

# “NAVEGAR É PRECISO”

## AS ROTAS CARNAVALESCAS DO “MAIOR ESPETÁCULO DA TELA”

Leonardo Augusto Bora (UFRJ)

*O trabalho discute as relações entre a cyberfolia representada pelo carnaval virtual e os padrões cristalizados no imaginário do carnaval real, no contexto dos desfiles das escolas de samba brasileiras. O relato de um processo criativo (o caso Pura Soberba 2010) ajuda a problematizar a questão, enredada nas discussões contemporâneas de cultura popular.*

**CYBERFOLIA, CARNAVAL VIRTUAL, ESCOLAS DE SAMBA.**

BORA, Leonardo Augusto. “Navegar é preciso”: as rotas carnavalescas do “maior espetáculo da tela”. *Textos escolhidos de cultura e arte populares*, Rio de Janeiro, v.12, n.2, p. 33-54, nov. 2015.

# *“NAVIGARE NECESSE EST”*

## *THE CARNIVAL ROUTES OF “THE GREATEST SHOW ON EARTH”*

*Leonardo Augusto Bora (UFRJ)*

*The paper discusses the relationship between cyberfolia represented by Virtual Carnival and standards crystallized in the real carnival imagery in the context of the parade of Brazilian samba schools. The story of a creative process (the case Pura Soberba, 2010) helps discuss the issue, entangled in contemporary discussions of popular culture.*

**CYBERFOLIA, VIRTUAL CARNAVAL, SAMBA SCHOOLS.**

BORA, Leonardo Augusto. “Navegar é preciso”: as rotas carnavalescas do “maior espetáculo da tela”. *Textos escolhidos de cultura e arte populares*, Rio de Janeiro, v.12, n.2, p. 33-54, nov. 2015.

Há pouco mais de uma década, no engatinhar dos anos 2000, tinha início o concurso chamado, genericamente, de Carnaval Virtual: desfiles de escolas de samba fictícias, criadas, em regra, por jovens amantes da folia “real” que desejavam expandir o gosto pelo universo carnavalesco aos domínios da Internet. Desde então, as agremiações fundadas por internautas desfilam anualmente (no contrafluxo do carnaval oficial de fevereiro/março, geralmente em julho ou agosto) em passarelas desenhadas por *webdesigners* e colocadas à disposição dos navegadores em *sites* especialmente projetados para o concurso. Nas avenidas de *megabytes* não aparecem desfilantes vivos, mas desenhos (digitais ou à antiga, produzidos sobre papel) de fantasias e alegorias, espécie de estudo ou projeto para um desfile prestes a atravessar a Passarela do Samba carioca ou qualquer outro sambódromo de concreto. A exemplo do carnaval das escolas de samba com desfilantes de carne e osso, disputas de samba de enredo são organizadas, mobilizando compositores de todo o país; posteriormente, álbuns com as composições escolhidas são gravados em estúdios e disponibilizados para *download*. Competição que é, cinco quesitos são analisados pelo corpo de jurados previamente selecionado pelos organizadores: alegorias e adereços, fantasias, enredo, samba de enredo e conjunto.

Eis uma visão panorâmica de um evento cuja origem está relacionada à meteórica ascensão da Rede Mundial de Computadores (World Wide Web), conforme apresenta o pesquisador Felipe Ferreira ao falar sobre a influência da Internet no universo da folia. De acordo com Ferreira, em meados da década de 1990 começaram a aparecer *homepages* sobre o carnaval brasileiro, dinamizando a cobertura dos festejos e contribuindo imensamente para a divulgação de notícias; além disso, popularizaram-se as chamadas listas de discussão, espaços interativos dedicados ao fomento de análises e críticas acerca das manifestações carnavalescas, aglutinando foliões de diferentes lugares. O carnaval virtual está situado nessa teia de modificações ainda pouco estudada, tornando-se, também, “um importante terreno de troca de informações e opiniões entre pessoas interessadas em carnaval que anteriormente encontravam-se dispersas pelo país e pelo mundo” (FERREIRA, 2004, p. 396).

Este trabalho, ao apontar para tal conjuntura, se propõe a pensar o carnaval virtual como espaço de discussões da cultura popular que assimilou características observáveis no carnaval real, como as permanentes negociações e os conflitos internos, além de regulamentações e padronizações estéticas. Trata-se, em suma, de uma tentativa de entender os desfiles virtuais como eventos dialógicos e cambiantes, capazes de contribuir para reflexões sobre o dinamismo dos festejos carnavalescos e a plasticidade das formas de socialização envolvidas em tão

complexa “rede”. Um relato pessoal do processo criativo que levou à feitura do desfile da Escola de Samba Virtual Pura Soberba, no concurso de 2010, com enredo sobre a literatura de cordel, deslocará a leitura do plano das teorizações e mostrará ao leitor que na atuação de um então “carnavalesco amador” da Virtuafofia podem estar centelhas para se questionar, criticamente, os rumos do “cor-tejo cibernético”.

## **CARNAVAL VIRTUAL, “UMA BRINCADEIRA MUITO SÉRIA”**

Ana Maria Alvarenga e Isabela Frade (2011, p.157), no artigo *Cyberfofia* e os novos modos de presença carnavalesca, enfocam o processo de “progressiva virtualização do carnaval”, algo que inicialmente perpassava a transmissão televisiva dos desfiles das escolas de samba (as edições realizadas pelos programadores e a aplicação de intervenções virtuais nas imagens captadas pelas lentes, procedimento exemplificado pela mulata Globeleza, uma “sambista ciborgue” virtualmente concebida para representar o carnaval da TV Globo) e hoje atinge outros espaços, como as passarelas virtuais, os grupos de discussão e os *chats*. As autoras entrevistaram o antropólogo Ricardo Barbieri, participante do carnaval virtual desde seu advento, e elaboraram uma série de apontamentos sobre a *cyberfofia*. De acordo com Barbieri, “tudo começou na Internet como uma brincadeira na sala de bate-papo mIRC, em que amigos interessados em carnaval e samba propuseram a criação de um concurso de enredos virtuais” (p. 158). A ideia ganharia novas dimensões à medida que o domínio das tecnologias digitais disponíveis aumentava, atraindo artistas dispostos a fazer do concurso uma apresentação de desenhos; aos poucos, elaboraram-se simulações de desfiles de escolas de samba na tela do computador, com ilustrações estáticas de fantasias e alegorias. Nos termos das pesquisadoras, “a brincadeira vingou e resultou na realização de pequenos desfiles que eram julgados por suas produções iniciais” (p. 158).

