



Jogos, Comunicação e Carnaval: Relações Entre o Jogo dos Desfiles de Escola de Samba e o Universo dos Jogos.¹

José Maurício Conrado Moreira da Silva²

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Resumo

Este trabalho baseia-se em uma pesquisa em andamento que estuda, dentre outras coisas, o caráter competitivo dos desfiles carnavalescos e seu contexto comunicativo que permeia o início do século XX até os dias atuais. Para entender o que isto significa esta pesquisa propõe uma análise bibliográfica que demonstra brevemente a história e o processo de montagem de desfiles de escola de samba como forma de entender os jogos metafóricos presentes neste ritual. Como parte das análises construir-se-á uma breve análise de um desfile específico que versou sobre os jogos, como meio de se entender um processo metalinguístico, ou seja, o jogo do carnaval alegorizando as imagens de outros jogos e esportes.

Palavras-chave

Carnaval; Jogo; Comunicação; Alegorização; Metalinguagem

"O carnaval é o acontecimento religioso da raça"

Oswald de Andrade

1- Sobre os sentidos do jogo e do jogo das escolas de samba

Desde cedo, nossos ancestrais já disputavam a sobrevivência com outros diversos e inúmeros organismos, fato que pode ser visto metaforicamente como um jogo. As complexas competições existentes em nossa vida social contemporânea parecem metaforizar e dar continuidade a esta condição. Destas disputas, o universo dos jogos, propriamente dito, tem se apropriado de diversos elementos. Jogar é fundamental para o homem, segundo Baitello (1997:55), o jogo é um dos "universais da cultura", uma das nascentes da cultura humana. Neste sentido, jogos são rituais que apresentam estratégia

¹ Trabalho a ser apresentado no DT Interfaces Comunicacionais, GP Comunicação e Esporte do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Professor mestre no Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie



de conexão comunicativa entre indivíduos, mas que, no entanto, parecem ir além das organizações sociais humanas:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois se esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante certo ritual de atitudes e gestos. (Huizinga. 1998 p.7).

Tais “atitudes e gestos” podem ser vistos como a criação de “máscaras” estando relacionadas à invenção de disfarces como possibilidades de comunicação. No caso de outros organismos, talvez esta diferenciação, este gesto de “fantasiar-se”, seja algo relacionado à invenção de disfarces como possibilidades de sobrevivência, como é o caso do mimetismo dos camaleões, que camuflam seu corpo confundindo-o ao ambiente, ou do exibicionismo dos pavões, que na época do acasalamento “destacam” seu corpo do ambiente. No caso do homem, criar disfarces e jogos, leva em conta o fato de que “se--esconder” e “se- metamorfosear” é um jogo construído por um animal simbólico (Cassirer, 1997)

Nesta lógica, percebe-se que o carnaval é um dos jogos coletivos deste animal simbólico. Trata-se de um evento que na ação de repetir-se ciclicamente contamina e é contaminado pelo dialogo que faz com sua própria história, as regras sociais, as mudanças tecnológicas da sociedade e também e outras manifestações culturais. A partir das idéias de Pinheiro (1995) sobre processos de mestiçagens culturais, pode-se argumentar que o carnaval seja uma estrutura que constrói “misturas”, fato que fortalece sua complexidade. Sob a ótica da “mestiçagem”, pode-se pensar o carnaval como sendo um jogo entre complexidades diversas; o caráter popular da festa, a presença da televisão e dos jornais impressos, o caráter turístico do evento, etc. Como veremos adiante, neste jogo do carnaval, estruturas de outros jogos da cultura se conectam ao evento.



