia toma conta da avenida* (assim como toma conta dos estádios e outros locais de jogos) e *faz do jogo a paixão* (o futebol é uma paixão do brasileiro).

Ainda no trecho “*Sou Viradouro e vou cantar / Com muito orgulho, com muito amor*”, podemos identificar o processo intertextual de estilização, considerando que tal fragmento remete ao canto de grandes torcidas em jogos esportivos: “Eu sou brasileiro, com muito orgulho, com muito amor”.

Este samba representou o carnaval de 2007 da Escola, sendo avaliado, positivamente, pelo carnavalesco Paulo Barros em entrevista publicada no *site* O Dia na Folia, em 08.10.06: “Estou satisfeito com o resultado. Samba bom pra mim é aquele que conta tecnicamente o enredo. No caso deste que ganhou, as palavras estão colocadas de uma forma melhor. Além disso, o seu desfecho é o mais interessante. Casa exatamente com o que eu estou planejando para o desfile”.

4.4 O JOGO DE PALAVRAS NO SAMBA-ENREDO DA VIRADOURO

O samba que representou o carnaval da Viradouro em 2007, além se ter sido vencedor no processo seletivo da Escola, foi também vitorioso no desfile. Na avaliação dos jurados, a composição obteve pontuação integral, ou seja, ganhou quatro notas 10. As escolhas semânticas e sintáticas constituíram, poderíamos afirmar, verdadeiras “jogadas de mestre”.

Por meio de combinações incomuns entre lexemas, os compositores conferiram à linguagem do samba uma concepção carnalizada, que:

[...] ilumina a ousadia e a invenção, permite associar elementos heterogêneos, aproximar o que está distante [...] permite olhar o universo com novos olhos, compreender até que ponto é relativo tudo o que existe, e, portanto permite compreender a possibilidade de uma ordem totalmente diferente do mundo. (BAKHTIN, 1993, p. 30)

A originalidade da construção, de acordo com Salles (2004, p. 89), encontra-se nas combinações singulares: “os elementos selecionados já existiam, a inovação está no modo como foram colocados juntos”. Os versos, a seguir, exemplificam tais associações, numa combinação de palavras de dois universos distintos: o dos jogos (*tabuleiro* e *apostar*) e o das emoções (*emoção* e *alegria*):

*Linhas 4 e 5: No **tabuleiro** da **emoção**
Vou **apostar** na **alegria***

Em outro trecho do samba, jogos e emoções encontram-se novamente, formando um trocadilho com as palavras: *jogo*, *amor*, *dama* e *prazer*. Lapa (1991, p. 50) define o trocadilho como um jogo verbal, que pode realçar o pensamento. Nas palavras do autor: “o homem com tudo brinca, nas suas horas de desenfado; até com as palavras, que dão forma ao seu pensamento”. Observemos o trecho que segue:

*Linhas 12 e 13: E nesse **jogo** vou **amar**
Você é a **dama** do **prazer***

O trocadilho, na linha 13, ocorre por uma construção textual polissêmica: quando observados separadamente, os lexemas “dama” e “prazer” representam, respectivamente, uma peça do jogo de cartas e um sentimento; quando analisados conjuntamente, como uma lexia composta, remetem ao jogo de sedução citado na sinopse.

A ambigüidade é encontrada também nos versos 26 e 27 do samba:

*Linhas 26 e 27: Quebrar a cabeça pra encontrar
Achar você no meio dessa multidão*

A expressão “*Quebrar a cabeça pra encontrar*” faz uma alusão tanto ao jogo de montar (quebra-cabeça), quanto à necessidade de muita concentração (“quebrar a cabeça” na linguagem popular) para desvendar os jogos enigmáticos. Já a expressão “*Achar você no meio dessa multidão*”, pode ser interpretada como uma

referência ao jogo “*Onde está Wally?*” e à procura da pessoa amada. O jogo é um livro ilustrado cujo objetivo é encontrar o personagem em cenários de multidões. A pessoa amada, neste caso, é procurada entre os milhares de foliões do carnaval.

Esse uso da ambigüidade, num jogo de palavras que faz menção tanto à idéia do jogo propriamente dito, quanto à idéia da escola na avenida, promoveu um diálogo proposto por Paulo Barros no enredo: “O tabuleiro será o lugar de encontro entre duas antigas formas de brincar: o carnaval e os jogos” (linhas 6 e 7).

Em mais uma construção textual ambivalente, o refrão do samba faz uma transposição do jogo verdadeiro para o jogo da avenida, cujo objetivo comum é vencer:

Linhas 30 a 33: Sou Viradouro e vou cantar

“Com muito orgulho, com muito amor”

Esse jogo vai virar

Eu quero ser o vencedor

Há, no samba, um trecho que se destaca pelo uso da ordem inversa na construção textual, o que, outra vez, nos remete à carnavalização da linguagem (Bakhtin) e à questão da originalidade (Salles). A letra do samba, como foi organizada, chama a atenção, primeiro, para os *elementos do jogo* e, depois, para o *resultado* dessas ações:

18 De cartas um castelo

19 De peças um país

Esses versos aparecem também na avenida, na típica interação de linguagens do desfile carnavalesco. Ilustramos tal fenômeno com as imagens da alegoria Castelo de Cartas e da ala que representou as peças dos jogos de montar:



Figura 54 – Detalhe da alegoria “Castelo de Cartas” no desfile da Viradouro, que cruzou a avenida de cabeça para baixo – Carnaval 2007 (acervo particular)



Figura 55 – Ala Lego no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)

No escopo da Estilística do som, destacamos a recorrência do fonema /v/ por todo o samba, com maior consistência na quarta estrofe, sugerindo uma alusão tanto ao nome da Escola, quanto ao enredo que busca “virar o jogo” e, conseqüentemente, a vitória. Tal fenômeno lingüístico, denominado aliteração, consiste, segundo Martins (1989, p.38), na “repetição insistente dos mesmos sons consonantais”, com a função de realçar palavras, contribuir para a unidade do texto ou, ainda, ser um processo lúdico “que crie harmonia e seja agradável ao ouvido”.

Observamos a presença do fonema /v/ em 19 dos 33 versos do samba:

- 1 Vamos mergulhar nesta jogada
- 5 Vou apostar na alegria
- 8 Vi nas cartas do tarô
- 9 O que o destino reservou
- 11 Aos búzios eu vou
- 12 E nesse jogo vou amar
- 13 Você é a dama do prazer
- 14 Um xeque-mate vou te dar
- 15 Quero vencer
- 17 Pra deixar você feliz
- 20 Essa diversão
- 21 É adrenalina em minha vida
- 22 A euforia toma conta da avenida
- 25 É perceber e desvendar
- 27 Achar você no meio dessa multidão
- 28 Chama que acende um povo
- 30 Sou Viradouro e vou cantar
- 32 Esse jogo vai virar
- 33 Eu quero ser o vencedor

Melo (1976, p. 64) ressalta que “o valor expressivo do fonema é meramente acidental”, derivando, segundo ele, da associação que em determinado texto e momento se fez. O efeito estilístico advindo da aliteração do fonema fricativo, neste caso, não se prende à imitação de algum ruído, mas ao prolongamento das idéias de *vitória* e *Viradouro*.

No verso 2, a aliteração das sibilantes, sugere o som de algo sendo arremessado: “A sorte está lançada”. A expressão, oriunda do latim *alea jacta est*³⁰, também esteve representada visualmente na avenida, numa transmutação de linguagens, conforme ilustram as imagens do desfile:

³⁰ A expressão é oriunda do latim, sendo atribuída ao Imperador Júlio César que, em 52 a.c., ao ser destituído do comando da Gália, atravessou o Rio Rúbicon à frente de suas legiões onde teria pronunciado a famosa frase. Em 2 meses tomou conta de toda a Itália, e esta vitória aliada a outras fez César tornar-se Imperador. Disponível em www.wikipedia.org. Acesso em 07.04.2007



Fonte: www.unidosdoviradouro.com.br

Figura 56 – Carro Abre-Alas no desfile da Viradouro – Carnaval 2007

Ainda tratando dos recursos sonoros, destacamos a rima, ou seja, a repetição de sons no final dos versos, com o efeito de “realçar a correlação entre as palavras em que se dá” (MARTINS, 1989, p.41).