Tais disputas incipientes ocorreram no início dos anos 2000, sem grandes regulamentos. Em 2002, porém, aconteceria uma significativa mudança na conduta da “brincadeira”, que se tornaria “séria” (ainda que sem perder o caráter popular): foi criada a “primeira comunidade virtual de escolas de samba, intitulada Liga Independente das Escolas de Samba Virtuais – Liesv.” (ALVARENGA, FRADE, 2011, p. 158) Coube à entidade a organização do concurso de 2003, apresentando aos interessados um primeiro Estatuto do Carnaval Virtual, estabelecendo um calendário e promovendo a progressiva regulamentação da “festa”. Data desse momento a atribuição da paródia “maior espetáculo da tela”.

Comparações com o carnaval real das escolas de samba cariocas são inevitáveis. Felipe Ferreira (2012, p. 142), no artigo O mistério das escolas de sam-

ba, mostra o quão estranho é o fato de um regulamento “oficial” ter sido elaborado “apenas um ano após o primeiro concurso divulgado oficialmente”, em 1933. A hipótese apresentada pelo pesquisador faz referência à ideia de que as escolas de samba, numa imbricada rede de estratégias de sobrevivência, precisaram, já em seu nascimento, abraçar o conceito de “tradição” (expresso, por exemplo, na obrigatoriedade de ala de baianas e na proibição do uso de instrumentos de sopro nas baterias), a fim de se fortalecer como instituições frente ao “grande carnaval”, branco e pouco afeito às manifestações negras e populares dos morros e dos subúrbios. Observa o autor que “a ‘tradição’, neste caso, é o resultado da negociação entre os costumes criados e vivenciados pelos primeiros sambistas e a ideia que a sociedade do ‘asfalto’ tinha deles” (p. 145). No caso do carnaval virtual, o problema ganha novas tonalidades; afinal, a “brincadeira” surgiu numa época em que as escolas de samba já estavam consolidadas enquanto instituições da cultura popular brasileira. Qual a necessidade, então, de um regulamento rígido?

Uma hipótese a ser cogitada diz respeito à tentativa de enquadrar a “brincadeira” no modelo consagrado (embora não livre das críticas) do regulamento oficial da Liga Independente das Escolas de Samba – Liesa, fundada em 1984, que anualmente baliza a elaboração dos desfiles apresentados na Marquês da Sapucaí, pelas escolas do Grupo Especial. A adaptação da máxima circense “maior espetáculo da Terra”, atribuída à apresentação das escolas de samba cariocas, para “maior espetáculo da tela” exemplifica isso: trata-se de uma evidente comparação (híbrida, entre a seriedade e a galhofa), o que revela que para os idealizadores da primeira Liga de Escolas de Samba Virtuais o horizonte a ser buscado, dentro das limitações impostas pelo suporte (o mundo digital e a confecção de uma obra a ser enquadrada numa tela de computador), era o das agremiações “reais” (ao menos no plano administrativo), fato que acarretaria inúmeras consequências no plano da visualidade e da concepção de enredos e sambas, como será visto na sequência. Eis o texto de apresentação da Liesv, retirado do *site* da instituição (<http://www.liesv.com.br>), em março de 2014 (desatualizado):

A LIESV é a Liga Independente das Escolas de Samba Virtuais. Ela foi criada por um grupo de aficcionados em samba e carnaval, em 2002, e realiza seus desfiles desde 2003, vindo para seu oitavo ano. Como, devidamente, foi chamada, é “o maior espetáculo da tela”.

No mesmo *site*, o corpo administrativo da entidade era explicado nos moldes dos textos jurídicos (Conselho de Administração, Diretoria Jurídica, Presidência e Vice-Presidência, Conselho de Avaliação de Novas Escolas de Samba Virtuais, etc.), diferentemente do que se pode supor à primeira vista, quando se pensa

que o carnaval virtual, de acordo com o discurso majoritário, é apenas uma “brincadeira”. Contam os fundadores da outra liga virtual existente, a Virtuaflora, que tamanha seriedade foi o motivo que levou à “revolta dos CPFs”, estopim para um “racha” famoso entre os participantes da “brincadeira”: boa parte das escolas filiadas à Liesv abandonaram a liga original em 2007, descontentes com a obrigatoriedade de cadastramento mediante documentação. Os insurretos fundaram uma nova entidade administrativa e digitalmente “erigiram” um novo sambódromo, a Passarela Virtual Sérgio Porteleandro, cujo nome homenageia um torcedor “comum” da Escolas de Samba Portela, do Rio de Janeiro, e Leandro de Itaqueira, de São Paulo – em oposição, tal escolha, à Passarela Virtual João Jorge Trinta, homenagem ao consagrado carnavalesco, da liga recém-abandonada. No *site* da Liesv não havia menções ao ocorrido; na página da Virtuaflora (<http://www.virtuaflora.com.br/historia.html>), também desatualizada, o fato era narrado com as tintas da brevidade:

A VIRTUAFOLIA (Associação das Agremiações Carnavalescas Virtuais) foi fundada em 11/01/2007, após muitos integrantes de escolas virtuais terem se retirado de outra liga de carnaval virtual insatisfeitos com o rumo que a mesma andava levando.

Estes integrantes apaixonados pelo carnaval resolveram continuar com a “brincadeira” do carnaval virtual, tendo como base maior o respeito a todas as agremiações sem distinção, e assim nasceu a VIRTUAFOLIA.