Sobre os significados do carnaval propriamente dito, há uma vasta bibliografia. A respeito das discussões mais conhecidas que falam sobre o caráter inversor da festa, DaMatta (1987) apresenta uma análise do carnaval propondo que o mesmo seja uma dramatização do cotidiano. Segundo o autor, o carnaval produz uma realidade que desloca o dia-a-dia de seus significados rotineiros, atribuindo-lhe outros sentidos permitindo assim sua elaboração. Esta inversão é dramatizada pelo processo de criação de metáforas alegóricas da sociedade promovendo a construção de um espaço onde que as diferenças do cotidiano são invertidas e colocadas em um mesmo plano. Outro autor que discute tais processos de inversões simbólicas é M. Bakhtin (2008) que estudou a cultura na idade média argumentando que o carnaval ocupa a “praça pública” e também que a carnavalização é “expressão que designa o gesto cultural de inverter valores e entendida como o gesto simbólico de coroação e destronamento do bufão”. (Cury. 2003p. 33)

Ao promover inversões simbólicas entre os valores sociais, o carnaval pode ser visto como um jogo que promove misturas entre signos diversos. Além disto, em relação aos seus aspectos comunicativos, o carnaval, e em particular, o desfile das escolas de samba, objeto desta análise, é uma linguagem híbrida em que estão cruzados elementos oriundos das artes visuais, da dança, do teatro e das linguagens audiovisuais. Não há como negar que o carnaval seja um jogo complexo de linguagens.

Os desfiles de Escola de Samba já existem há bastante tempo. Como argumenta Cabral (1996), a primeira Escola de Samba de rua era na verdade um bloco. Foi fundada em 1928 por Ismael Silva, batizada por “Deixa Falar”. Esse bloco a que foi dado o nome de “escola de samba” brincou pelas ruas da cidade do Rio de Janeiro, mas teve vida efêmera, vindo a se extinguir pouco tempo após sua fundação.

Desse nascimento existem, hoje, inúmeras agremiações que seguem este formato, dentre elas, a Unidos do Viradouro, cujo desfile de 2007, servirá adiante como parte da análise deste trabalho.

Um fato histórico curioso que liga o desfile ao universo dos jogos e esportes, e também à imprensa, está presente nestes primórdios das escolas de samba e diz respeito à “inauguração da competitividade oficial” entre as agremiações, que no ano de 1932 tem a primeira disputa organizada pelo jornal “Mundo Sportivo”. (Araújo. 2003.p.222).

Coube ao jornalista Mário Filho a organização desta primeira competição que teve como vencedora a escola de samba Estação Primeira de Mangueira.



No entanto, a “disputa visual”, característica dos desfiles atuais, começa algumas décadas depois. O atual formato dos desfiles tem início na década de 1970 quando o carnavalesco Joãozinho Trinta foi o responsável pelas mudanças visuais do desfile de rua, que a partir de então inicia uma fase de crescente reorganização estética. A festa passa pelo seu grande momento de transformação visual. Esteticamente, se percebe que aspectos importantes dos jogos de cena da ópera, como o canto, a dança, a plasticidade dos cenários e figurinos foram conectados à já mencionada complexa rede de signos do desfile das escolas de samba. Como argumenta Joãozinho Trinta:

... O desfile é uma ópera de rua. O régisseur é o carnavalesco. O maestro é o mestre de bateria. O enredo é o libreto. A bateria, a orquestra, enquanto as passistas, o corpo de baile. As alas são o coro e os destaques são os personagens principais da ópera. Os carros alegóricos são a cenografia (Gomes, 2008, P. 52)

No carnaval, a rua fica fantasiada de palco, e aqui, o povo é um ator, uma atriz, e espectador de tudo isto ao mesmo tempo. Mas, talvez o aspecto mais interessante desta metáfora seja o fato de que o desfile esteja na rua, do lado de fora do palco, o que sugere alguma analogia com o estar dentro e fora, ou seja, refere-se aos jogos de movimentos no espaço: o desfile é uma “ópera de rua”.