Considerando a orientação de Paulo Barros para que os compositores traduzissem no samba a emoção proporcionada pelos jogos, relacionamos a seguir os versos marcados pela rima, especialmente aqueles com palavras do campo semântico dos jogos, e/ou versos com palavras de valor afetivo, definidas por Martins (1989, p.79) como as que “exprimem emoção, sentimento, um estado de espírito”:

*Linhas 1 e 2: Vamos mergulhar nesta **jogada**
A sorte está **lançada***

*Linhas 4 a 7: No tabuleiro da **emoção**
Vou apostar na **alegria**
Pra ganhar seu **coração**
Meu cassino é **fantasia***

*Linhas 12 a 15: E nesse jogo vou **amar**
Você é a dama do **prazer**
Um xeque-mate vou te **dar**
Quero **vencer***

*Linhas 16 a 18: Faço qualquer coisa
Pra deixar você **feliz**
De cartas, um castelo
De peças, um **país***

*Linhas 24 a 26: No pinball quero **brincar**
É perceber e **desvendar**
Quebrar a cabeça pra **encontrar***

*Linhas 27 a 29: Achar você no meio dessa **multidão**
Chama que acende um povo
E faz do jogo a **paixão***

*Linhas 30 a 33: Sou Viradouro e vou cantar
"Com muito orgulho, com muito **amor**"
Esse jogo vai virar
Eu quero ser o **vencedor***

Podemos observar que a semelhança sonora destaca a correlação entre as palavras dos dois universos: o das emoções e o dos jogos, combinando lexemas como “prazer” e “vencer” (linhas 13 e 15), “multidão” e “paixão” (linhas 27 e 29), “amor” e “vencedor” (linhas 31 e 33).

Enfim, a expressividade lingüística do samba-enredo da Viradouro, no carnaval 2007, se dá, principalmente, pela utilização de recursos estilísticos como a ambigüidade, a ordem inversa, a rima, a aliteração e combinações léxicas incomuns, que lhe conferem originalidade e riqueza poética.

A utilização da ordem inversa e de associações entre elementos heterogêneos, rompe com a regra, saindo do trivial e criando novas possibilidades, que muitas vezes chamam a atenção por seu ineditismo. Já o uso de sons semelhantes criam condições para o surgimento de fenômenos como a rima e a aliteração, recursos considerados por Pignatari (2004, p.17) como um dos principais geradores da poesia.

CAPÍTULO IV

5 O MOVIMENTO CRIADOR DE PAULO BARROS NO CARNAVAL 2007

Com o enredo “A Viradouro Vira o Jogo”, o carnavalesco Paulo Barros se propôs a transformar a Passarela do Samba num imenso tabuleiro. No processo de criação e produção desse projeto, vários profissionais foram envolvidos, com o objetivo de fazer o público mergulhar no universo mágico dos jogos no carnaval 2007.

No intuito de apresentar o ato criador como uma complexa rede de interações, resgatamos, neste capítulo, parte do processo ocorrido nos bastidores da Escola de Samba Unidos do Viradouro, expondo a construção artística como uma ação dinâmica, marcada por metamorfoses que envolvem escolhas e combinações oriundas da relação do artista com o seu espaço e tempo sociais.

Para tanto, nos orientamos pelas postulações da Crítica Genética, e selecionamos alguns registros materiais do processo de criação (rascunhos e croquis) que nos foram disponibilizados, optando por analisá-los sob quatro abordagens apresentadas por Salles (2003): Processo de Conhecimento, Construção de Verdades Artísticas, Percurso de Experimentação e Movimento Tradutório.

Como já anunciamos no início do trabalho, buscamos apoio na ciência dos signos para analisar a transmutação de linguagens no processo de criação do desfile carnavalesco. Para a Semiótica, signo é toda coisa que substitui outra, representando-a para alguém, sob certos aspectos e em certa medida. “O signo é o único recurso para fazer o trânsito entre o mundo interior e o mundo exterior. O pensamento só pode ser ‘socializado’ se transportado por meio da linguagem” (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 109).

Pignatari (2003, p.30 e 31) apresenta os estudos feitos em 1867 por Charles S. Peirce, o fundador da Semiótica. O filósofo, lógico e matemático norte-americano foi o primeiro a tentar uma sistematização científica do estudo dos signos, estipulou três tipos fundamentais de signo, considerando a relação do mesmo com o objeto que representa:

a) Ícone: quando a relação entre o signo e o objeto que representa se dá por “semelhança ou analogia”;

b) Índice: a relação com o referente é estabelecida por meio da contigüidade, ou seja, quando mantém uma “relação direta com o seu referente, ou a coisa que produz o signo”;

c) Símbolo: signo cuja relação com o referente é “arbitrária, convencional”.

Nas Escolas de Samba, como já dissemos anteriormente, todos os anos um novo enredo dá origem a um samba-enredo, a alegorias, fantasias e coreografias. Imagens, sons e movimentos misturam-se num processo intersemiótico para representar o tema escolhido para o carnaval. Os carnavalescos brincam com os signos, fazendo-os desfilar pela passarela do samba, representando os objetos do enredo por analogia, contigüidade ou convenção.

A ênfase na visualidade do carnaval da égide do Sambódromo leva Cavalcanti (1999, p. 49) a discutir a dimensão expressiva dos carros alegóricos que, para a autora, constituem uma forma extraordinária de arte popular. “As alegorias carnavalescas [...] lançam mão de uma infinidade de elementos que remetem simultaneamente a muitos e imprevistos significados”. A relevância das alegorias, para Cavalcanti, deve ser atribuída à “sua força artística e significativa”.

Na concepção do desfile das escolas de samba, os carnavalescos transformam signos em outros signos. A saia de uma porta-bandeira, por exemplo, pode representar, como vimos no capítulo 2, elementos análogos, como um CD, uma roleta ou um moinho, de acordo com o tema da Escola. “Ao se traduzir em outros signos, objetiva-se superar a forma original em termos informativos, acrescentando-lhe significados implícitos que só o criador é capaz de perceber” (PANICHI; CONTANI, 2003, p. 142).

Além da contigüidade pela forma, os elementos escolhidos por Paulo Barros para compor o figurino das porta-bandeiras, assemelham-se também pelo fato de serem giratórios, movimento típico da coreografia desenvolvida pelo casal porta-estandarte.

Conforme colocamos no capítulo 2, o carnavalesco usou painéis para representar o “Homem de Lata” do Mágico de Oz no desfile, e viu nas pessoas a melhor forma de comunicar a criação da vida humana, quando criou a alegoria do DNA. Pessoas e painéis eram, até então, materiais incomuns na composição de alegorias (exceto pessoas como destaques), conforme verificamos:

Todo carro alegórico obedece à mesma ordenação. Sua estrutura é feita em ferragem, montada sobre eixos aproveitados de caminhões, com tantas rodas quantas necessárias para um movimento equilibrado. Uma vez prontas, as ferragens são forradas de madeira. [...]. Sobre essa base erguem-se então as grandes esculturas de isopor ou fibra de vidro. As esculturas são o elemento expressivo central dos carros, e apenas depois de seu posicionamento se inicia a decoração, com os mais diversos materiais: tecidos, plásticos, acetatos, pintura, espelhos. Quando é o caso, instalam-se nessa última fase os mecanismos previstos para movimento e iluminação, e posiciona-se o volante para a direção das rodas. (CAVALCANTI, 1999, p. 51)

É a percepção do artista que o leva a associar elementos distintos e dar-lhes novas significações. Panichi e Contani (2003, p. 138) assinalam a capacidade expressiva do artista como uma “corporificação de potencialidades”, e explicam: “tudo pode significar algo e é necessário encontrar a justa medida dessa expressão”. A criação configura-se, neste sentido, como um processo de tradução entre o original e aquilo que se quer comunicar. Cavalcanti (1999, p. 50) diz que:

Os carnavalescos [...] retiram coisas de um mundo esquartejado, convertendo-as em algo diferente. [...] Exaltam ironicamente objetos banais e corriqueiros, que ganham dimensões monumentais. [...] Brincam com a ambigüidade, intrigam, surpreendem.

A recodificação é, portanto, inerente ao processo criador, em que signos são transmutados num movimento progressivo e contínuo, formando novas realidades e ampliando as possibilidades de significação e comunicação. Assim, criatividade está diretamente relacionada à capacidade de transmutar formas, convergir significações, traduzir pensamentos.

5.1 O PROCESSO DE CONHECIMENTO E A CONSTRUÇÃO DE VERDADES ARTÍSTICAS NOS BASTIDORES DO CARNAVAL

A abordagem do movimento criador sob o ponto de vista do processo de conhecimento revela momentos cognitivos do artista, buscando modos

de armazenar informações que possam auxiliá-lo no percurso de concretização da obra, ou seja, signos são registrados para serem associados e formarem novos signos.

Já a verdade artística (diferente da verdade científica) está comprometida com o caminho que o artista percorre rumo à construção de uma nova realidade – a realidade de sua obra. Essa verdade é tecida quando o artista relaciona signos e forma um novo sistema. Nesse sentido, Salles (2004, p. 134) afirma que o gesto criador é “construtor de verdades artísticas”.

A obtenção de conhecimento permeia todo o processo de produção do carnaval: desde a preparação do enredo, cuja proposta deve estar bem fundamentada, até a elaboração dos figurinos, alegorias e do próprio samba-enredo. No caso de Paulo Barros, uma viagem à capital mundial do entretenimento, Las Vegas, foi uma das primeiras fontes de inspiração para conceber o carnaval de 2007. Paralelamente, uma equipe pesquisava sobre as mais variadas modalidades de jogos existentes em todo o mundo e através dos tempos, tendo como principal instrumento a Internet.