No trecho destacado, nota-se a preocupação com a construção de um imaginário (a expressão “apaixonados pelo carnaval” é especialmente eficiente), qual seja, o de que a “nova Liga”, a Virtuaflora, na contramão da “filosofia” da liga original (o nome Liesv, sintomaticamente, não é mencionado), nasceu para defender o caráter “brincalhão” e festivo do carnaval virtual, sem as obrigatoriedades impostas em 2006. O *site* da Virtua (maneira como a liga é informalmente chamada), por exemplo, não apresentava pormenores administrativistas. Trata-se, bem se vê, de um conflito ideológico, o qual se intensifica quando da análise do seguinte recorte, marcado pela flexibilidade:

A VIRTUAFOLIA dispõe de uma filosofia que preza pelo bem-estar e a alegria de seus membros integrantes e suas respectivas escolas. A fim de evitar dissidências e eventuais divergências, foi estabelecido por senso comum que todas as normas e regras prezarão pelo sucesso da entidade sem discriminar qualquer membro ou agremiação. (...)

Portanto, a VIRTUAFOLIA somente orienta a todos os integrantes diretos e indiretos desta entidade que evitem qualquer tipo de du-

pla participação em agremiações da entidade, que as escolhas de samba sejam feitas na transparência necessária, que o júri seja totalmente isento de responsabilizações, dentre outras variáveis que, repetimos, jamais irão acontecer neste ambiente de alegria e passatempo.

Não proibiremos quaisquer pessoas de participarem da VIRTUAFOLIA e, ao mesmo tempo, em outra liga, em todas as funções da agremiação virtual. Ademais, registramos o total apoio às agremiações e seus respectivos atos, sempre solicitando a publicidade e a transparência dos mesmos. Que todas as ações sejam baseadas na regra maior do bom senso, pois, assim, a VIRTUAFOLIA tem a convicção de que a convivência será no alto nível

Ao enfatizar o fluido conceito de “bom senso”, o texto da Virtuafolia ilumina a ideia de que a liberdade é um dos pilares do grupo,<sup>1</sup> preocupado com a “alegria” e com a pluralidade de opiniões. Entretanto, apesar das diferenças implícitas, os discursos da Liesv e da Virtuafolia muito se parecem em alguns pontos, como revela o seguinte cotejo de fragmentos:

Você só vai entender a LIESV realmente quando começar a participar dessa grande família, uma verdadeira escola de vida, de camaradagem e de competição sadia, onde a arte carnavalesca é valorizada em todos os seus aspectos – principalmente, a alegria.

Não perca tempo! Venha sambar com a gente! (<http://www.liesv.com.br/quemsomos.htm>)

Participe – Fique à Vontade:

Aqui (na Virtuafolia) o que nos move é a paixão pelo carnaval. (...) Nossa base são as agremiações filiadas, que ditam o ritmo da VIRTUAFOLIA. Divididas em dois Grupos, de Elite e Acesso, elas promovem o “MAIOR ESPETÁCULO DA TELA”.

É uma brincadeira, mas encarada com seriedade e sem fins lucrativos, onde a diversão é garantida. Para participar de uma agremiação virtual não é necessário ter dinheiro, independe da idade, basta ser apaixonado por carnaval e ter disposição. Anualmente o Grupo de Avaliação recebe inscrições de pessoas de todo o Brasil que com suas escolas tentam ingressar na VIRTUAFOLIA. (...)

É uma ótima oportunidade de fazer amizades, se divertir e brincar de carnaval. Participe. (<http://www.virtuafolia.com.br/historia.html>)

Os trechos deixam evidente que vigora, por detrás dos antagonismos, uma mesma mensagem de afirmação de determinados valores, como o afeto entre



Figura 1: Capa do CD de sambas de enredo da Virtuafoolia para o Carnaval Virtual de 2011, com a imagem do abre-alas da Pura Soberba, a escola campeã do ano anterior. Observa-se, aqui, a adaptação de um modelo do carnaval real para a *cyberfolia* (acervo do autor)

os membros participantes, a amizade, a alegria. Não é equivocado dizer, então, que ambas as ligas procuravam, em seus respectivos *sites*, defender uma “tradição”, ora pautada no normativismo dos regulamentos oficiais, ora agarrada à defesa da liberdade, ora, no caso das duas entidades, diretamente ligada à possibilidade de expansão dos círculos de contatos interpessoais – a ideia de que as escolas de samba virtuais, assim como as entidades reais, são “agregiações”, organismos festivos, base para que redes de sociabilidade sejam tecidas. As construções vingaram e imprimiram no carnaval virtual um discurso dominante e antagonico, segundo o qual “a LIESV é uma liga mais tradicionalista e séria; a Virtua é uma liga mais experimental e debochada”. A audição das transmissões dos desfiles corrobora tal ideia: enquanto na liga mais antiga é flagrante a preocupação com o respeito aos roteiros dos desfiles, na liga dissidente não raro existe o esbracho (os comentaristas imitam personalidades reais do “mundo do samba”, ridicularizam determinadas escolas e não demonstram a menor preocupação com “pudores linguísticos”, proferindo expressões chulas; há, ainda, comerciais *fakes*, em clara alusão à mercantilização dos desfiles das escolas de samba e aos patrocinadores oficiais historicamente associados à festa, como cervejarias; nesses “comerciais” também se observa o des pudor como estratégia humorística).<sup>2</sup>

Outro viés do antagonismo Liesv x Virtua (com ecos na geografia cultural) é levantado por Ana Maria Alvarenga e Isabela Frade: a primeira liga concentra-



ria paulistas; a segunda, em sua maioria, agregaria cariocas. Trata-se de uma visão bastante restritiva e pouco fundamentada, posto que ambas as ligas reúnem pessoas do Brasil inteiro. Rafael Gonçalves, o então carnavalesco da Escola Virtual da Amazônia, filiada à Liesv, chegou a afirmar, em curso de curta duração ministrado na Faculdade de Letras da UFRJ, em dezembro de 2012, que a Liesv reúne mais cariocas do que paulistas, não passando a afirmação das autoras de um “mito semeado por pessoas que pouco entendem da Liesv”.