Além disto, a partir daquela data (anos 1970), o desfile começa a se relacionar com a cidade de outra maneira. Acompanhando o crescimento urbano, existe agora um número muito maior de pessoas que participa do evento, o que contribui, e continua contribuindo, para a expansão da festa em termos de linguagem visual: maiores carros alegóricos, fantasias mais elaboradas. O desfile parece ter acompanhado o crescimento não só da cidade do Rio de Janeiro, mas também o próprio processo de globalização e desenvolvimento de diferentes meios de comunicação. Como vimos anteriormente, a relação entre a imprensa e os desfiles foi uma dos importantes fatores responsáveis pela organização competitiva dos mesmos.

Seguindo alguns passos desta relação entre desfiles e meios de comunicação, segundo Augusto (1989) o cinema em meados do século XX era um grande difusor da música carnavalesca com a produção de Chanchadas. Assim, como o rádio no começo do século era um difusor das marchinhas carnavalescas que fazia entrar nas casas as vozes das “cantoras do rádio” entoando muitas das canções carnavalescas.



A partir da década de 60 a televisão transmite os desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro trazendo metaforicamente a “praça pública” da idade média, explicitada por Bakhtin (op.cit) para dentro de casa. O atual espaço destinado à exibição das escolas, a atual “Marquês de Sapucaí”³, ao ser projetado pelo arquiteto Oscar Niemayer, foi desenhado levando-se em consideração, entre outras coisas, que houvesse possibilidade de transmissão televisiva. Pensou-se em lugares para as câmeras televisivas, e sua disposição é um arranjo, um acordo de captação e transmissão de sinais que permite olhar à distância a festa. As escolas de samba projetam seus desfiles para aqueles que assistem ao evento das arquibancadas, e também para aqueles que assistem ao desfile pela televisão. Há uma preocupação na concepção do desfile de forma que a escolha de materiais, coreografias, e dimensões dos carros alegóricos propiciem belos efeitos estéticos para ambos os públicos. A “disputa visual”, como dito anteriormente, é um elemento bastante importante da atual competição entre as escolas de samba.

Mas se o jogo entre os olhares da televisão e o carnaval contaminou as formas de concepção cênica do desfile, esta, por sua vez, também se conectou ao desfile, transformando-se pela procura de formas diferentes de transmissão. A tecnologia gráfica permite a inserção de vinhetas realizadas por computador, além de uma edição de imagens que permite mostrar o detalhes das alegorias, e a inserção de inúmeros caracteres que aproximam a transmissão televisiva da idéia de uma realização cinematográfica. Zonas territoriais singulares, televisão e avenida se enredam espacialmente trazendo o carnaval de fora para dentro. De forma análoga aquilo que a televisão promove aos jogos de futebol, por exemplo, quando um grande número de recursos é mobilizado para a transmissão destes eventos.

E, não poderia ser deixado de mencionar, a recente relação entre o desfile e a Internet, uma vez que há uma série de sites que discutem a festa e fazem circular suas imagens.

2- Os jogos de cena do ritual carnavalesco

De forma análoga aos jogos olímpicos ou a copa do mundo, os desfiles configuram-se como processos rituais. Entender o sentido dos rituais e seus jogos é fundamental à compreensão dos sentidos do carnaval. Como jogo que é o carnaval também deve ser

³ Antes de acontecer neste endereço, na década de 70 o carnaval carioca ocupava a Avenida Presidente Vargas.



visto como um processo de ritualização. Turner (1974) discute os processos rituais enfatizando sua importância dentro da cultura. No sentido pleno do termo: “... A noção de ritual, tal como entendida pela antropologia, enfatiza a análise do comportamento humano em sua dimensão simbólica e comunicativa”. (Cavalcanti, 2006,P.26). Como sistema cultural, podemos entender que:

O ritual é um sistema cultural de comunicação simbólica. Ele é constituído de seqüências ordenadas e padronizadas de palavras e atos, em geral expressos por múltiplos meios. Estas seqüências têm conteúdo e arranjo caracterizados por graus variados de formalidade (convencionalidade), estereotipia (rigidez), condensação (fusão) e redundância (repetição). A ação ritual nos seus traços constitutivos pode ser vista como “performativa” em três sentidos: 1) no sentido pelo qual dizer é também fazer alguma coisa como um ato convencional [como quando se diz “sim” à pergunta do padre em um casamento]; 2) no sentido pelo qual os participantes experimentam intensamente uma *performance* que utiliza vários meios de comunicação [um exemplo seria nosso carnaval] e 3), finalmente no sentido de valores sendo inferidos e criados pelos atores durante a performance [por exemplo, quando identificamos como “Brasil” o time de futebol campeão do mundo]. (Peirano,2003, p.11).

