

Recebido em: 06/01/2022

Aceito em: 09/02/2022

Carnaval Virtual - Escolhas Estéticas da Folia na Tela Global

Virtual Carnival – Aesthetic Choices of Reverly on the Global Screen

Mestre Leonardo Augusto de Jesus¹

UFRJ

<http://lattes.cnpq.br/7497028192517336>

Silvia Maria Monteiro Trotta²

UVA

<http://lattes.cnpq.br/8679150163724555>

Resumo: As tecnologias influenciaram progressivamente na produção cultural – e suas formas de reprodução – desde a modernidade até o presente momento, quando presenciamos a lógica hiper, que expõe uma modernidade elevada à potência superlativa. Na hipermodernidade, as formas artísticas e culturais se constroem e se transformam em função das tecnologias digitais, que dominam cada vez mais os processos de criação, comunicação e informação. A arte, afirmam Lipovetsky e Serroy, deixa de ser restrita a um grupo de especialistas para tornar-se uma “arte de todos e para todos”. O presente artigo pretende pensar o surgimento do carnaval virtual enquanto representação resultante da hibridização entre cultura popular e tecnologia na era do

¹ Professor Substituto na Escola de Belas Artes/UFRJ. Doutorando em Artes Visuais (PPGAV-EBA-UFRJ); sob orientação da Profa. Dra. Helenise Monteiro Guimarães, desenvolve a pesquisa *Desfile-conceito x Desfile Imagem: O dízível e o visível nas Escolas de Samba do Rio de Janeiro na hipermodernidade*. Mestre em *Historia del Drama* pela Universidade de Alcalá (UAH).

² Pós-graduanda em Figurino e Carnaval pela Universidade Veiga de Almeida. Bacharela e licenciada em História (UFRJ).

capitalismo transestético, compreendendo a diversidade de linguagens visuais apresentadas pelas escolas de samba virtuais como resposta aos impulsos artísticos do indivíduo hipermoderno, cujo desejo de expressão estética de si é estimulado pelo desenvolvimento da internet e da tecnologia informática e digital.

Palavras-chaves: Hipermodernidade. Tela Global. Carnaval Virtual. Era Transestética. Hiperespetáculo.

Abstract: Technologies have progressively influenced cultural production – and its forms of reproduction – from modernity to the present moment, when we witness the hyper logic, which exposes modernity raised to superlative power. In hypermodernity, artistic and cultural forms are built and transformed as a result of digital technologies, which increasingly dominate the processes of creation, communication and information. Art, affirm Lipovetsky and Serroy, is no longer restricted to a group of specialists to become an “art of all and for all”. This article intends to think about the emergence of virtual carnival as a representation resulting from the hybridization between popular culture and technology in the era of transesthetic capitalism, understanding the diversity of visual languages presented by virtual samba schools as a response to the artistic impulses of the hypermodern individual, whose desire to aesthetic expression of oneself is stimulated by the development of the internet and computer and digital technology.

Keywords: Hypermodernity. Global Screen. Virtual Carnival. Transesthetic Era. Hyperspectacle.

Introdução

Ao decretar a perda da autenticidade da obra de arte diante do desenvolvimento tecnológico na modernidade, Walter Benjamin evidenciou a influência das tecnologias sobre o fazer artístico desde o começo do século XX. Com efeito, ao longo do século passado, a produção – e a reprodução – tecnológica da obra de arte alterou a relação das massas com as práticas artísticas.

Progressivamente, toda a cadeia produtora das imagens se tornou maquínica. Em cerca de duzentos anos, houve uma progressão contínua da desmaterialização da imagem na sucessão dos sistemas de sua produção, conforme aponta Philippe Dubois (2004:33). Da produção manual de imagens passamos à fotografia, ao cinematógrafo; conhecemos a imagem de vídeo – sinal elétrico codificado, incorpóreo, inconsistente, fluido e impossível de materializar-se no espaço do visível – e a imagem computadorizada – ápice da desmaterialização imagética até o presente momento, “menos uma imagem que uma abstração” (DUBOIS, 2004:65).