Nesse ponto, é interessante atentar para algo discutido por Alvarenga e Frade (2011, p. 160): o universo do carnaval virtual não fica restrito aos limites digitais das telas dos computadores, como pode parecer à primeira vista; ao contrário, o discurso convidativo das ligas destaca o sociointeracionismo real, algo também apontado pelo mediador Ricardo Barbieri e explicado pelas pesquisadoras: “Barbieri dá como exemplo o fato de ceder sua própria casa para a apuração dos votos das escolas, assim como para servir de base no acompanhamento dos desfiles.” A questão se torna ainda mais complexa quando o trabalho de carnavalescos e compositores vem à luz, uma vez que as obras podem não ser compostas no ambiente virtual, mas no plano da materialidade (mediante o uso de papéis, lápis, tintas, cavaquinhos e pandeiros). As autoras usam como exemplo as festas de lançamento dos CDs de sambas de enredo (Figura 1), clara imitação de um modelo de evento bastante festejado, nos últimos anos, no universo do carnaval real. O uso de “avatares” também ajuda a ilustrar a questão: os carnavalescos inserem recortes (rostos, geralmente) de fotografias de personalidades reais nos desenhos das fantasias, mesclando “realidade” e “virtualidade” (a Escola de Samba Virtual Ociosos de Gericinó, da Virtuaflora, usou avatares “reais” em todas as fantasias do carnaval de 2010; o primeiro casal de mestre-sala e porta-bandeira (Figura 2) era formado pelos então presidentes Dilma Rousseff e José Serra caracterizados como Eva e Adão, o que gerou risos e elogios devido ao bom humor da escola e do carnavalesco André Bonatte). Nos termos de Ricardo Barbieri, quando se trata de personalidades ligadas ao “mundo do samba”, “as identificações por imagens provocam naqueles que são representados a sensação de estar na passarela digital, quiçá com a mesma empolgação daqueles que desfilam na passarela real” (p. 162).

Graças à popularização do evento, o espaço oferecido pelas escolas virtuais costumeiramente é chamado de vitrina, menção à oportunidade que artistas de qualquer lugar do Brasil têm de apresentar seus trabalhos de desenho ou composição musical.<sup>3</sup> Nas palavras de Alvarenga e Frade (2011, p. 160), a partir dos relatos de Barbieri,

as duas comunidades (...), agenciadas inicialmente por jovens amadores, vão cedendo espaço aos carnavalescos profissionais que sofisticam as escolas, estimulando o aprimoramento em suas formas, incentivando os jovens a atingir um patamar de excelência e a seguir o nível da profissionalização.

Embora não haja qualquer retorno financeiro direto no que tange à atuação das ligas (que, a rigor, não movimentam renda), inúmeros são os casos de carnavalescos e intérpretes famosos pelos expedientes nos barracões e nos “carros de som” das “escolas reais” que emprestaram ou venderam (é sabido que alguns presidentes negociam acordos financeiros) seu trabalho para o carnaval virtual, seja no que se refere à apresentação dos trabalhos (confecção de desenhos ou composição/interpretação de sambas) ou ao corpo de julgamento: Jaime Cezário, Eduardo Gonçalves,<sup>4</sup> João Vítor Araújo, Pixulé, Leonardo Bessa e Luizinho Andanças são apenas alguns entre dezenas de nomes conhecidos graças aos trabalhos realizados fora dos computadores, no dito mundo do samba. O intercâmbio de experiências proporcionado pelo diálogo (direto ou indireto) entre profissionais e amadores certamente tem contribuído para o dinamismo do evento. Um relato de caso concreto pode ajudar a entender a complexidade das questões levantadas, trazendo à baila novas e importantes indagações.

## **RELATO DE CASO DA VIRTUAFOLIA: PURA SOBERBA 2010**

De 2007 a 2013 desenvolvi trabalhos para o Grêmio Recreativo Escola de Samba Virtual Pura Soberba, filiada à Virtuafofia. A agremiação foi fundada em 15/07/2007, em Niterói, pelo presidente Daniel Reis, então estudante de direito com 20 anos, um representante da “juventude apaixonada pelo carnaval” tão apregoada pelos discursos oficiais de ambas as ligas. Nos moldes das entidades “reais”, a escola ganhou cores (dourado e branco), símbolo (um pandeiro cifrado) e até um “patrono virtual”, brincadeira (uma vez que nunca houve qualquer forma de mecenato e/ou pagamento no que tange à produção dos desfiles) com a complexa teia de relações entre o universo das escolas de samba e os mecenas-contraventores.<sup>5</sup> Considerada uma escola “rica”, “vaidosa” e “sofisticada”, construiu, em pouco mais de sete anos de existência, uma identidade bem demarcada, a qual é alvo de críticas e brincadeiras quando das transmissões radiofônicas. Os narradores dos desfiles costumam dizer, provocativamente, que “a Pura Soberba é uma escola *cult*”, mais bem representada por gêneros musicais como o *jazz* e a música clássica.

Tomei conhecimento da *cyberfofia* ao participar de discussões em comunidades da rede social Orkut. Daniel Reis soube que havia, na cidade de Curitiba



**Figura 2: Primeiro casal de mestre-sala e porta-bandeira da Escola de Samba Virtual Ociosos de Gericinó, no Carnaval de 2010, com a fantasia “Adão e Eva” (criação do carnavalesco André Bonatte). O uso de “avatars reais” torna a figura bastante divertida. A bandeira da agremiação, por si só, é exemplo de irreverência: as cores escolhidas, preto e roxo, são inusuais entre as escolas “reais”; o símbolo, um “ácaro”, é interpretação bem-humorada para o fato de muitas escolas escolherem animais como símbolos, a exemplo da águia da Portela e do leão da Estácio de Sá. Aqui, a escolha recai em animal nada “nobre” ou “imponente”, aliás, invisível (acervo do autor)**

ba (fora do eixo Rio-São Paulo, portanto), um jovem estudante de letras e direito que, nas horas vagas, desenhava fantasias e alegorias; aprovou os desenhos e eu aceitei o convite para participar do carnaval virtual, tentado que estava pela possibilidade de exercitar o desenho e expor as criações na “vitrine”. Até aquele momento, minha relação com os desfiles das escolas de samba reais se resumia à apreciação dos desfiles televisionados; jamais havia pisado o chão de um “barracão” do Rio de Janeiro. Era, nos termos de Alvarenga e Frade, um “jovem amador”.<sup>6</sup>