Nesta lógica ritual, ao efetivar seus jogos espaciais cada escola de samba apresenta anualmente um enredo sobre algum tema obedecendo a uma estrutura comum a todas as agremiações: o desfile começa com a apresentação da comissão de frente, depois o abre-alas, e logo depois uma seqüência que intercala alas com fantasiados e carros alegóricos. Vale ressaltar o significado de algumas destas alas dentro do desfile como a ala das baianas- as ”mães” do desfile, a ala com percussionistas, o “coração” da escola, e as duas alas que significam a memória do carnaval em ação, uma vez que metaforizam o “velho” e o “novo”: a velha guarda e a ala das crianças.

Os desfiles acontecem após a escolha de um enredo, uma trama que será fiada. Esta trama será transformada visualmente em alegorias e fantasias. Seu desenvolvimento cabe ao carnavalesco. “O termo é bem engraçado, porque não possui a conotação de folião. O significado verdadeiro da palavra seria cenógrafo, figurinista e uma espécie de diretor de cena.” (Magalhães. 1996 p.45). Metaforicamente, o carnavalesco é uma



espécie de “dramaturgo”, mas que trabalha narrativas próprias da linguagem do desfile. A criação de um desfile é o conjunto de alegorias e fantasias. Porém, tal experiência não é elaborada individualmente. “(...) Concebidas pelo carnavalesco, o processo de sua criação no barracão reúne em torno de um objetivo comum uma equipe de especialistas e seus ajudantes.” (Cavalcanti, 1995.p.56)

No barracão o processo de montagem e desmontagem do carnaval é exercido. Este lugar é um micro-cosmos que agrega diferentes atividades simultâneas por meio da divisão de trabalho constituindo-se em um verdadeiro sistema comunicativo que se organiza em função da construção do desfile, ocupando-se principalmente na construção das alegorias. Blass (2000) reflete sobre o trabalho no barracão, afirmando que se trata de uma atividade fundada no conhecimento artesanal e que mobiliza a inteligência criativa em seu exercício. Aponta ainda que a noção de trabalho criada e imaginada na modernidade européia sobre a separação entre trabalho e lazer, e conclui que o barracão tem despertado a atenção de muitos consultores empresariais que buscam formas criativas de gestão de trabalho e produção.

A quadra é outro espaço dentro do universo dos desfiles. É o local onde são realizados os ensaios e os encontros da comunidade⁴. Neste espaço também acontece uma parte fundamental do processo de construção do carnaval: a competição que vai escolher o samba que será cantado no desfile. A “disputa de sambas”, como é conhecida, é outro ritual dentro do ritual dos desfiles. Existem alas de compositores nas escolas que fazem parte desta disputa, mas na prática qualquer um pode inscrever seus sambas e competir. Quando acontecem os desfiles, uma comissão de jurados avalia o desfile seguindo alguns quesitos consagrando uma escola a campeã. A últimas colocadas saem do grupo onde estão e entram nos grupos antecedentes. O universo dos desfiles também tem seus níveis. As vencedoras destes grupos antecedentes passam para o grupo posterior conferindo ao desfile um trânsito permanente entre suas sucessivas realidades internas. De forma análoga, por exemplo, aos níveis existentes nos campeonatos de futebol (primeira divisão, segunda divisão, etc.)