Nos anos 1980, Dubois e Flusser renunciaram que a imagem computadorizada – proliferante, invasiva e onipresente, para o primeiro – se tornaria a imagem do século XXI. Vilém Flusser sublinhou o advento de uma *sociedade informática*, já a partir daquela década: uma estrutura social nova, capaz de ordenar as pessoas em torno de imagens, uma revolução cultural condicionada às transformações tecnológicas, através da qual a sensação de liberdade adviria do gesto de “apertar teclas”:

a atual revolução cultural seria, de tal ponto de vista, a submissão da mão, do olho e do dedo à ponta do dedo: a submissão do trabalho, da ideologia e da teoria à criação livre. Graças à revolução cultural atual estaríamos nos emancipando da história, e semelhante emancipação se manifestaria pelo nosso tatear sobre teclas. (2008:36)

A revolução tecnológica e cultural que já havia sido identificada por Flusser e Dubois, dentre outros teóricos, é denominada como hipermodernidade nos estudos de Lipovetsky e Serroy, que a caracterizam como “uma espécie de modernidade ao quadrado ou superlativa”, possibilitada por “uma tríplice metamorfose que diz respeito à ordem democrática-individualista, à dinâmica do mercado e à tecnociência” (2009:49), ocorrida em função da estetização hiperbólica do mundo a partir dos anos 1980. Por sua vez, a estetização do mundo conduz à hibridização entre arte e capital, envolvendo “num movimento sincrônico e global, as tecnologias e os meios de comunicação, a economia e a cultura, o consumo e a estética” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009:23).

Assim, no século XXI, os processos de criação, comunicação e informação imagéticas são dominados pelas tecnologias digitais, em função das quais as formas artísticas se constroem e se transformam. Contra o decreto benjaminiano da perda da aura da obra de arte, Rancière argumenta que:

Inúmeros comentadores quiseram ver nas novas mídias eletrônicas e informáticas o fim da alteridade das imagens, quando não o fim das invenções da arte. Mas o computador, o sintetizador e as tecnologias novas em seu conjunto não significaram o fim da imagem e da arte tanto quanto a fotografia ou o cinema em seu tempo. A arte da era estética não deixou de se valer da possibilidade que cada mídia podia oferecer de misturar seus efeitos aos das outras, de assumir seu papel e de criar assim figuras novas, redespertando possibilidades sensíveis que haviam esgotado. As técnicas e os suportes novos oferecem possibilidades inéditas a essas metamorfoses. (2012:124,125)

Desta forma, ao longo do século passado e, com mais intensidade neste século, as novas tecnologias alteraram todas as práticas artísticas, incluindo os fazeres e os saberes do *mundo do samba*, que deve ser compreendido como um mundo artístico no sentido atribuído por Howard S. Becker (1977). Neste contexto, insere-se o surgimento dos desfiles das escolas de samba virtuais e a consolidação do carnaval virtual como resultado da hibridização entre a cultura e a indústria carnavalescas e as tecnologias da hipermodernidade.

De carnavalesco e louco, todo mundo tem um pouco

Em 2003, um grupo de apaixonados pelas escolas de samba decidiram transpor a representação carnavalesca para o mundo virtual. Além do amor pelos desfiles, foram motivados pelo desejo de “colocar em prática algumas das ideias e projetos que as vezes lhes eram negadas ou mesmo inacessíveis nos barracões criativos do Carnaval Real”³.