O mergulho no universo da *cyberfolia* revelou, aos poucos, que, apesar das possibilidades de criação praticamente ilimitadas asseguradas pelo suporte digital (é possível desenhar fantasias de tamanhos irreais, projetar alegorias voadoras, desenvolver enredos esdrúxulos, etc.<sup>7</sup>), a crença majoritária, mesmo no



Figura 3: Logomarca do enredo de 2010 da Escola de Samba Virtual Pura Soberba. A elaboração de logos para divulgação de enredos é uma constante no carnaval virtual, seguindo um modelo consagrado na folia real (acervo do autor)

interior da “liga brincalhona”, era a de que somente as escolas que apresentassem um “trabalho sério” terminariam por disputar o título de campeã. Daniel Reis muito falava em “equilíbrio” entre brincadeira e qualidade técnica, ou seja: a Pura Soberba deveria apresentar enredos divertidos, porém embasados; fantasias e alegorias bem-humoradas, porém também realizadas à perfeição do ponto de vista técnico. Consciente desse pensamento, com a escola ainda no Grupo de Acesso, desenvolvi, junto ao primeiro carnavalesco da agremiação (Leonardo Pizziolo, arquiteto residente em Minas Gerais), enredo de teor paródico com base na obra literária homônima de José Roberto Torero e Marcus Aurelius Pimenta: *Terra Papagalli – os dez mandamentos para vencer no Brasil*; a escola foi campeã e ascendeu ao Grupo de Elite. No Carnaval de 2009, o enredo defendido foi De nariz em pé, eu sou Soberbo! Há muito tempo, do outro lado da Guanabara..., sobre a fundação de Niterói e o imaginário edênico existente na cidade. A primeira parte do título é um trecho do refrão do primeiro samba de enredo da entidade

virtual, ou seja, uma auto-homenagem – algo recorrente em composições do carnaval real. O desfile foi bem avaliado e conquistou o segundo lugar.

Para o ano seguinte, a partir de uma sugestão do ex-carnavalesco Leonardo Pizziolo, optei por transformar em enredo o imaginário da literatura de cordel. O presidente aceitou de pronto, entendendo que o tema permitiria o equilibrado contraste entre a brincadeira (própria das piadas e anedotas presentes nos folhetos) e a “seriedade” supostamente necessária para se disputar o título de campeã. A discussão, aqui, pode ganhar um “tempero” a mais se o desfile campeão de 2009 entrar em cena. Na ocasião, a Escola de Samba Virtual União Vermelho e Branco, cujo carnavalesco era Marcus Ferreira, arrebatou o campeonato e quase todas as premiações oferecidas com um enredo linear sobre a vida e o legado de Hilária Batista de Almeida, a tia Ciata. Poucos foram aqueles que se manifestaram, nos espaços de discussão, contra o fato de que o enredo e a narrativa visual subsequente não apresentaram o teor de brincadeira e transgressão (ponto extremamente subjetivo, frise-se) esperado de um desfile virtual; ao contrário, a apresentação foi praticamente unânime e o título em nenhum momento contestado. O enredo e o visual da Pura Soberba, por outro lado, despertaram opiniões contraditórias; de um modo geral, os espectadores criticaram, no *chat* para comentários simultâneos ao desfile, o fato de que a narrativa se concentrava na fundação de Niterói, revestindo os episódios do século XVI com tintas da pós-modernidade (havia índios jogando polo aquático, por exemplo – uma interpretação descontraída para as batalhas da Guanabara); os comentários negativos davam a entender que um enredo geográfico nos moldes tradicionais seria melhor, mais didático e compreensível – e inquietante é perceber que tal modelo de enredo, genericamente chamado enredo CEP, tende a ser (ao menos no período do pré-carnaval, visto que durante os desfiles os prognósticos podem cair por terra) anualmente condenado por público e crítica, caso abraçado por alguma agremiação “real”.

No que tange ao enredo sobre os folhetos de literatura popular, intitulado De repente, cordel!, a recepção por parte do público que acompanhou o anúncio do tema e a apresentação da logomarca (Figura 3) e da sinopse (escrita em forma de folheto de cordel, seguindo a métrica dos versos heptassílabos e tendo por capa a xilogravura da logomarca) foi bastante positiva; em grupos de discussão como o “Espaço Aberto” (<http://galeriadosamba.com.br>), o texto recebeu elogios e foi considerado leve e interessante, até mesmo para o carnaval real – sintoma da inegável comparação que tende a ser feita quando da leitura de um texto de apresentação de enredo de uma agremiação virtual.

A sinopse foi produto de vasta prospecção bibliográfica: depois de garimpar folhetos nos sebos de Curitiba, adquiri a coletânea *100 cordéis históricos segundo a Academia Brasileira de Literatura de Cordel*, comercializada pela própria Academia (a partir daqui, ABLC). Após a investigação do material coletado, dividi o enredo em eixos temáticos: a abertura, formada por Comissão de Frente e carro Abre-Alas (Figura 4), representaria a Cordelândia, o reino do cordel – interpretação lúdica para a fusão da cultura nordestina com signos medievais; o primeiro setor trataria das histórias de cavalaria adaptadas para o imaginário sertanejo; o segundo mostraria a fé sertaneja traduzida em versos cordelistas, com destaque para a figura de padre Cícero e para o *Auto da Soberba*, narrativa que inspirou *O Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna; na sequência, folhetos sobre figuras históricas e anedotas populares (sintetizadas no arteiro João Grilo, descrito por João Ferreira de Lima) seriam apresentados; o quarto setor abordaria as histórias de mistérios, assombrações e encantamentos, culminando no *Romance do Pavão Misterioso*, de João Melquíades Ferreira e José Camelo; o universo do cangaço daria cor a um quinto setor “violento” e “quente”, mote para a tradução visual do poema *A chegada de Lampião no inferno*, de José Pacheco; o penúltimo setor homenagearia os grandes mestres cordelistas falecidos e alguns artistas brasileiros que se debruçaram sobre os folhetos, retirando deles matéria para obras literárias (caso de Mário de Andrade, Jorge Amado e Ariano Suassuna) ou de outra verve artística (como Glauber Rocha, Villa-Lobos, J. Victor e Gilvan Samico); finalizando o desfile, diferentes manifestações culturais nordestinas celebrariam a coroação dos cordelistas vivos e a homenagem à ABLC.