Ao participar do evento em si, seja para quem queira assistir os desfiles de uma arquibancada ou camarote, ou para quem queira desfilar é preciso comprar algum tipo de “ingresso”, seja o *ticket* de entrada ou a fantasia para desfilar em alguma escola (há, no entanto, alas nos desfiles que recebem gratuitamente suas fantasias). Há aqueles que

⁴ Na quadra acontecem diversas atividades como casamentos, velórios, batizados.



podem ver o desfile pela televisão, mas, no caso, esta condição de ver o desfile à distância só traz mais complexidade aos processos comunicativos do desfile.

3- Metalinguagem: analisando um exemplo do “time” das escolas de samba alegorizando o universo dos jogos

A comunicação em qualquer contexto parte da idéia de uniões coletivas em constante processo de comunicação. Afirmando a necessidade vital de acordos sociais o carnaval só acontece através de alianças entre indivíduos. O sentido cooperativo de comunidade já fica claro nos nomes das escolas de samba que geralmente começa com a expressão “Unidos”. Há diversos exemplos: “União da Ilha do Governador”, “Unidos da Tijuca” e “Unidos do Viradouro”, que adiante servirá de exemplo de análise, dentre outros. Estas uniões enfatizam vínculos, mesmo que efêmeros, que possibilitam a construção das brincadeiras do desfile. Desta forma, pensamos em vínculo como a “criação de elos simbólicos e materiais que constituam um espaço comum, base primeira para a comunicação”. (Baitello, 1997, p.86)

Um exemplo desta criação de vínculos e da metalinguagem do jogo dos desfiles alegorizando o próprio universo dos jogos aconteceu no ano de 2007, quando a já citada escola de samba carioca Unidos do Viradouro teve como enredo o jogo e os esportes. O título de seu desfile foi “A Viradouro Vira o Jogo” que segundo o tema do enredo em questão, enfatizou a alegorização do sentido dos jogos em geral, como pode ser percebido pela letra do samba-enredo:

Vamos mergulhar nessa jogada
A sorte está lançada
Hoje é o grande dia
No tabuleiro da emoção
Vou apostar na alegria
Pra ganhar seu coração
Meu cassino é fantasia
Vi nas cartas do tarô
O que o destino reservou
Mas se o tempo mudar
Aos búzios eu vou
E nesse jogo vou amar



Você é a dama do prazer (bis)
Um xeque-mate vou te dar
Quero vencer
Faço qualquer coisa
Pra deixar você feliz
De cartas, um castelo
De peças, um país
Essa diversão
É adrenalina em minha vida
A euforia toma conta da avenida
Respiro fundo
No pinball quero brincar
É perceber e desvendar
Quebrar a cabeça pra encontrar
Achar você no meio dessa multidão
Chama que acende um povo
E faz do jogo a paixão
Sou Viradouro e vou cantar
"Com muito orgulho, com muito amor"
Esse jogo vai virar
Eu quero ser o vencedor⁵

Além de alegorizar as imagens de jogos propriamente ditos (“Pinball, Xadrez”, etc.), o enredo também dramatizou o “jogo da sorte” (“Cartas de tarô”), e jogos infantis, como “esconde-esconde” (“Achar você no meio dessa multidão”).

No entanto, o que mais nos chama atenção é que partir do que foi discutido anteriormente neste trabalho, percebe-se que o próprio enredo demonstrou a idéia de inversão simbólica através dos jogos e seus processos rituais criando imagens hiperbólicas do ato de jogar aproveitando-se, para isto, do próprio caráter competitivo dos desfiles.

Algo que também chama atenção a uma análise dos jogos presentes nos desfiles de escola de samba é o fato de que a *performance* coletiva dos participantes do desfile pode ser entendida metaforicamente como sendo um time. Tal fator pode ser entendido

⁵ Samba-enredo de autoria de: Gustavo Clarão, Gilberto Gomes, Nando, Pablo, PC Portugal. Letra disponível em <http://letras.terra.com.br/viradouro/830608/> acesso em junho de 2009

como um processo, inerente aos jogos em geral e também ao próprio carnaval, que se caracteriza por agregar indivíduos com valores de identificação distintos entre si, uma vez que há diversas pessoas de diferentes lugares e com distintas aspirações participando do desfile, mas que tinham, naquele momento, um objetivo comum: a *performance* coletiva da escola de samba.