As pretensões dos idealizadores do carnaval virtual mostravam-se em perfeita consonância com o “espírito do tempo”. Com efeito, os tempos hipermodernos se caracterizam por um intenso, contínuo e constante fluxo de imagens por todas as telas, difundindo-as à escala individual, democratizando, assim, a circulação midiática das imagens e os seus meios de produção. As tecnologias do século XXI permitiram, a partir da instituição do carnaval virtual, uma produção difusa, descentralizada e democrática da imagem carnavalesca, que deixou de ser restrita a

³Conforme consta da *Apresentação* no site Carnaval Virtual. Disponível em <http://www.carnavalvirtual.com.br/>. Acesso em 04 de abril de 2021.

um grupo de artistas especialistas a ponto de, gradativamente, se tornar uma prática de todos e para todos.

O capitalismo transtético democratizou amplamente a ambição de criar e o desejo de exprimir a individualidade através de uma atividade artística, diminuindo cada vez mais a distância entre artistas profissionais e amadores, graças às tecnologias de que se dispõe na hipermodernidade. Trata-se de um processo relacionado ao advento da cultura hiper individualista, na qual priorizam-se os desejos de autonomia, autorrealização e expressão de si. A cultura hedonista e psicológica que caracteriza a hipermodernidade conduziu ao desejo de singularidade e autenticidade, e estas podem ser reconhecidas publicamente por meio de realizações artísticas. A arte torna-se o domínio no qual o indivíduo pode expressar sua singularidade e afirmar sua identidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2014:78).

O carnaval virtual, de fato, expandiu o fazer artístico a indivíduos que não integravam o *mundo do samba* do carnaval real: pesquisadores, enredistas, compositores, desenhistas, carnavalescos – todos até então amadores – puderam lançar-se às práticas carnavalescas de forma virtual, apresentando suas criações não nos Sambódromos, mas em todas as telas da hipermodernidade.

Neste aspecto, interessa-nos especificamente a questão da produção democrática da imagem carnavalesca. Através da análise das apresentações de três escolas de samba virtuais no ano de 2020, será possível observar a pluralidade de linguagens visuais cujas escolhas estéticas evidenciam a acessibilidade ao fazer carnavalesco e a democratização da produção imagética no Carnaval Virtual.

Considerando a maior variedade de linguagens estéticas nos desfiles, optamos por analisar escolas de samba virtuais do Grupo de Acesso e não do Grupo Especial, em cujas apresentações observamos uma certa padronização, evidenciando que os agentes homogeneizadores apontados por Leopoldi nos desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro também atuam no carnaval virtual. Com efeito, as escolas de samba virtuais do Grupo Especial já enfrentam mecanismos que padronizam as apresentações. Além do regulamento, que impõe um limite às decisões e escolhas das escolas de samba, a influência entre as próprias agremiações é um importante agente homogeneizador, de forma que as escolhas estéticas de uma escola em seu desfile, desde que consideradas como bem-sucedidas e legitimadas pelo corpo de julgadores, tendem a ser absorvidas pelas demais escolas, conforme ensina Leopoldi (2010:84), posto que o objetivo principal de todas as agremiações é sagrar-se campeã do carnaval.

Desta forma, elegemos analisar a linguagem estética das agremiações GRESV. Brotos da Flor, ESVSC. Belas Artes e GRESV. Praia da Brisa que nos fazem refletir a

folia virtual, apresentada através da plataforma Youtube, como um espaço expositivo de arte não tradicional e distante das intermináveis teorias categóricas para definição das vertentes artísticas, como apontam Allan Kaprow e Robert Smithson (1996:48), corroborando para o debate do carnaval hipermoderno, democrático e livre das amarras espaciais artísticas ampliando oportunidades e uma interação dinâmica entre obra, artista e público através de um clique e de qualquer lugar do mundo. Vale ainda ressaltar que as escolhas estéticas são mutáveis podendo o artista transitar por várias linguagens durante um desfile ou ao longo da sua carreira de acordo com as temáticas propostas.