Para o desenvolvimento visual da narrativa (a confecção dos desenhos de alegorias e fantasias), além de consultar os folhetos coletados, fundamental foi uma viagem empreendida a Pernambuco, em janeiro de 2010. Na ocasião, fui à feira de Caruaru, patrimônio imaterial pelo Iphan, onde está localizado o Museu do Cordel. Lá, entrevistei cordelistas e xilogravuristas com muito a contar e ensinar aos transeuntes. Na cidade de Bezerros, a obra de J. Borges, considerado o maior xilogravurista do Brasil, foi uma revelação estética: a concepção visual do desfile não poderia seguir outra linguagem. O desafio foi trabalhar a tridimensionalidade das formas (em roupas ou esculturas) a partir de desenhos bidimensionais e geralmente monocromáticos (pretos). Diante dessa dificuldade, optei por utilizar como base cromática os tons costumeiramente observáveis no papel dos folhetos (amarelo, rosa, azul e verde, em variantes claras). É interessante notar, novamente e com visão autocrítica, que o horizonte criativo era o do carnaval real; eu nutria a preocupação com a tridimensionalidade das esculturas, peças essas que jamais foram esculpidas.





Figura 4: Abre-alas da Escola de Samba Virtual Pura Soberba, no Carnaval de 2010, representando a Cordelândia (acervo do autor)

Na quinta-feira após as Cinzas de 2010, em 18 de fevereiro, o enredo foi “oficialmente” lançado na ABLC, cuja sede está situada no bairro de Santa Teresa, no Rio de Janeiro. O presidente da Academia, Gonçalo Ferreira da Silva, recebeu Daniel Reis com muita curiosidade e atenção, mas pareceu não compreender ao certo em que consistia a Virtuafofia. De qualquer forma, entusiasmou-se com a homenagem e guiou-nos pelo acervo da casa. Um bloco de folhetos com a logomarca do enredo e a sinopse impressa foi doado à Academia, ficando à disposição do público visitante. O evento foi documentado em fotografias e divulgado no *site* da ABLC e no antigo *blog* da escola – um exemplo, na linha do que Ana Maria Alvarenga e Isabela Frade observaram sobre as festas e reuniões na casa de Ricardo Barbieri, e sobre o quanto a *cyberfofia* pode transbordar e ganhar o plano do real (no caso, a ABLC). Na ocasião, entendíamos que o lançamento simbólico na Academia poderia contribuir para a divulgação do carnaval virtual, atraindo novos olhares para a Pura Soberba e a Virtuafofia.

Ao final do processo criativo, eu havia confeccionado cerca de 80 desenhos, entre alegorias e fantasias. As imagens dos carros alegóricos foram animadas digitalmente (ganham luzes e movimentos) e cada “arquivo” recebeu a devida justificativa por escrito – cumprimento de exigência comum às duas ligas, o preenchimento de um organograma, base para a análise dos jurados, nos moldes do *Livro abre-alas* anualmente editado pela Liesa. O samba de enredo campeão tinha compositor único, algo cada vez mais raro no carnaval real: o jornalista Fábio Fabato. O intérprete Gabriel Teixeira emprestou voz à gravação, e o presidente Daniel Reis se encarregou de fazer o *marketing* pró-escola nas redes sociais.

A apresentação da Pura Soberba teve boa repercussão. Terminadas as duas noites de desfiles do Grupo de Elite, a escola foi premiada a preferida do público espectador, de acordo com os números da pesquisa realizada nas “arqui-bancadas virtuais” (salas de bate-papo especialmente criadas para o evento, no portal UOL). Mais do que isso, ganhou o apreço do júri, sagrando-se campeã. Meses depois, em fevereiro de 2011, o conjunto de desenhos foi exposto na mostra O real carnaval virtual, realizada na Casa da Cultura – Museu Municipal de Irati (PR), com apoio da prefeitura de minha cidade natal.

Diferentemente do que ocorre no julgamento coordenado pela Liesa, os jurados da Virtuafofia são obrigados a justificar todas as notas atribuídas, o conceito máximo (10) incluído. A observação de algumas justificativas redigidas pelo júri ajuda a compreender o quanto os espaços da “seriedade” e da “brincadeira” são porosos e de difícil mensuração. O julgador de enredo Felipe Ferreira, por exemplo, atribuiu a nota máxima apenas a uma escola, a Ociosos de Gerincinó (justamente aquela que apresentou “avatars reais” em todas as alas, ilus-



trando o enredo É mentira!), sob a seguinte justificativa: “Enredo excelente, criativo, simples e de entendimento fácil. As referências a pessoas ‘reais’ presentes nas fantasias e alegorias, além de originais, trouxeram mais informações, enriquecendo o desenvolvimento do enredo.”<sup>8</sup> O julgador Handerson Big igualmente atribuiu nota 10 apenas à escola de Gericinó, afirmando: “De forma magistral a agremiação conseguiu ser clara e objetiva e não perder a essência do carnaval virtual, que, ao meu ver, é a BRINCADEIRA.” Com relação à Pura Soberba, ambos atribuíram nota 9,5 à narrativa sobre o cordel; exaltaram a qualidade do enredo, mas, direta ou indiretamente, cobraram ousadia. Nos termos de Ferreira, “faltou um toque de ousadia para ser perfeito”.

No montante das demais justificativas, expressões como “relevância cultural”, “equilíbrio cromático”, “bom acabamento” e “formas simples/repetitivas” puderam ser lidas à exaustão; não à toa, o mesmo vocabulário aparece, anualmente, nas justificativas apresentadas pelo júri da Liesa. De que também o julgamento da Virtuafoia se deixa levar por comparações com o horizonte real parece não haver dúvidas (a preocupação com a “brincadeira” externada por Handerson Big soa excepcional, ao menos em meio aos argumentos que fundamentaram a maioria das avaliações de 2010). Tanto é assim, que grande parte dos presidentes pareceu não aprovar os critérios de Ferreira e Big: ambos foram “cortados” do corpo de jurados e não avaliaram os desfiles do ano seguinte. A Pura Soberba conquistaria o bicampeonato após o desfile de 2011, com enredo sobre a segunda-feira, mais irreverente e experimental – fato que possivelmente contribuiu para que o título fosse contestado por significativa parcela de espectadores.