Figura 1- Comissão de Frente do desfile da Viradouro de 2007: criação de vínculos como forma de construir um espaço comum

Desta forma, como sugere o enredo da Viradouro haveria neste jogo de alegorizações dos próprios desfiles, um espaço para indivíduos que compartilham a *performance* do carnaval criando vínculos, como dito anteriormente, mas, que não chegaria a formar uma “tribo urbana” nos moldes pensados por Mafezzoli (1998). Desta forma, o próprio desfile é metaforicamente um “time”, mas que não pode ser rotulado pela idéia de “tribo urbana”, uma vez que muitas pessoas diferentes processos de identidade social também fazem parte deste jogo. Esta diversidade torna imprópria a noção e classe fechada:

Nos desfiles, as experiências de igualdade entre seus componentes são fugazes e provisórias, mas legitimadas no desempenho individual e coletivo exigido pelo canto, dança e uso das fantasias que fazem acontecer anualmente, os desfiles carnavalescos. A sua eficácia competitiva depende do conjunto de participantes da festa. (Blass.2005.p.227)

No desfile há uma grande multidão de corpos diversos compondo este “time” que busca um resultado final em sua apresentação: vencer a competição entre as escolas de samba do grupo especial. Outra evidência diz respeito ao fato de que jogos também são espaços onde as diferenças entre os “times” ficam visíveis e são coexistentes, pois a



partir disto organiza-se também a co-dependência entre os indivíduos. Dependência entre indivíduos que se movimentam em processo de narração:

Na organização política, como na narração, existe um constante diálogo entre sujeitos diversos e singulares, uma composição polifônica entre eles e um enriquecimento geral de cada um deles através desta constituição comum. A multidão em movimento é uma espécie de narração que produz novas subjetividades e linguagens. (Hardt&Negri.2004.p.274)

Este “time” é metaforicamente um processo de narração entre indivíduos que propõem uma experiência narrativa que desdobra a *performance* de uma multidão em um evento que dura pouco mais de uma hora, mas que, como discutido anteriormente, é processado durante boa parte do ano, ou seja, este “time” e todas suas diversidades percorre a montagem dos desfiles. E, como vimos pelo processo de montagem dos desfiles, o carnaval é, sobretudo, um jogo repleto de disputas que estimulam a concorrência entre seus participantes: disputa de samba nas quadras, escolha das “rainhas da bateria, dentre outras. Desta forma, há uma fragmentação destes grupos durante o processo de montagem dos desfiles, mas que durante a *performance* do evento agregam-se de forma efêmera.

Nesta idéia percebe-se que o desfile é um “jogo” que “agrega” pessoas tendo a diversidade dos indivíduos como elemento de complexidade. Agregar criando um espaço comum, algo fundamental para o ato de jogar, como processo que paradoxalmente também segrega outras coisas:

Agregar e segregar constituem, portanto as duas mãos de direção de uma operação construtiva que se funda em processos de emissão e captação de sinais, em trocas informacionais que vinculam ou desvinculam. E vincular aqui significa ‘ter ou criar um elo simbólico ou material’, constituir um espaço (ou um território) comum, a base primeira para a comunicação. (Baitello.1997 p.89)

Daí, perceber que jogos também pressupõem a criação de acordos entre os jogadores, os outros “times” e fundamentalmente entre o “campo do jogo”. Todo individuo precisa jogar também com o ambiente onde vive. Explorar o ambiente é um jogo de conquistas espaciais: de partidas de futebol a qualquer pessoa que percorra os espaços simulados de um videogame. A relação ambiente/jogador pressupõe, desta forma, o acaso e a existência de conteúdos virtuais, nunca pré-determinados, mas que paradoxalmente só



podem ser atualizados no decorrer da ação de jogar. Assim, jogar é, sobretudo, estar sujeito a alterações.