Devido à amplitude do objeto, se faz necessário um recorte e por isso optamos por dois elementos tradicionais em desfiles de escolas de samba que geram grande interação com público e, também por atenderem ao debate aqui proposto. Através da alegoria Abre-alas e da fantasia de Baianas identificaremos diferentes técnicas e expressões artísticas carnavalescas em um espaço que não esgota as inúmeras possibilidades de estéticas visuais.

GRESV Brotos da Flor

A escola virtual Brotos da Flor se apresentou com o enredo “Brasilianamente: Arlindo dos Arlequins” desenvolvido pelo carnavalesco Rafael Gonçalves, cenógrafo e figurinista oriundo da Escola de Belas Artes da UFRJ. Com um conjunto visual opulento, carregado de cores exuberantes e riqueza de detalhes, a genialidade barroca e rebuscada de Arlindo Rodrigues foi contada a partir de seus carnavais e os diversos Brasis apresentados e construídos ao longo do tempo no teatro Municipal e nas escolas de samba do Rio de Janeiro: Salgueiro, Mocidade Independente de Padre Miguel e Imperatriz Leopoldinense.

A trajetória de Arlindo Rodrigues é narrada de forma cronológica. No primeiro setor vemos a referência ao concurso de decoração “Arlequinadas”, vencedor do Teatro Municipal em 1959, que projetou o artista. Nota-se a preocupação do carnavalesco com a linearidade da narrativa histórica, segundo a lógica aristotélica de verossimilhança e causalidade dos fatos. Ademais, o desfile apresenta uma comunicação visual de fácil leitura, desenvolvida à mão livre no papel e mesclada com efeitos especiais que iluminam e movimentam as alegorias proporcionando um dinamismo além da estática que só se tornou possível através de recursos tecnológicos disponíveis na Era Digital.

Na sequência do desfile, o carnavalesco nos apresenta os encantos que fizeram de Arlindo um gênio do carnaval carioca e a influência direta dele nos seus traços ao longo das fantasias e alegorias. O estilo barroco permeia todo o desfile: a

riqueza de detalhes bem característico, assim como a ênfase na religiosidade e ancestralidade das Tias Baianas podem ser vistas na ala que faz referência direta às mulheres responsáveis por trazerem o samba de roda da Bahia para o Rio de Janeiro e estimularem a evolução de outros ritmos e modalidades carnavalescas como ranchos e escolas de samba.

Nesta perspectiva simultaneamente tradicional e inovadora, o conjunto visual apresentado busca uma aproximação com os carnavais do Sambódromo da Av. Marquês de Sapucaí a partir de técnicas digitais que estimulam o movimento, brilho e iluminação. Registre-se que o carnavalesco já integra o *mundo artístico do samba* do carnaval real, tendo participado como figurinista do GRES. Imperatriz Leopoldinense – agremiação que consagrou Arlindo Rodrigues, uma de suas maiores referências artísticas – nos anos de 2018 e 2019.



Figura1: Carro Abre-alas - *O cenário da festa*. GRESV. Brotos da Flor, 2020.
Fonte: Acervo do carnavalesco



Figura 2: Ala 18- Baianas. GRESV. Brotos da Flor, 2020.
Fonte: Acervo do carnavalesco

ESVSC Belas Artes



Figura 3: Carro Abre-alias: *Imaginação – Onde o Real se confunde à fantasia*. ESVSC Belas Artes, 2020. Fonte: Acervo da liga Carnaval Virtual.

A escola virtual Belas Artes pisou na passarela virtual na primeira noite de desfile mesclando a temática do mundo infantil, seus sonhos e esperanças com uma

linha política recheada de críticas sociais e questionamentos que convidam o público a debater e participar ativamente de cada setor apresentado. O enredo “Acreditar Sempre” traz o menino Lucas, personagem central que inicia sua trajetória em um universo apocalíptico e ao longo do desfile vai colorindo o mundo a partir de descoberta de um livro mágico capaz de levar o conhecimento da sua criança interior e da importância de acreditar sempre em um final feliz.