Questionado sobre suas principais fontes de pesquisa, Paulo Barros nos responde:

Minha cabeça é a principal fonte, por meio daquilo que tenho predeterminado em termos de formas. Não costumo trabalhar com pesquisas para fundamentar o enredo. Procuo pegar um elemento conhecido, pode ser um dado, por exemplo, e dar a ele um movimento ou uma forma diferente. (Entrevista realizada em Curitiba, em maio de 2006)

Mesmo sem ter o texto do enredo concluído, algumas maquetes dos carros alegóricos já haviam sido elaboradas. Isso revela um aspecto peculiar do processo de criação do carnavalesco: a primeira linguagem de seu processo de criação é a visual. Ele, ao que nos parece, vislumbra primeiramente as possibilidades de se comunicar com o público por meio da imagem para, a partir daí, verificar a probabilidade de fundamentar teoricamente a sua idéia dentro do enredo.

Expomos, a seguir, alguns documentos do processo de criação a que tivemos acesso no barracão da Viradouro, com imagens que revelam as

provisões feitas pelos artistas que trabalharam com Paulo Barros na criação do desfile de 2007 da Viradouro.

Temos, inicialmente, o jogo Onde está Wally? que, em nossa visita ao barracão da Escola, encontrava-se sobre a mesa do carnavalesco. Tal material foi utilizado como suporte na elaboração do projeto da alegoria que, por sua vez, foi utilizado para balizar o processo de produção do carro alegórico:



Figura 57 – Livros da coleção Onde Está Wally, de Martin Handford, sobre a mesa de Paulo Barros (acervo pessoal)

O jogo surgiu em 1987 e, conforme o site A Arca, teve uma fama um pouco curta no Brasil. Wally é um sujeito que vive viajando, sempre trajando roupa listrada e gorro vermelho e branco, com sua bengala e óculos. O “moço” está sempre se perdendo nos diversos lugares para onde vai. E esses locais têm sempre milhares de pessoas em situações as mais variadas possíveis. O desafio do jogador é encontrá-lo no meio de todas essas figuras.



(fonte: www.revistaview.com.br)

Figura 58 – O personagem Wally

Os livros têm temas específicos e, em cada página, cenários diferentes com multidões. Embora o objetivo principal da brincadeira seja encontrar o personagem, no alto da página são relacionados alguns objetos que também foram perdidos e devem ser procurados.



Figura 59 – Interior de um dos livros utilizado por Paulo Barros no processo de criação da alegoria “Onde Está Wally?” (acervo particular)

Após essa fase do processo de conhecimento, o carnavalesco iniciou o processo de transmutação de formas: traduziu o jogo para o croqui, num processo intersemiótico, adaptando-o à linguagem carnavalesca. Cores e formas foram reproduzidas para representar o jogo na Avenida.



Figura 60 – Croqui da alegoria, afixado na parede do barracão da Viradouro (acervo particular)

Na Sapucaí, lá estava ele: de blusa listrada, gorro e óculos, “perdido” no meio da multidão e sendo procurado pelo público, que quando o via, apontava e manifestava-se: “Eu vi Wally!”, conforme pudemos observar. A interação com os espectadores, desejada pelo carnavalesco na concepção desse desfile, se concretizou na Avenida.



(fonte: www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 61 – “Wally” no desfile da Viradouro – Carnaval 2007

Além dos signos não verbais, o carnavalesco utilizou também a linguagem verbal na construção da alegoria. As portas da “construção arquitetônica” estampavam o nome do jogo, aumentando a probabilidade de entendimento da alegoria por parte do espectador.



Figura 62 – Alegoria “Onde está Wally?” de portas fechadas no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 (Acervo particular)

O componente que representou Wally movimentava-se por toda a alegoria durante o desfile, aparecendo cada hora em uma das portas. Observamos, neste carro, o processo de inserção do movimento, uma das tendências do percurso criador de Paulo Barros, posteriormente discutidas neste trabalho. Portas se abriam e fechavam, pessoas se movimentavam e interagiam com o público.



Figura 63 – Detalhe da Alegoria “Onde Está Wally?” no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)

Retomamos aqui o conceito do diálogo de linguagens inerente às Escolas de Samba, citando o trecho do samba-enredo em que os compositores fazem alusão ao jogo em análise: “Quebrar a cabeça pra encontrar / Achar você no meio dessa multidão” (linhas 26 e 27).

Outro material que nos chamou a atenção no barracão foram as peças do jogo de xadrez, que serviriam como fonte de conhecimento para elaboração do figurino dos componentes da bateria, que desfilariam, de forma inédita no carnaval carioca, sobre a alegoria “Tabuleiro de Xadrez”.



Figura 64 – Material utilizado no processo de criação do figurino dos ritmistas da bateria da Viradouro - Carnaval 2007 (acervo particular)

As peças foram recodificadas para compor o adereço de cabeça (chapéu) do figurino da bateria. Conforme Salles, “o ato criador tende para a construção de um objeto em uma determinada linguagem, mas seu percurso é, organicamente, intersemiótico”. A produção do desfile carnavalesco é um contínuo movimento tradutório. Um texto vira imagem, que vira música e que se transforma em coreografia. Observamos, neste processo, uma permanente transmutação de códigos que sofrem influências mútuas.



(fonte: www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 65 – Figurino da Bateria da Viradouro na festa de lançamento dos protótipos – Carnaval 2007

Vista das arquibancadas, a alegoria, em seu conjunto humano e estrutural, remetia ao tabuleiro de xadrez com suas peças. O tabuleiro (quadriculado) era a base do carro, e as peças eram representadas pelos componentes da bateria. O carnavalesco utilizou as cores típicas do jogo (preto e branco), tanto nas fantasias como nos detalhes da alegoria.



(fonte: www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 66 – Componentes da bateria na alegoria “Tabuleiro de Xadrez” no desfile da Viradouro – Carnaval 2007

O figurinista, assistente de Paulo Barros, nos mostrou também outros materiais utilizados no processo de elaboração das fantasias, entre eles, livros de moda e imagens pesquisadas na Internet.



Figura 67 – Livros de Moda utilizados como material de pesquisa pelo figurinista da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)



Figura 68 – Figurinista mostrando material pesquisado na Internet (acervo particular)

Pensando nessa dinamicidade do ato criador, Salles (2006, p. 19) considera:

“[...] livros lidos são levados para a obra em construção. Uma memória criadora em ação que também deve ser vista nessa perspectiva da mobilidade: não como um local de armazenamento de informações, mas um processo dinâmico que se modifica no tempo”.

Todas essas informações coletadas são mobilizadas, organizadas e transformadas, visando à construção um texto (verbal e não-verbal), neste caso, o desfile carnavalesco. Tal texto deve ter “coerência interna” (Salles, 2004, p. 137),

constituindo uma “verdade artística”, que permita ao público fazer a leitura da mensagem do enredo.

O caráter de verdade é discutido por Salles em *Gesto Inacabado* na perspectiva da verdade que o artista busca em seu movimento de criação da obra. Essa verdade, nos desfiles das Escolas de Samba, tem sua realidade interna própria, alimentada por uma realidade externa. Assim, um tema do mundo cotidiano é a matéria-prima do desfile, passando por um processo de transformação dentro dos barracões, e sendo “devolvido” ao público em forma de espetáculo audiovisual.

Para garantir um movimento sinérgico na busca desta verdade, um dos instrumentos utilizados pelos carnavalescos é a divisão cromática do desfile, uma espécie de roteiro panorâmico que visa garantir a harmonia de cores da Escola na avenida:

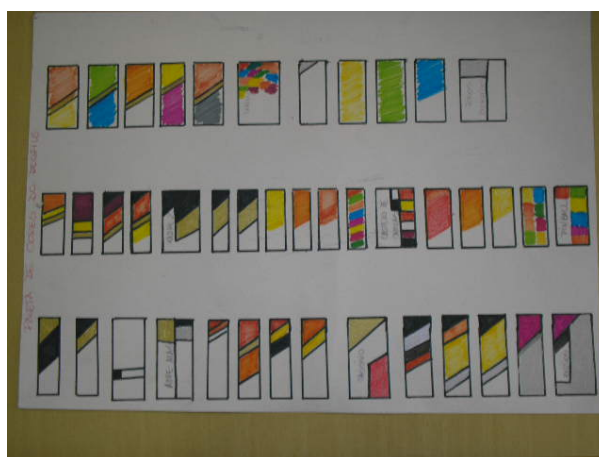


Figura 69 – Divisão Cromática da Viradouro para o Carnaval 2007 (acervo particular)

Essa palheta de cores orienta a criação de fantasias e alegorias, oferecendo um visual equilibrado e coeso para o desfile. Algumas escolas primam pelo uso de cores relacionadas ao tema que está sendo abordado no enredo, outras priorizam as cores de sua bandeira, como a Estação Primeira de Mangueira.