Uma análise do desfile em questão ainda nos permite perceber relações entre a natureza dos jogos e a inversão carnavalesca. Como parte do jogo, criar fantasias carnavalescas é estar sujeito às alterações, a “atualizações”. É promover outras organizações simbólicas das configurações sociais. Podemos entender a inversão no carnaval como sendo uma estratégia que brinca com a virtualidade das realidades simbólicas. Além disto, este é outra idéia importante que pode ser apreendida pela interpretação do enredo neste jogo empreendido pelo desfile da Viradouro é o fato de que jogar é operar devires, pois tal ação possibilita a correlação entre o acaso e a indeterminação.

Assim, podemos ver que desde seus primórdios, pelo jogo incessante de inversões e, conseqüentemente, a invenção de fantasias, o carnaval opera um vir-a-ser, aproximando-se assim de alguns aspectos notórios do universo dos jogos. Quando o “escravo pode se tornar rei” há um vir-a-ser envolvido nesta questão. Ou seja, a inversão carnavalesca é vista como um desvio da norma, do padrão, da categoria pré-estabelecida. Uma “f(r)esta popular” que rompe *Imprintings*, conceito discutido por Morin (1991) estabelece que “...há um complexo de determinações sócio-noo-culturais que se concentra para impor a evidência, a certeza, a prova da verdade do que obedece ao imprinting e à norma”, O carnaval é um possível meio de inverter estes *imprintings*. Em correlação a este significado encontramos idéias de Clementino (2001) que discute a existência de “f(r)estas” populares por onde o povo pode “ver e ser visto”, ou seja, a ocupação simbólica de espaços transformando-os, invertendo seus significados.

Há um significado político bastante importante neste movimento de inversão que parodia a loucura, nesta “inversão” das regras sociais. Como jogo e festa coletiva, o carnaval é um espaço onde as pessoas podem “rir” coletivamente da hierarquia onde estão inseridas, e alterá-la, mesmo que virtualmente/simbolicamente.

E sobre o jogo de montar o desfile, podemos perceber pelos versos: “... Faço qualquer coisa pra deixar você feliz, de cartas, um castelo, de peças, um país”, que se pode analisar que o próprio carnaval partilha algo com o pensamento Dadaísta, um movimento estético e artístico que articulava que a fase adulta não significa um abandono da fase infantil. Tal fator era dito pelos artistas dadaístas que “brincavam” com a linguagem criando obras que demonstravam este gesto de brincar, se apropriando da idéia de construir obras artísticas que eram metaforicamente brinquedos. Como

movimento artístico surgiu na Europa no começo do século XX e foi caracterizado pela anarquia, recorte e fragmentação da linguagem como possibilidade de criação de outros significados para o pré-estabelecido. Podemos, portanto, aproximar linguagem Dadaísta e linguagem carnavalesca, pois:

...Sempre que os dadaístas de Berlim construíam suas obras, obedeciam necessariamente ao princípio da montagem. Isto é uma lei Dadá. A montagem, bem como a colagem, reúne elementos por mera justaposição paratática sem a presença de signos ordenadores, de hierarquização ou de simples conexão. E pressupõe uma atividade anterior à da montagem propriamente dita: a desmontagem ou o recorte de elementos isolados, retirados de seu contexto original onde possuíam uma função dentro de uma determinada hierarquia de regras que constituem um determinado código cultural. (Baitello.1997 p.34).

Como vimos, pelo processo de construção dos desfiles, o carnaval é um “brinquedo” que ocupa espaços oficiais e está em um constante processo de (des)montagem. E como jogo, que faz emergir pelo lúdico a dramatização da vida social, simbolicamente, o carnaval é um evento que “agrega seus times” pela dramatização, e que busca “ser vencedor” do jogo, objetivo explorado “simbolicamente” pelo desfile da escola de samba Unidos do Viradouro.