Para construir essa narrativa que mistura ludicidade com crítica às mazelas atuais, o carnavalesco Igor Cesar Cine desenvolve seu processo criativo através das técnicas de desenho digital, colagem e sobreposição de imagens digitalizadas de personagens retirados dos filmes, desenhos e de personalidades, tais como: ET, Minions, Barbie, Pepa Pig e Marielle Franco. O abre-alas composto por um tripé acoplado no carro é um exemplo claro dessa mistura de técnicas digitais com personagens da cultura televisiva, cinematográfica e política.

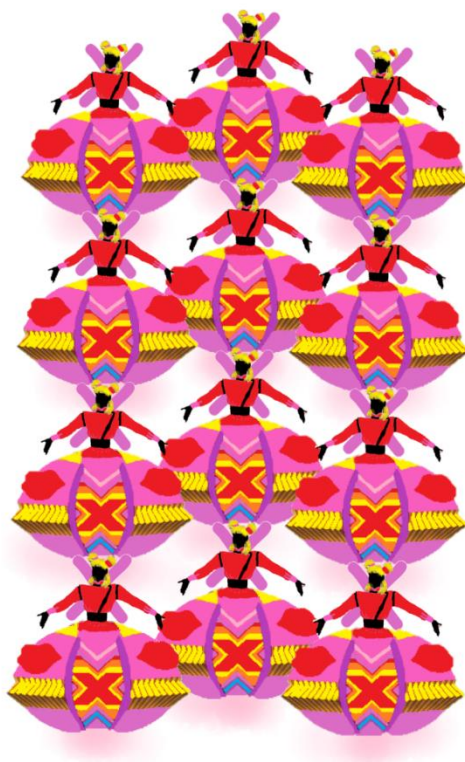


Figura 4: Ala de Baianas – Rainha, “Só para baixinhos”. ESVSC Belas Artes, 2020.
Fonte: Acervo da liga Carnaval Virtual.

Em todo o desfile é possível notar que o artista dialoga com ícones da cultura de massas e da vida cotidiana flertando com as influências da Pop Art. A estética que

intensifica uma linguagem visual clara e de identificação com o público é bem representada na ala das Baianas: vestidas de Xuxa com cores fortes e marcantes, as fantasias estimulam o imaginário e o comprometimento com a ludicidade do enredo. É interessante notar o contraponto deste fazer artístico com o da escola anterior reforçando a liberdade dos carnavalescos para suas escolhas estéticas.

GRESV Praia da Brisa



Figura 5: Carro Abre-alas- Liberdade e Luta. GRESV Praia da Brisa, 2020.
Fonte: Acervo da liga Carnaval Virtual.

A escola virtual Praia da Brisa estreou com o enredo “Mil Mulheres em uma” debatendo a importância do papel da mulher na luta por direitos sociais e políticos. Personagens femininos marcantes na história do Brasil ganharam destaque em todo desfile. Maria Quitéria, Bertha Luz, Princesa Isabel, Leila Diniz, Dercy Gonçalves e Ruth de Souza são algumas das personalidades homenageadas pelo carnavalesco Jonathas Barbosa que optou por elaborar todo o processo criativo à mão livre no

papel e aparentemente com uso de caneta hidrográfica para colorir seus elementos. Em momentos pontuais, o artista se utiliza de colagem de imagem digital, como o escudo da escola no carro Abre-alas.