No caso da Viradouro, em conversa com o assistente de Paulo Barros, Eller Schall Amorin Junior, o carnavalesco contava com muitas possibilidades pela gama de jogos abordados no enredo de 2007. Coincidentemente, alguns dos jogos escolhidos para compor o desfile eram de

origem chinesa, cuja bandeira do país tem as mesmas cores que a bandeira da Viradouro: vermelho e branco. Junior esclarece, entretanto, que “a China do Paulo poderia ter qualquer cor, mas ele explorou este acaso”.

Esse roteiro visual, assim como as maquetes, os figurinos, os projetos das alegorias, as peças de jogos, criam no barracão um clima favorável para o processo de criação artística. Tanto o processo de conhecimento quanto a construção de verdades são compartilhados, potencializando descobertas e transformações. Neste “mundo”, tudo vira “combustível” do pensamento criativo.

O envolvimento na produção da obra faz o artista acreditar que “o mundo está voltado para sua necessidade naquele momento” afirma Salles (2004, p.35). Paulo Barros, conhecido por utilizar materiais inusitados em suas obras, diz que se acostumou a olhar para “tudo quanto é lado”, buscando soluções para suas alegorias, já tendo feito carros com bolinhas de plástico, com garrafas plásticas e outros materiais que, em princípio, não têm valor artístico e/ou estético.

Kneller (1978, p. 74) denomina esse envolvimento do artista com a produção da obra de imersão:

A imersão da pessoa em seu assunto acarreta muitas vantagens. Nutre de idéias a imaginação; robustece a mão do criador, oferecendo-lhe uma gama de abordagens em relação ao problema; canaliza-lhe as energias, não necessariamente para os velhos caminhos, mas antes para os novos e próprios, descerrando-lhes anteriores aproximações; compele-o a pensar mais profundamente e de modo mais global do que faria em outras circunstâncias, a respeito de sua obra; e revela, nesta última, dificuldades que ele não teria notado sozinho.

Na construção de sua obra, o carnavalesco tem a função de garantir a coerência e a coesão do desfile, organizando o processo de conhecimento dos artistas envolvidos e direcionando a construção das verdades artísticas, assim como quem rege uma sinfonia. Estabelece-se neste sentido, uma complexa rede de interações marcada por dinamicidade e plasticidade.

5.2 A TRANSMUTAÇÃO DE FORMAS NO PERCURSO DE EXPERIMENTAÇÃO DE PAULO BARROS

O acesso aos rascunhos de alguns figurinos revelou-nos as metamorfoses ocorridas no trajeto de criação, num procedimento de levantamento de opções, seleções e alterações efetuadas em nome do projeto ideal do artista. Novas configurações foram concretizadas neste percurso, em que percebemos transmutações pelo processo de simplificação de formas e de inserção de movimento.

De acordo com o material que nos foi disponibilizado, referente à elaboração do figurino da ala Detetive, verificamos que a fantasia passou por três fases, ilustradas a seguir (complementadas por uma imagem do desfile):



Figura 70 – Primeira versão do figurino da ala do Detetive da Viradouro – Carnaval 2007 (material fornecido pela assessoria do carnavalesco)

Em sua primeira versão, o figurino contava com um signo que remete à profissão de detetive - a lente de aumento, utilizada normalmente para as investigações:



(fonte: <http://www2c.ac-lille.fr/jmoulin-standre/sherlock-holmes.htm>)

Figura 71 – Caricatura de um detetive

A fantasia foi inspirada na imagem do personagem da literatura britânica, o investigador Sherlock Holmes:

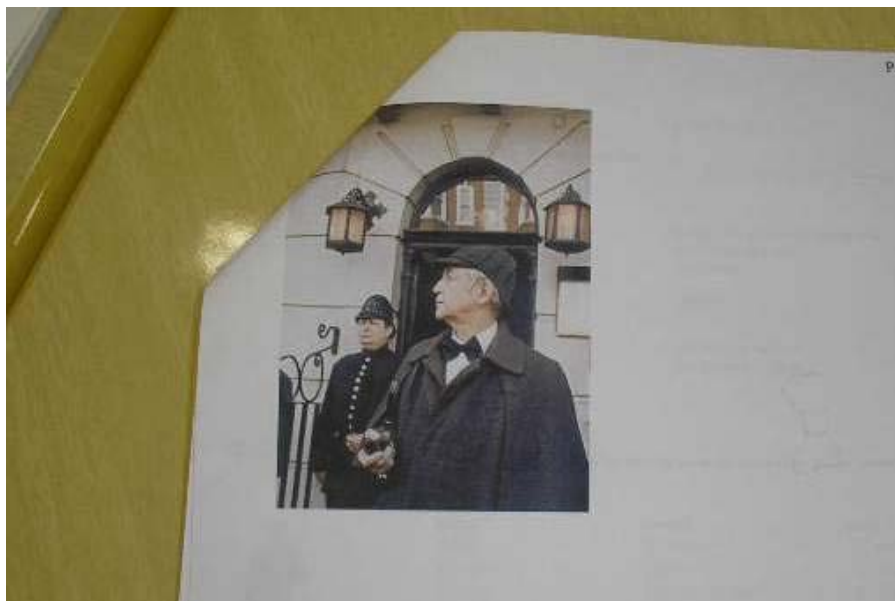


Figura 72 – Material utilizado pelo figurinista no processo de pesquisa para a criação da fantasia da ala do Detetive (acervo particular)

Na segunda versão do figurino, já observamos algumas modificações. Não há mais a lente de aumento, e as calças estão mais curtas:



Figura 73 – Segunda versão do figurino da ala do Detetive da Viradouro – Carnaval 2007 (material fornecido pela assessoria do carnavalesco)

A versão carnavalesca de Sherlock Holmes ganha brilho, cores e plumas, num movimento de transmutação de formas, que adapta o figurino à linguagem das Escolas de Samba.

O evento de lançamento dos protótipos - modelos das fantasias que serão reproduzidas em série no ateliê - revelou outras modificações que indicam a tendência à simplificação de formas. Além da retirada da lente, no trajeto da primeira para a segunda versão, verificamos no protótipo que não há mais plumas nem detalhes nos ombros.



Fonte: (www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 74 – Figurino da ala do Detetive na festa de lançamento de protótipos da Viradouro – Carnaval 2007

A cor da fantasia também foi alterada e, conversando com os assistentes de Paulo Barros, eles contam que a mudança foi sugerida pelo carnavalesco por duas razões: primeiramente, pela análise da palheta de cores que indicava as cores majoritárias para a visão panorâmica do desfile, e depois, pelo fato de que, em desfile anterior, o carnavalesco já havia feito algo semelhante à fantasia do detetive, justamente na cor amarela.

Na avenida, os “Sherlock Holmes” associavam a linguagem carnavalesca (brilho) a características do personagem, como o típico chapéu e o

detalhe xadrez na roupa - comum às indumentárias de inverno utilizadas pelo investigador britânico:



Figura 75 – Componente da Ala do Detetive no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)

Observando o trajeto de criação da alegoria “Tabuleiro de Xadrez”, também visualizamos transformações significativas ocorridas entre a primeira concepção visual da alegoria e o projeto concretizado.

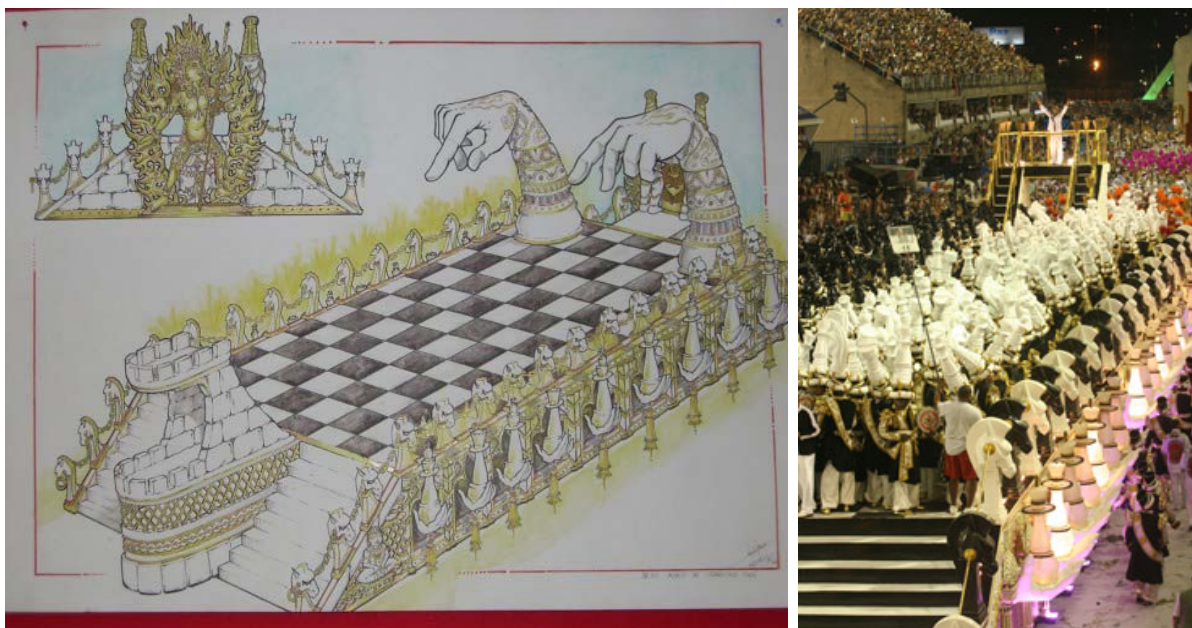


Figura 76 e 77 – Alegoria Tabuleiro de Xadrez no croqui e no desfile em duas versões (Croqui: material fornecido pela assessoria do carnavalesco / Foto: www.unidosdoviradouro.com.br)

No croqui, aparecem duas mãos nas laterais anteriores do carro, além de uma figura - reproduzida no canto superior esquerdo do croqui. Na foto do desfile, verificamos a exclusão desses elementos, o que reforça a idéia da simplificação de formas. Outro detalhe é que os espaços destinados ao mestre de bateria e à rainha da bateria foram alterados, passando a ocupar a parte dianteira do carro.