## CONCLUSÃO – POR MARES NUNCA DANTES NAVEGADOS?

O relato de caso concreto em primeira pessoa, nos moldes dos estudos antropológicos, contribui para que se pense o papel da Virtuafoia e, por extensão, do carnaval virtual como um todo enquanto possibilidade de se organizarem folias e disputas que ultrapassam as telas, estruturam tradições e constroem identidades. Nos termos de Felipe Ferreira, é fato que entidades como Liesv e Virtuafoia estão enredadas em uma teia de conflitos e negociações; o “racha” de 2007 foi apenas o ponto mais chamativo de uma série de pequenas disputas, simbólicas ou mesmo verbais, como aquelas travadas costumeiramente, nos grupos de discussão via *e-mail*.

Não se deve encarar tais conflitos, porém, como eminentemente “negativos” ou prejudiciais à “saúde” desta ou daquela liga. Ao contrário, as disputas (e exemplos do carnaval real não faltam, vide as “estratégias de sobrevivência” que Ferreira menciona) podem fortalecer as instituições e o evento como um todo. A

despeito disso, é impossível fechar os olhos para a nuvem de incertezas que parece anualmente colocar em xeque os pressupostos de ambas as ligas. Na Virtua-  
folia, a crescente “profissionalização” das escolas e o gosto por enredos “sérios”  
vêm gerando debates que, em essência, partem da dificuldade de classificar um  
evento de natureza híbrida e cambiante, na esteira das demais manifestações cul-  
turais contemporâneas. Em meio às justificativas das notas de 2010, o comentá-  
rio geral sobre os desfiles elaborado por Vitor Monteiro, julgador de conjunto,  
bem ilustra a problemática:

O padrão dos desfiles dos grupo do grupo de Elite desse ano foi  
muito alto. Basta para isso observar as minha notas em compara-  
ção aos anos anteriores. (...)

Isso é ótimo para o carnaval virtual e nos abre uma nova discussão.  
Quais serão os próximos passos?

Se esse modelo foi dominado, quais serão os próximos desafios  
que iremos introduzir para as escolas de samba virtuais? Movimen-  
tos? Dança? Bateria? Talvez....<sup>9</sup>

A discussão proposta pelo julgador é de extrema relevância; sem dúvi-  
das, os desfiles de escolas de samba virtuais atingiram altíssimo nível técnico – se  
em meados dos anos 2000 poucas escolas se destacavam no que tange ao aca-  
bamento dos desenhos e à complexidade dos projetos, é fato que atualmente  
uma das marcas do concurso é o equilíbrio (na competição organizada pela Vir-  
tuafofia em 2011, três escolas – Pura Soberba, União da Beijilha e União Verme-  
lho e Branco – empataram na primeira colocação, com linhas temáticas e estéti-  
cas muito diferentes,<sup>10</sup> tendo de ser aplicado o critério de desempate; qualquer  
das três poderia ter sido campeã). Para o bem e para o mal: o mesmo processo de  
homogeneização observado no carnaval real (enredos pouco inventivos do pon-  
to de vista narrativo, alegorias e fantasias padronizadas, seguindo determinadas  
opiniões dominantes, preferência por temáticas de pouco potencial crítico e va-  
lorização da “beleza” em detrimento da “irreverência”) parece ter fincado ban-  
deira na *cyberfofia*.

O desafio da renovação se faz iminente: novos caminhos discursivos e vi-  
suais devem ser trilhados; caso contrário, a tendência à imitação do carnaval real  
pode fazer com que a “brincadeira” seja “oficialmente” colocada em segundo pla-  
no e, consecutivamente, diminua o interesse pelo fato de as apresentações virtu-  
ais serem contrapontos, carnavalizações do “carnaval oficial”, nas palavras de Al-  
varenga e Frade. Sinais de “crise” são visíveis: da disputa de 2014, cinco escolas  
da Virtuafofia não participaram, alegando diferentes motivos para o não envio do  
material audiovisual – incluindo a campeã de 2012, Coroa Negra, mal avaliada em

2013, quando apresentou um enredo “surrealista” sobre a abdicação papal e materializou nas alegorias parte da potencialidade criativa que este trabalho abordou: um dos carros alegóricos (Figura 5) parecia “voar”, algo possível na *cyberfolia*, porém sujeito a notas baixas.

As dúvidas são muitas: estão os participantes dispostos a alterar o rumo da nave e mudar as concepções estética e discursiva das apresentações? Está o júri disposto a analisar criticamente as ousadias ou permanece predisposto a valorizar a “opulência visual” e a imitação virtual de desfiles oficiais? Como os presidentes encaram a disputa, atualmente: folia descompromissada ou disputa pelo título? É possível, afinal, colocar a complexa teia de negociações nessas perguntas simplificadas e polarizantes? Respostas prontas não parecem desejáveis. Em oceano tão subjetivo, recente e ramificado, ainda há inúmeras rotas a navegar e continentes (reais e virtuais) a desbravar. É possível, até, um naufrágio. Lçar as velas ao toque dos botões.