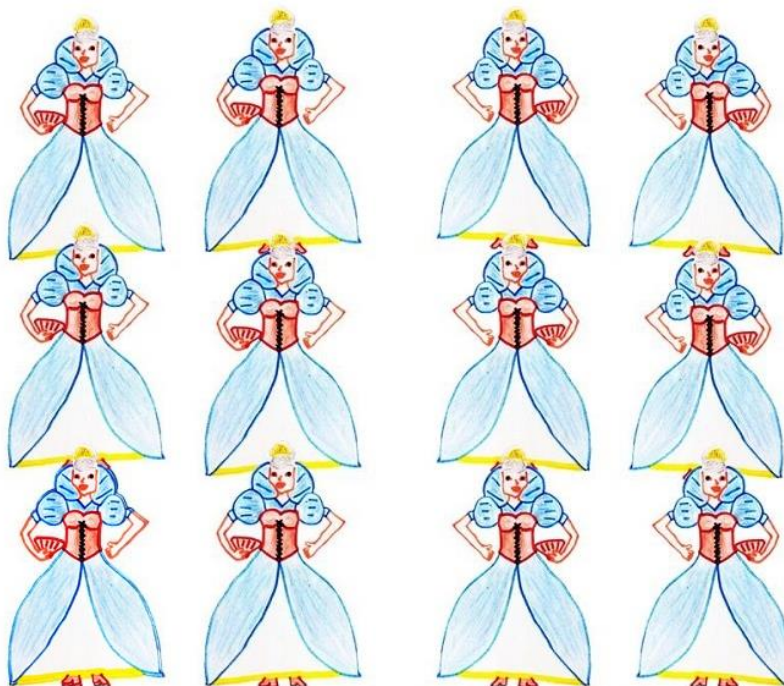


Figura 6: Ala de Baianas – *Princesa Isabel*. GRESV Praia da Brisa, 2020.
Fonte: Acervo da liga Carnaval Virtual.

Ao refletir sobre a estética apresentada nesse desfile, entendemos o carnavalesco Jonathas Barbosa como o *artista ingênuo* apontado por Becker: aquele que produz obras de arte idiossincráticas, apesar de não terem recebido a mesma formação artística dos demais componentes de determinado mundo artístico. Em geral, as obras de um *artista ingênuo* têm caráter primitivo, sem sofrer interferência de referências e imposições das convenções dos seus tempos históricos (BECKER, 1977:21,22). Nesse sentido, Jonathas, propõe um visual sem relação com o mundo artístico convencional a que pertence, o que é bastante interessante para a compreensão da democratização digital no carnaval virtual.

Conclusão

Como restou demonstrado, as escolas de samba do Grupo de Acesso do carnaval virtual se apresentam conforme diferentes estilos artísticos, admitindo uma grande diversidade de escolhas estéticas.

Cumprer destacar a variedade de técnicas adotadas pelos carnavalescos virtuais. O carnaval virtual admite diferentes fazeres que não se limitam às técnicas utilizadas pelas três escolas analisadas neste artigo. Neste aspecto, as possibilidades se estendem desde o desenho manual digitalizado até o desenho tecnológico realizado através de ferramentas digitais e programas de computador, passando ainda por outras técnicas, como a colagem.

Na amostra selecionada para a análise deste artigo, foi possível constatar a diversidade de escolhas estéticas nos desfiles do Grupo de Acesso das escolas de samba virtuais. Rafael Gonçalves, artista já integrado ao *mundo do samba* do carnaval real, apresenta um trabalho que evidencia a sua formação acadêmica e o seu conhecimento técnico dos fazeres carnavalescos. Igor Cesar Cine fagocita imagens da cultura pop para introduzi-las nas visualidades que produz através de uma mescla de técnicas digitais. Por fim, o trabalho idiossincrático de Jonathas Barbosa comprova a pluralidade estética do carnaval virtual, bem como a democratização dos seus fazeres e a sua acessibilidade a todos que desejarem expressar seus impulsos artísticos e carnavalescos.

Desta forma, abrindo-se a todo e qualquer artista, profissional ou amador, o carnaval virtual, desempenha duas importantes funções: de um lado, opera na democratização das práticas artísticas carnavalescas e, de outro, possibilita a expressão de si, a concretização do sonho de uma identidade artística a indivíduos que não compõe o chamado *mundo do samba*. Funções cuja relevância extrapola a virtualidade das telas e alcança a materialidade do carnaval real, como comprova a migração de carnavalescos das escolas de samba virtuais para as grandes agremiações dos desfiles do Rio de Janeiro e de São Paulo.