Sobre esta alegoria, vale acrescentar que a proposta inédita de colocar sobre rodas os mais de 300 componentes da bateria da Escola partiu de uma conversa entre o carnavalesco Paulo Barros e Ciça, o mestre da bateria:

Estava com o Paulo Barros em uma festa, aqui na escola, e falei: "Paulo, o que você acha de uma bateria desfilando em cima do carro?" Aí o Paulo respondeu: "Era tudo que eu queria na vida!". Conversou com o presidente e o presidente aceitou. Foi lançado o projeto. O carro já está pronto no barracão e só falta colocar os ritmistas em cima. Há vários problemas: são 300 ritmistas, mas estamos tomando todas as providências e no final do mês toda a bateria vai ensaiar no barracão. (www.portaldoritmo.com.br)

Este fato remete-nos à abordagem de Salles (2006, p.32) a respeito do processo de criação como *rede*, em que a interatividade desempenha importante papel no trajeto da criação artística:

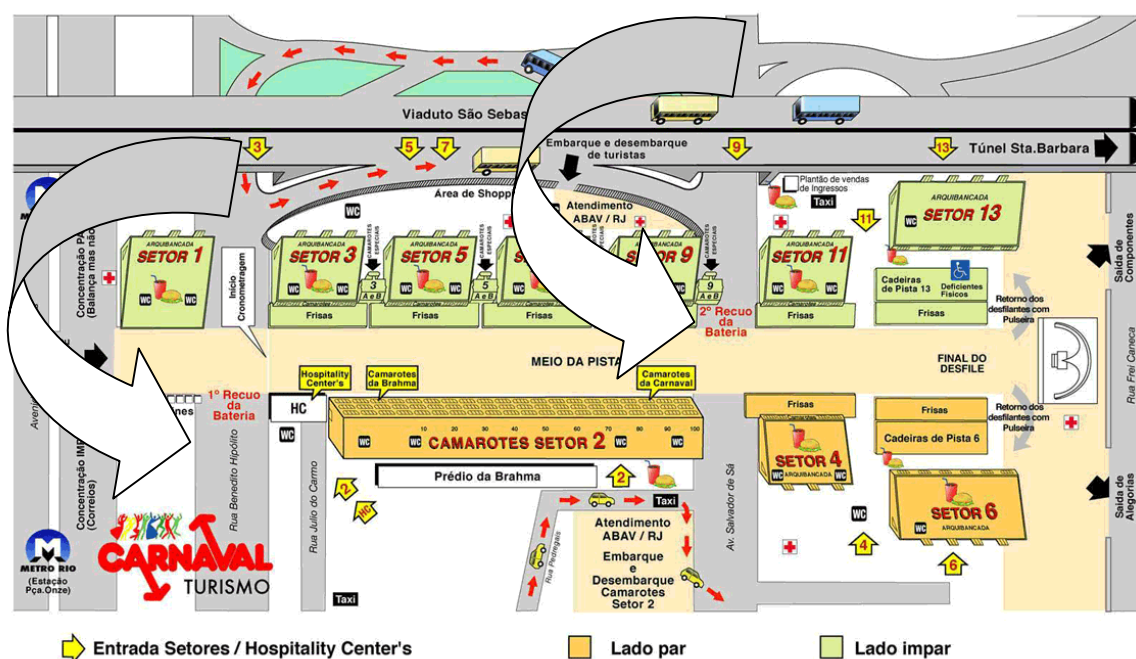
Não se pode deixar de levar em conta, por exemplo, as interações entre indivíduos como um dos motores do desenvolvimento do pensamento: conversas com amigos, aulas com mestres respeitados ou opiniões de leitores ou espectadores particulares.

A autora considera a obra em construção como um “sistema aberto que troca informações com o seu ambiente”. O ato criador é nutrido das informações do contexto social e cultural em que está inserido. As relações estabelecidas, no percurso da criação, agregam elementos e formam aquilo que a autora chama de “redes da criação”. As interações, neste sentido, são geradoras de novas idéias e possibilidades.

Nessa alegoria havia três carros acoplados, somando um total de 39 metros de comprimento. A bateria ensaiou semanalmente, na Cidade do Samba, para poder fazer a performance na Avenida.

No desfile, o carro alegórico entrou sem os ritmistas, que estavam no 1º recuo da bateria (ver seta à esquerda na ilustração abaixo), localizado entre os setores 1 e 3 da Sapucaí, do lado oposto às arquibancadas, onde a ala faz a sua concentração antes de entrar na avenida. Quando o “tabuleiro” chegou em frente ao setor 3, os integrantes da bateria ocuparam o carro, juntamente com o mestre de bateria e com a rainha da bateria.

Os ritmistas seguiram em cima do carro até o setor 9, e lá desceram, sob o comando do mestre, para ocupar o 2º recuo da bateria, localizado entre os setores 9 e 11 da Sapucaí (ver seta à direita na ilustração abaixo):



(fonte: www.carnavalinrio.com.br)

Figura 78 – Mapa do sambódromo

O segundo recuo tem como objetivo a avaliação por parte dos jurados sobre o desempenho da bateria. Para que o carro alegórico não seguisse vazio até o final do desfile, um grupo de componentes, com fantasias iguais às da bateria e com instrumentos falsos, subiu no carro, seguindo o percurso até a Apoteose, garantindo, desta forma, que os espectadores das arquibancadas seguintes visualizassem a proposta da alegoria na íntegra, o que certamente seria impossível se a mesma seguisse sem componentes. Foram necessários quatro meses de ensaio para que a sincronia ficasse perfeita.

O figurino da ala dos Dominós é outro exemplo de modificações no percurso criativo, conforme imagens que seguem. A primeira versão da fantasia estampava várias peças do jogo:

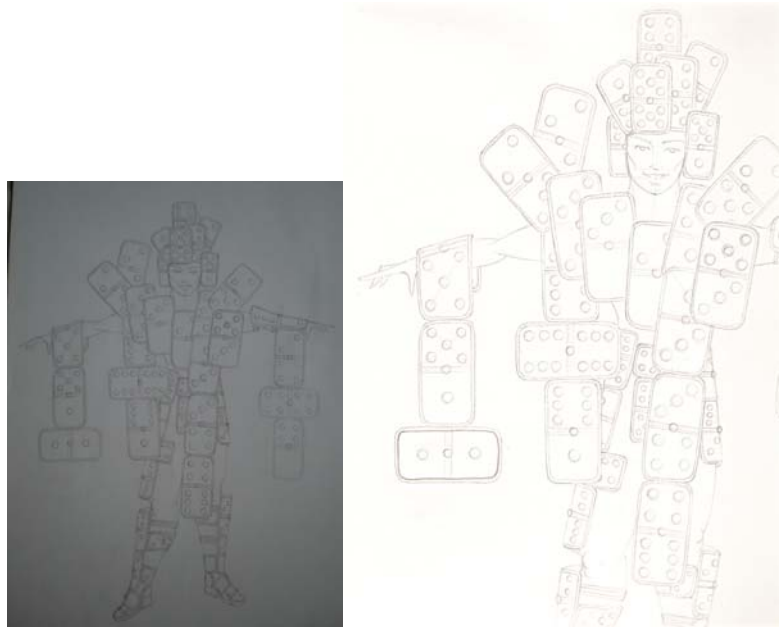


Figura 79 – Primeira versão da fantasia da ala dos Dominós da Viradouro – Carnaval 2007 (material fornecido pela assessoria do carnavalesco)

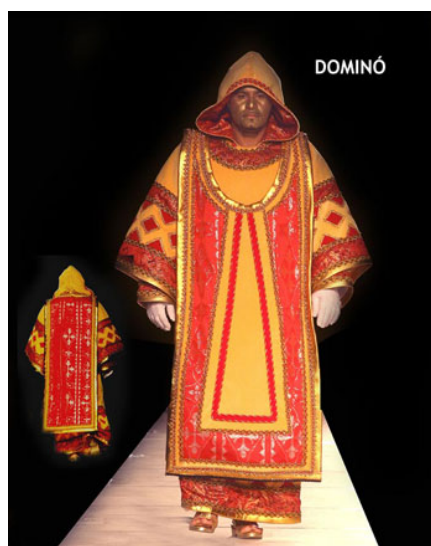
No percurso de construção da obra, várias possibilidades são levantadas e testadas. São feitas avaliações e seleções que provocam modificações e que, por sua vez, geram novas formas. Assim, acontece o que Salles (2004, p.142) chama de “metamorfose”.