**Figura 5:** Alegoria A nova Capela Sistina, da Escola de Samba Virtual Coroa Negra, no Carnaval de 2013. Na ocasião, o desfile assinado por Gabriel Haddad e Rodrigo Dias apresentou um enredo “surrealista” segundo o qual o papa eleito após a renúncia de Joseph Ratzinger foi o cantor brasileiro Reginaldo Rossi. A alegoria acima, seguindo tal linha deslocada da realidade, não segue os modelos estruturais costumeiramente apresentados nas avenidas reais (o carro não possui “saia” nem chassi; aparentemente, ele flutua). A proposta, condizente com o enredo, não foi bem avaliada pelo júri. Os julgadores de alegorias e adereços, especificamente, condenaram a ideia, considerando o carro “inverossímil”. Afinal, qual o limite da verossimilhança na *cyberfolia*? (acervo do autor)

## NOTAS

- 1 A “liberdade” também ficaria expressa na não proibição de determinadas inovações visuais, como a animação de desenhos. A Escola de Samba Virtual Tradição de Bangu, no desfile de 2007, inovou ao apresentar desenhos de alegorias animados (com luzes, movimentos e coreografias). Nos anos posteriores, a quase totalidade das agremiações passou a “investir” em técnicas de animação digital, das mais simples às mais sofisticadas, próprias de programas menos popularizados. Na Liesv, até o presente ano, o uso de animações não é permitido, ou seja, as escolas em competição só podem apresentar desenhos estáticos.
- 2 Sobre tais características, observam Alvarenga e Frade (2011, p. 165): “Esse espaço de ressignificação do carnaval a partir do formato como o que se apresenta na concepção virtual pode ser considerado espaço de carnavalização, uma vez que se coloca como aquele que subverte o estabelecido. Segundo Barbieri, a prática do carnaval virtual encarna um espírito mais ‘brincalhão’, não obstante ser esse também o espírito do carnaval real. Em se tratando do virtual, porém, o riso, a galhofa e a liberdade com que as escolas de samba criticam e debocham do que consideram ridículo nas escolas de samba oficiais denotam mais uma vez um processo de carnavalização do carnaval oficial. A paródia às escolas de samba oficiais é o espaço transgressor do instituído que molda as escolas oficiais na realização de desfiles-padrão em que se busca, a ‘qualquer preço’, o título de ‘o melhor do carnaval’. O carnaval do meio do ano se configura em espaço de deslocamento de signos e significados do carnaval oficial para espaços virtuais de interação em que a festa, o riso, a brincadeira e a comicidade estão impregnados de irreverência e criticidade aos padrões do carnaval oficial. É o trânsito para o virtual compondo, a seu modo, em seus desfiles próprios de linguagem, o carnaval na forma e na prática dos desfiles das escolas de samba.”
- 3 Em 2011, uma escola de samba virtual da Argentina, El Pirata Cordobés, inscreveu-se para o concurso do Grupo de Avaliação da Virtuafofia, mas não chegou a desfilar porque não enviou o material audiovisual. De qualquer forma, a iniciativa demonstra um aceno panamericanista: o carnaval virtual rompeu os limites territoriais do Brasil e começa a gerar sementes em outros países.
- 4 Eduardo Gonçalves foi o primeiro carnavalesco a levar para a Marquês de Sapucaí uma referência explícita ao carnaval virtual; no enredo desenvolvido para a Paraíso do Tuiuti, em 2010, releitura de “Eneida, o pierrô está de volta!” (originalmente desenvolvido por Julio Mattos, em 1990, na mesma escola de samba), mencionou a “folia virtual” ao projetar no tempo a visão inquieta da

autora de *História do carnaval carioca*. Disponível em: <http://www.galeriado-samba.com.br/carnavais/paraíso-do-tuiuti/2010/20>. Acesso em 12/03/2014.

- 5 Sobre o assunto, é imprescindível a consulta a Cavalcanti (2008).
- 6 Atualmente, o quadro é diferente. Em 2008, comecei a prestar trabalhos (a distância) para escolas de samba do Rio de Janeiro; em 2013, assinei, ao lado de Eduardo Gonçalves, Gabriel Haddad, Rafael Gonçalves e Vítor Saraiva (todos com passagens pelo carnaval virtual), o projeto visual apresentado pelo Grêmio Recreativo Escola de Samba Mocidade Unida do Santa Marta, do bairro de Botafogo, então no Grupo de Acesso D da Associação das Escolas de Samba do Rio de Janeiro. Desde então, continuo a trabalhar em barracões da Cidade Maravilhosa.
- 7 Pode-se dizer que na curta história da Virtuafofia um dos mais radicais exemplos de experimentação foi o desfile da Escola de Samba Virtual Arriba Muchacho, no Carnaval de 2012, desenvolvido por Renato Silva. Com o enredo Meu carnaval é surreal, a escola apresentou baianas vestidas de passistas e passistas vestidas de baianas, por exemplo, além de uma sucessão de fantasias e alegorias de formatos inusuais. O estranhamento não foi bem avaliado pelo júri: a escola terminou em décimo lugar.
- 8 Todos os mapas de justificativas estavam disponíveis para consulta no *site* da Virtuafofia, acessado em 16/03/2014.
- 9 Ver [http://virtuafofia.com.br/download\\_carnavais/JustificativasElite2010.pdf](http://virtuafofia.com.br/download_carnavais/JustificativasElite2010.pdf). Acesso em 16/03/2014.
- 10 A Pura Soberba, conforme mencionado, apresentou enredo de acento cronístico, sobre a segunda-feira de um homem comum, intitulado Maldita segunda!; a União da Beijilha contou a história do cânhamo e incluiu as discussões sobre os usos da maconha, no enredo Planta de deus ou erva do diabo? Curta essa história e boa viagem!, dos carnavalescos Amil Jr. e Felipe Damico; a União Vermelho e Branco fez homenagem ao cantor e compositor Jorge Ben, no enredo Salve simpatia! É dia de Jorge!, do carnavalesco Pedro Henrique Ribeiro.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARENGA, Ana Maria; FRADE, Isabela. *Cyberfofia* – o espaço virtual e os novos modos de presença carnavalesca. *Textos Escolhidos de Cultura e Arte Populares*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, nov. 2011.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. Festa e contravenção: os bicheiros no carnaval do Rio de Janeiro. In: CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro; GONÇALVES, Renata (org.). *Carnaval em múltiplos planos*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2008.

FERREIRA, Felipe. *Escritos carnavalescos*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

\_\_\_\_\_. *O livro de ouro do carnaval brasileiro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

---

**Leonardo Augusto Bora** é licenciado em letras português-inglês pela PUC-PR, bacharel em direito pela UFPR, mestre (bolsista CNPq) em teoria literária pela UFRJ e doutorando (bolsista CNPq) em teoria literária pela UFRJ.

**Recebido em: 28/05/2015**

**Aceito em: 30/06/2015**