Ademais, o carnaval virtual elimina as fronteiras territoriais ao reunir escolas de samba de várias regiões do país. Possibilita uma disputa nacional que seria muito difícil de ser operacionalizada materialmente. Os desfiles de escolas de samba se espalham pelas principais cidades brasileiras, não se limitando ao eixo Rio – São Paulo: Belém, Uruguaiana, Vitória, São Luís, dentre outras, também dispõe de grandes agremiações que se credenciarão sem dificuldades a um “campeonato brasileiro do samba”. Mas o deslocamento físico de alegorias e componentes para um palco único de apresentações certamente traria muitos problemas de logística.

Portanto, na Era da tela global, o carnaval virtual democratiza os fazeres artísticos a ponto de até mesmo viabilizar uma competição sem fronteiras. Competição que muito em breve poderá absorver agremiações ou participantes internacionais.

Fenômeno hipermoderno resultante da hibridização entre arte, cultura, capital e tecnologia, cujos diferentes planos e camadas comportam distintas abordagens

teóricas, o carnaval virtual ainda é um grande desconhecido para a academia e os pesquisadores de carnavais e festividades em geral. Que nossa breve contribuição sirva para lançar luz sobre esse objeto de estudo complexo, relevante e bastante promissor.

Referências

BECKER, H.S. Art As Collective Action. **American Sociological Review**, Vol. 39, nº. 6, p. 767-776, dezembro, 1974. Disponível em <http://links.jstor.org/sici?sici=0003-1224%28197412%2939%3A6%3C767%3AAACA%3E2.0.CO%3B2-Z>. Acesso em: 25 de mar. 2019.

_____. Mundos artísticos e tipos sociais. In: VELHO, Gilberto (org.). **Arte e sociedade: Ensaios de Sociologia da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.
BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. 4 ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CARNAVAL VIRTUAL. Carnaval Virtual, 2020. Página Inicial. Disponível em: <<http://www.carnavalvirtual.com.br/>>. Acesso em: 10 de abr. 2021.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas. Elogio da Superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Filosofia da caixa preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.

LEOPOLDI, José Sávio. **Escola de samba, ritual e sociedade**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2010.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Ed. Barcarolla, 2004.

_____.; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

_____.; _____. **A tela global: Mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LUPA Carnaval: uma surpreendente primeira noite de desfiles do Grupo de Acesso Virtual 2020. SRZD, 2020. Disponível em: <<https://www.srzd.com/carnaval/lupa-carnaval-uma-surpreendente-primeira-noite-de-desfiles-do-grupo-de-acesso-virtual-2020/>>. Acesso em 10 de abr. 2021.

LUPA Carnaval: o triunfo das brasilidades na segunda noite de desfiles do Grupo de Acesso Virtual 2020. SRZD, 2020. Disponível em: <<https://www.srzd.com/carnaval/lupa-carnaval-o-triunfo-das-brasilidades-na->

segunda-noite-de-desfiles-do-grupo-de-acesso-virtual-2020/>. Acesso em 10 de abr. 2021.

LUPA Carnaval: o protagonismo dos enredos na terceira noite de desfiles do Grupo de Acesso Virtual 2020. SRZD, 2020. Disponível em: <<https://www.srzd.com/carnaval/lupa-carnaval-o-protagonismo-dos-enredos-na-terceira-noite-de-desfiles-do-grupo-de-acesso-virtual-2020/>>. Acesso em 10 de abr. 2021.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. _____ . **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

SMITHSON, Robert. What is a Museum? A dialogue between Allan Kaprow and Robert Smithson. In: FLAM, Jack (ed). **Robert Smithson: The Collected Writings**. Berkley/Los Angeles/London, University of California Press, Ltd, 1996.