É a dinamicidade do movimento criador, que identificamos em nossa pesquisa quando encontramos a segunda versão do figurino da ala dos Dominós. Outra proposta, agora com menor quantidade de peças do jogo, alguns elementos novos como o chapéu, além da própria indumentária, deu ao figurino uma nova configuração:



Figura 80 – Segunda versão do figurino da ala dos Dominós da Viradouro – Carnaval 2007 (material fornecido pela assessoria do carnavalesco)

Neste caso, identificamos novamente a tendência à simplificação de formas no percurso de criação de Paulo Barros. Mas a mudança acontece de forma mais significativa ainda quando verificamos o figurino apresentado no evento de lançamento dos protótipos:



(fonte: www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 81 – Figurino da ala dos Dominós da Viradouro, apresentado no evento de lançamento dos protótipos

A fantasia ficou totalmente diferente, sem qualquer indício explícito que remetesse à idéia de dominó. Nas fotos do desfile, entendemos proposta do

carnavalesco: o dominó havia saído do figurino para virar um adereço nas mãos os monges - personagens historicamente ligados ao jogo de dominós³¹:



Fonte: (www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 82 – Ala dos dominós no desfile da Viradouro – Carnaval 2007

Desta forma, o carnavalesco inseriu movimento na ala, uma vez que os componentes, por meio de coreografias, realizavam o chamado “efeito dominó” com os adereços, garantindo um interessante resultado visual ao desfile:

³¹ O nome "dominó" teria sua origem na expressão latina *Domino gratias* (graças a Deus). Isto porque o jogo era comparado à gola das vestes dos sacerdotes, golas estas pretas e brancas. Afirma-se que os religiosos usariam a expressão latina cada vez que faziam uma boa jogada. Disponível em: <http://www.jogos.antigos.nom.br/domino.asp>. Acesso em 24.04.07.



Fonte: (www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 83 – Componentes realizando o “efeito dominó” no desfile da Viradouro – Carnaval 2007

Outro figurino que nos interessou, pela diferença observada entre os rascunhos e o que foi apresentado na Avenida, foi o da ala dos dados. Na versão inicial do figurino, encontrada entre os rascunhos que nos foram oferecidos, o dado aparecia na fantasia em si, apresentando uma forma estática:

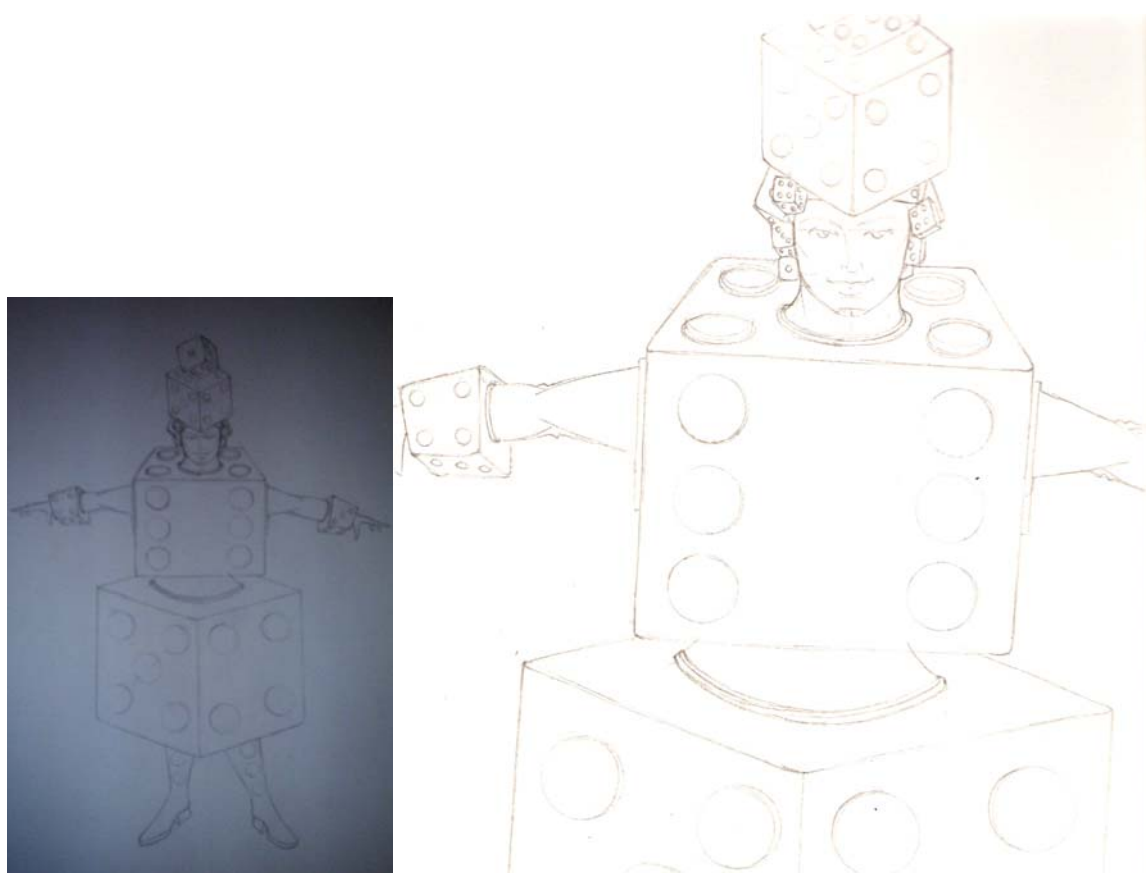


Figura 84 – Rascunho do figurino da ala dos Dados da Viradouro – Carnaval 2007 (material fornecido pela assessoria do carnavalesco)

No desfile, semelhante ao que ocorreu com os dominós, o dado deixa de compor a fantasia para se tornar um adereço nas mãos do “ Imperador Júlio César – a quem se atribui a expressão: “Alea jacta est” (A sorte está lançada), conforme citado em nota do capítulo 3. Numa perfeita sintonia entre imagem e som, os dados eram lançados especialmente com mais vigor quando o samba anunciava: “Vamos mergulhar nesta jogada / A sorte está **lançada**” [grifo nosso], num perfeito diálogo entre linguagens.



Figura 85 – Figurino da ala dos Dados no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)



Fonte: (www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 86 – Vista panorâmica da ala dos Dados no desfile da Viradouro – Carnaval 2007

Novamente, o carnavalesco investiu em um visual dinâmico e com alto grau de informação, que combina signos icônicos (dados) e simbólicos (Júlio César). A observação desses percursos permite-nos conhecer um pouco mais sobre o projeto de Paulo Barros. Ele busca, em geral, uma comunicação rápida com o público, passando sua mensagem de forma concisa, sem, entretanto, perder neste percurso, a beleza e a criatividade.

5.3 O TROCADILHO VISUAL NO FIGURINO “JOGO DA VELHA”

O desfile carnavalesco, por si só, já abarca diversos códigos em sua configuração. Como já afirmamos em momentos anteriores, um dinâmico jogo de linguagens permeia a esfera das Escolas de Samba. Os carnavalescos combinam elementos aparentemente desconexos, brincando com a ambigüidade e criando novas formas e “verdades artísticas”.