Figura 2- Bateria no desfile da Unidos de Viradouro fantasiada de peças do Jogo de Xadrez: o jogo do desfile criando imagens hiperbólicas dos jogos



Considerações Finais

Desta forma, com o intuito de dar continuidade ao processo de entendimento da linguagem carnavalesca este texto dissertou sobre os sentidos do jogo que podem ser atribuídos aos processos comunicativos dos desfiles de escola de samba. Sem ter a intenção de esgotar todas as relações possíveis entre jogo, metalinguagem e carnaval, argumentou-se que o desfile em si, simboliza o momento do jogo, mas que este jogo “esta presente” em toda a produção espacial e temporal do desfile. Ao analisar e aproximar o desfile da idéia de “time” que agrega e segrega ao mesmo tempo pretendeu-se, justamente, trazer ao desfile sua dimensão de jogo que revela um complexo processo de montagem. Junto a isto, relacionou-se o papel da mídia na construção das imagens do carnaval. Percebeu-se, ainda, que a polifonia de sentidos presentes nos jogos do carnaval ainda tem muitas coisas a dizer sobre si mesma e sobre o próprio desfile.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAÚJO, Hiram. Carnaval. Seis Milênios de História. Rio de Janeiro: Editora Grifus, 2003
- AUGUSTO, Sérgio. Este mundo é um pandeiro. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1989
- BAITELLO, Norval. O animal que parou os relógios. Ed. Annablume. São Paulo. 1997
- BLASS, Leila. Desfile e tribos urbanas: a diversidade no efêmero in Tribos Urbanas: produção artística e identidades org. José Machado Pais e Leila Maria da Silva Blass. Ed. Annablume. São Paulo. 2005
- _____. Desfile na avenida, trabalho na escola de samba. A dupla face do carnaval. Ed. Annablume. São Paulo. 2007.
- BAKTHIN, Mikhail. A cultura popular na idade média e no renascimento. O contexto de François Rabelais. Ed. Hucitec. Brasília. 2008
- CABRAL, Sérgio. As escolas de samba do Rio de Janeiro. Ed. Lumiar. Rio de Janeiro. 1996
- CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. Carnaval carioca. Dos bastidores ao desfile. Ed. Ufrj. Rio de Janeiro. 2006
- _____. O rito e o tempo. Ensaio sobre o carnaval. Ed. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro. 1995
- CASSIRER, Ernst. Ensaio sobre o homem. Martins Fontes. São Paulo. 1997
- CLEMENTINO, Maria. Carnaval e outras f(r)estas populares. Ed. Unicamp
- CURY, José João. O Teatro de Oswald de Andrade ideologia, intertextualidade e escritura. Ed. Annablume São Paulo 2003
- DAMATTA, Roberto. Carnavais, malandros e heróis. Ed. Rocco. Rio de Janeiro. 1997
- HARDT, Michael & NEGRI, Antonio. Multidão. Ed. Record. Rio de Janeiro. 2004
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Ed. Perspectiva São Paulo. 2001



GOMES, Fábio. O Brasil é um luxo. Trinta carnavais de Joãosinho Trinta. São Paulo, vários editores, 2008

MAFFESOLI, Michel. O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária. Rio de Janeiro. 1998.

MAGALHÃES, Rosa. Fazendo Carnaval. Lacerda Editores. Rio de Janeiro. 1997

MORIN, Edgar. O Método 4: as idéias. Coleção Biblioteca universitária Publicações Europa América 1991.

PEIRANO, Mariza. O ritual. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro. 2003

PINHEIRO, Amálio. Aquém da identidade e oposição: formas na cultura mestiça. 2a ed. Piracicaba, Unimep, 1995.

TURNER, Victor. O Processo ritual. Ed. Vozes. Petrópolis. 1974

REFERENCIAS WEBGRAFICAS

<http://letras.terra.com.br/viradouro/830608/>