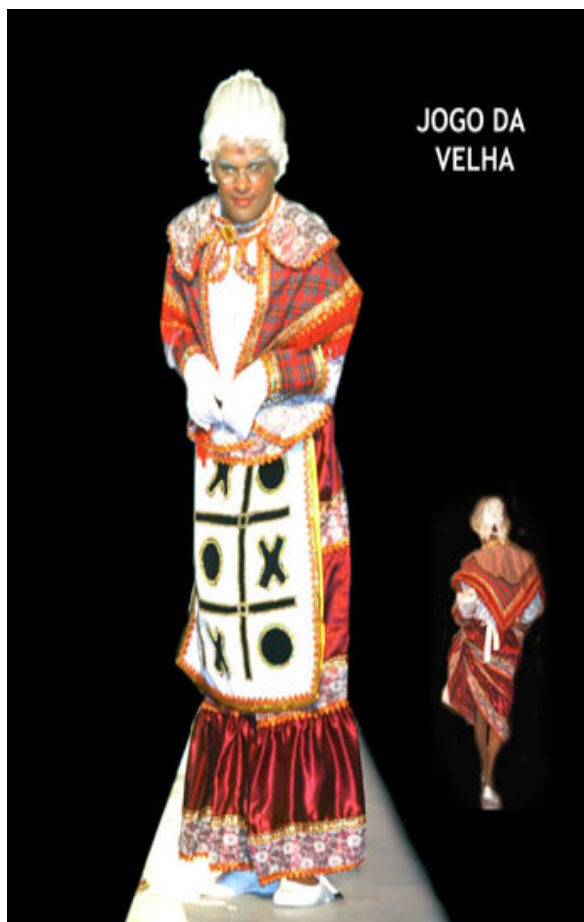
Neste tópico, analisamos o jogo de linguagens que caracterizou especificamente o figurino da ala “Jogo da Velha”. A fantasia ilustra um interessante movimento intersemiótico que conecta signos sintaticamente homogêneos (velha) e semanticamente distintos (jogo e pessoa idosa), formando um lúdico sintagma visual.

Para criar este trocadilho, o carnavalesco combinou o ícone do jogo (tabuleiro com o “X” e o “O”) com índices que remetem à idéia de pessoa idosa (cabelos brancos, face envelhecida):



Figura 87 – Rascunho do figurino da ala Jogo da Velha da Viradouro – Carnaval 2007 (material fornecido pela assessoria do carnavalesco)

Na festa de lançamento dos protótipos, para completar a proposta bem-humorada do carnavalesco, a fantasia foi vestida por um homem que, além dos cabelos brancos, também usava óculos (outro signo relacionado ao envelhecimento), como podemos observar na foto:



Fonte: (www.unidosdoviradouro.com.br)

Figura 88 – Festa de lançamento de protótipos da Viradouro – Carnaval 2007

Os assistentes de Paulo Barros contam que a idéia de representar o jogo da velha desta forma surgiu a partir de pesquisas sobre suas origens, quando verificaram que o nome do jogo teria se originado na Inglaterra, quando mulheres se reuniam para conversar e bordar; as mulheres idosas, por não terem mais condições de bordar em função da fraqueza de suas vistas, distraíam-se com este jogo, que passou a ser conhecido como “da velha”.

No desfile, as “velhinhas” mostraram todo o seu vigor, em suas versões masculina e feminina, num típico exemplo de inversão, característico da linguagem carnavalesca:



Figura 89 – Ala do Jogo da Velha no desfile da Viradouro – Carnaval 2007 (acervo particular)



Figura 90 – Segundo casal de mestre-sala e porta bandeira complementando o cenário da ala Jogo da Velha no desfile da Viradouro - Carnaval 2007 (acervo particular)

Numa espécie de carnavalização da linguagem visual, o artista retira do mundo elementos aparentemente desconexos, convertendo-os em algo diferente. Os signos são explorados em toda sua potencialidade para comunicar algo, num jogo livre de alusões e representações.

Fechamos o capítulo com as palavras de Eller Schall Amorim Júnior, assistente de Paulo Barros: “As fantasias do Paulo não precisam de manual. Ele comunica com clareza sem cair no óbvio ou na ingenuidade, buscando sempre ser original”. Sobre essa preocupação com o interlocutor, Kneller (1978, p. 72) diz que: “Após identificar-se emocionalmente com sua obra no momento da iluminação, o criador agora recua e imagina a reação daqueles com quem intenta comunicar-se”.

Junior completa informando-nos que as propostas do carnavalesco têm primazia pelo visual, sendo posteriormente elaboradas e enriquecidas por pesquisas teóricas. Tais levantamentos são parte da dinâmica do ato criador que, na busca pela melhor solução estética, armazena dados e opera combinações, acumulando experiência e significado para o projeto estético do artista.

6 CONCLUSÃO

O presente estudo teve como objetivo observar um desfile carnavalesco sob a ótica dos Estudos da Linguagem, visando ampliar as discussões sobre o processo de criação e sobre a expressividade da Língua Portuguesa, utilizando como principais balizadores os pressupostos teóricos da Estilística e da Crítica Genética.

Pesquisamos o carnaval de 2007 da Escola de Samba Unidos do Viradouro, em função das linguagens que participaram do seu percurso do barracão à Apoteose, analisando a transmutação de formas e o jogo de linguagens que permearam o processo de criação e produção desse desfile - que abordou as diversas modalidades de jogos existentes no mundo, em tempos e espaços sociais variados.

A discussão impôs uma necessidade: extrapolar a linguagem verbal e buscar na ciência dos signos os aportes necessários para avaliar os signos não-verbais que compuseram o espetáculo concebido pelo carnavalesco Paulo Barros.

Também foi preciso aproximar-se do objeto de estudo para compreendermos o complexo processo de produção de um desfile carnavalesco, que envolve atividades desenvolvidas sinergicamente em diferentes locais, como o barracão – onde acontece a criação e a produção de alegorias e fantasias; a quadra – onde ocorre a divulgação dos sambas, o lazer, a cultura e, em alguns casos, atividades sociais. Além do sambódromo – onde os ensaios técnicos e os desfiles são realizados.

A partir do enredo “A Viradouro vira o jogo” elaborado por Paulo Barros, analisamos os sambas-enredo, considerando a peculiaridade desse tipo de composição musical que, por ter como objetivo comunicar um enredo pré-concebido, apresenta aos compositores um desafio que extrapola a mera inspiração.

Os autores devem “traduzir” o tema do enredo para a linguagem musical, buscando garantir um alto grau de intertextualidade com o texto-fonte, além de dar à letra do samba, riqueza poética e melodia adequada. A trilha sonora deve colaborar para o entendimento do espetáculo por parte do público, narrando o enredo na Avenida.

A análise estilística do samba-enredo que representou o carnaval de 2007 da Viradouro, mostrou-nos como os autores exploraram os elementos expressivos da língua para garantir a estética da letra do samba. Jogando com as palavras, os compositores utilizaram-se do processo de carnavalização da linguagem - caracterizada pelo uso da ordem inversa, da alternância, da renovação - conferindo interessantes efeitos de sentido aos enunciados.

Além do uso da ambigüidade e de trocadilhos, os autores do samba utilizaram uma linguagem clara e acessível, o que, de acordo com informações recentes de um dos assessores de Paulo Barros, ocasionou um interessante fenômeno: algumas torcidas de times de futebol “apropriaram-se” do refrão do samba, substituindo Viradouro pelo nome dos respectivos times, a exemplo da torcida do Botafogo: “Sou Botafogo e vou cantar, com muito orgulho, com muito amor”.

Há, neste caso, um interessante intercâmbio: na produção do samba-enredo, os compositores reeditaram um texto típico das torcidas, que por sua vez, “reelaboraram a reedição” em seus hinos, numa atitude de intertextualidade dialética.

Na pesquisa sobre o movimento criador de Paulo Barros, constatamos características da personalidade criativa no carnavalesco, como a ousadia, o gosto pelo risco e pela novidade, além da capacidade de convergir signos e transmutar formas - atitudes que conferem incomparáveis efeitos ao processo de criação.

Verificamos que Paulo Barros não restringe suas pesquisas somente aos elementos diretamente ligados do tema com o qual está trabalhando. Seu processo de conhecimento envolve uma imersão em determinado mundo, revezada com momentos de volta à superfície para visualizar novas matérias-primas e, talvez, transformá-las em elementos de seu interesse.

Se a imagem que proporciona comunicação imediata com o receptor está na gênese de seu pensamento criativo, tais formas freqüentemente ganham movimento no trajeto da criação, num anseio de extrapolar a transmissão de informações e proporcionar a interatividade com o espectador. Os figurinos analisados, da ala dos dominós e dos dados, mostram a forma como o carnavalesco insere a dinamicidade em seu desfile.

As alegorias humanas, uma das principais características do carnavalesco, reforçam nosso argumento. Uma vez que ferragens, madeiras e outros materiais típicos dos carros alegóricos são substituídos pelo material humano, tais alegorias ganham movimento e ampliam seu potencial de comunicação e interatividade com o público.

Concluimos que os bastidores do carnaval são testemunhas de um intrincado processo, rico em signos que se combinam e interagem, formando novas possibilidades. Diversas linguagens dialogam com o objetivo de proporcionar ao público espectador a leitura de um texto que combina imagens, sons, cores e movimentos, para comunicar sobre temáticas que se renovam e se multiplicam todos os anos.

O universo das Escolas de Samba constitui um vasto campo para as pesquisas lingüísticas, e também para outras áreas do conhecimento, que queiram explorar essa obra de arte efêmera que, embora consumida nos 80 minutos em que a escola desfila pela Passarela do Samba, tem um processo de criação e produção que exige, durante quase um ano, uma complexa rede de interações.

REFERÊNCIAS

A ALEGRIA dos horrores. **Jornal O Dia**. Carnaval 2005. 08/02/2005. p. 09

A VIRADOURO vira o jogo. **Revista Ensaio Geral**. Informativo da Liesa. Ano XI. nº 17. Set/2006.

ALVARENGA, Darlan. **Alegorias humanas e coreografias anunciam início da era pós-Joãosinho Trinta**. Rio de Janeiro, 11 de fevereiro de 2005. Disponível em: <[http:// www.ig.com.br](http://www.ig.com.br)>. Acesso em: 12.02.2005.

BAKHTIN, Mikhail M. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rebelais**. São Paulo : Hucitec, 1993.

BARROS, Diana L. P.de; FIORIN, José Luiz (orgs.). **Dialogismo, Polifonia e Intertextualidade**. São Paulo: EDUSP, 1994

BERTRAND, Dénis. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: Edusc, 2003

CÂMARA JR, Mattoso. **Contribuição à estilística portuguesa**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1978.

CAVALCANTI, Maria Laura. **Onde a cidade se encontra: o desfile das Escolas de Samba no Rio de Janeiro, 1993**. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1993.

CAVALCANTI, Maria Laura. **O rito e o tempo: ensaios sobre o carnaval**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999. 111p.

CABRAL, Sérgio. **As Escolas de Samba do Rio de Janeiro**. 2. Ed. Petrópolis: Lumiar, 1996. 448p.

CEDRONI, Giuliano. Joãosinho 70. **Revista TRIP**. Ano 17. Fev/ 2004. nº 119. p. 18-26.

CRESSOT, Marcel. **O estilo e suas técnicas**. Lisboa: Edições 70, 1980

CIDADE do Samba. Disponível em:
<<http://www.rio.rj.gov.br/carnaval/cidadedosamba>>. Acesso em 12.02.2006

DA NECESSIDADE fez-se o inventor. **O Globo On Line**. Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/jornal/especiais/bastidores>>, acesso em 12.04.2006.

DA VILA, Martinho. **Kizombas, andanças e festanças**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 1998. 300 p.

DAVID, Aniz Abrahão. **Revista Ensaio Geral**. Informativo da Liesa. Ano IX nº 13. Ago/2004

DINIZ, André. **Almanaque do Samba**: a história do samba, o que ouvir, o que ler, onde curtir. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006

DOSSIER Sherlock Holmes. Disponível em: <<http://www2c.ac-lille.fr/jmoulin-standre/sherlock-holmes.htm>>. Acesso em: 12.04.2007

DUALIBI, Roberto; SIMONSEN, Harry. **Criatividade em Marketing**. São Paulo: Makron Books, 2000. 137p.

ESQUENTANDO OS TAMBORINS. **As últimas**. Disponível em:
<<http://www.tamborins.com.br>>. Diversos acessos.

FAGUNDES, Lélío. **Portal do Ritmo**. Disponível em:
<<http://www.portalgiro.com/carnaval2007>>. Acesso em: 29.01.2007

FARIAS, Julio César. **Para tudo não se acabar na quarta-feira**: a linguagem do samba-enredo. Rio de Janeiro: Litteris Editora, 2002.

FERREIRA, Felipe. **O livro de Ouro do Carnaval Brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. 421p.

GUILLEN, Francine. **Onde está Wally?** Disponível em: <<http://arca.uol.com.br/v2/artigosdt>>. Acesso em: 21.04.2007

GUIRAUD, Pierre. **A estilística**. São Paulo: Mestre Jou, 1970.

IMAGINAÇÃO sem limites. **Jornal EXTRA**. Caderno Grupo Especial. p. 8 Rio de Janeiro. 08/02/2005

GUSTAVO Clarão: nosso samba era o melhor. O Dia na Folia. Disponível em: <<http://www.odianafolia.com.br>> . Acesso em 08/10/2006

JIRAM, Fernanda. **Ópera**. (Material digitado).

JOGOS ANTIGOS. Dominó. Disponível em: <<http://www.jogos.antigos.nom.br/domino.asp>>. Acesso em 24.04.07.

KNELLER, George. **Arte e ciência da criatividade**. São Paulo: Ibrasa, 1978

LAPA, Manuel Rodrigues. **Estilística da Língua Portuguesa**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 214p.

LOPES, Nei. **O Samba na Realidade**: a utopia da ascensão social do sambista. Rio de Janeiro: Codecri, 1981.

MANUAL do Julgador 2007. Disponível em: <<http://www.liesa.globo.com.br>> Acesso em 16.03.2007.

MAPA do Sambódromo. Disponível em: <<http://www.carnavainrio.com.br>> Acesso em: 15/03/2007

MARTINS, Nilce S'antana. **Introdução à Estilística**: a expressividade na língua portuguesa. São Paulo: EDUSP, 1989

MASSARINI, Luiza. A ciência na passarela do Samba. **SciDevNet**. Disponível em: <<http://www.scidev.net>>. Acesso em 12.10.2006

MELO, Gladstone Chaves de. **Ensaio de estilística da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Padrão, 2000.

MONTEIRO, José Lemos. **A Estilística**: manual de análise e criação do estilo literário. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005. 271 p.

O PROCESSO de Criação nas Escolas de Samba do Rio de Janeiro. Programa **Bom dia Brasil**. TV Coroados. Rede Globo. 23.02.2006. 10'50".

OECH, Roger Von. **Um toc na cuca**: técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida. São Paulo: Cultura, 1988. 152p.

ÓCULOS & cultura em 60 visões (parte 3). View – Revista da Óptica. Disponível em: <<http://www.revistaview.com.br/publisher>>. Acesso em 03/04/2007.

ORÁCULO RUNAS. **Histórico**. Disponível em: <<http://www.runas.com.br>> Acesso em 13/03/2007.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 6. ed. Petrópolis, Vozes, 1987. 200p.

PANICHI, Edina R. P; CONTANI, Miguel L. **Pedro Nava e a Construção do Texto**. Londrina, Eduel, 2003; São Paulo: Ateliê Editorial, 2003. 154p.

PAULO Barros é o novo carnavalesco da Viradouro. **O Globo Online**. Disponível em: <<http://www.ogloboonline.com.br>>. Acesso em: 09/03/2006.

PFÜTZENREUTER, Edson do Prado. Desenho como documento de processo criativo. **Manuscrita**: Revista de Crítica Genética. São Paulo: Annablume. n.10, p. 187-196. Junho de 2001.

PIGNATARI, Décio. **Informação, linguagem, comunicação**. 2002. 2. ed. (25. ed. de ordem). Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2003. 149p.

____. **O que é comunicação poética**. 8. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004. 66 p.

PROJETO PORTINARI. **Centenário Portinari**. Disponível em: <<http://www.portinari.org.br>>. Acesso em: 15.04.2007

RIFFATERRE, Michael. **Estilística estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1973.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica Genética**: uma (nova) introdução. São Paulo: EDUC, 2000.

____ **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo : FAPESP: Anablume, 2004

____ **Redes da Criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006. 176p.

SAMBÓDROMO. Disponível em: <<http://www.papodesamba.com.br>>. Acesso em 27.03.2007

SOUZA, Luciana B. **Desfile em Processos**: um estudo do processo de produção das alegorias e fantasias para o desfile das escolas de samba do Rio de Janeiro. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

SINFONIA Visual. **Revista Ensaio Geral**. Informativo da Liesa. Ano X. Dez/2005. p.32

SOBRAL, Fabiana; TORRES, Marcelo. Tijuca, a nova capital do Samba. **Jornal O Dia**. Carnaval 2005. 08/02/2005. p. 3

TEIXEIRA, Marco Antonio. Unidos da Tijuca monta a pirâmide do DNA. **O Globo**. Rio de Janeiro. 23/02/2004.

TINHORÃO, José Ramos. Quem inventou o Carnaval? Ninguém. **Revista Nossa História**. Ano 2. nº 16. Fev/2005

UM pé aqui outro no futuro. **JB Online**. Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.jbonline.com.br>>. Acesso em 03/03/2005.

UM vice para a história. **Jornal do Brasil**. Rio de Janeiro. 29/02/2004.

UNIDOS DO VIRADOURO. **Carnaval 2007**. Disponível em: <<http://www.unidosdoviradouro.com.br>>. Diversos acessos.

VALENÇA, Raquel. **Carnaval**: Para tudo se acabar na quarta-feira. Rio de Janeiro: Relume-Dumará: Prefeitura, 1996. 97p.

VIRADOURO: Paulo Barros promete mega trabalho num mix de luxo e criatividade. **Tudo de Samba**. Disponível em: <<http://www.tudodesamba.com.br>> . Acesso em 10/03/2006.

VIRADOURO dá show e se destaca na apresentação dos enredos para 2007. O Dia na Folia. Disponível em: <<http://www.odianafoliacom.br>>. Acesso em 20.10.2006.

VIRADOURO quer jogar com o público. **Esquentando os Tambores**. Disponível em: <<http://www.tamborins.com.br>> . Acesso em 27/04/2006

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. **Ópera**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em 28/02/2007.