

Carnaval, Internet e Estratégias Organizativas: O Surgimento da Liga das Escolas de Samba Virtuais e seus desfiles.¹

José Mauricio C. Moreira da Silva

Professor no Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie

Resumo

Este trabalho se baseia em uma pesquisa em andamento que estuda, dentre outras coisas, a organização dos desfiles carnavalescos no 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 e de campo do processo de organização, pela Liesv (liga das escolas de samba virtuais), de desfiles de escola de samba na Internet, um espaço diferente da rua onde o carnaval normalmente acontece. Contextualizando-se dentro dos debates que discutem no fim do século XX e início do século XXI a emergência da chamada Cibercultura, tomamos a existência destes desfiles virtuais para refletir acerca da relação homem/tecnologia, as conclusões dizem respeito especificamente à complexidade das memórias sócias e suas estruturas organizativas.

Palavras Chave: Carnaval; Internet; Comunicação; Organizações Virtuais

“As legendas dos mapas são tão belas que dispensam as viagens”

Adélia Prado – Terra de Santa Cruz

Desfiles de Escola de Samba e Sua Organização

O desfile das escolas de samba é um sistema afeito à complexidade. Complexidade no sentido apontado por Edgard Morin (1998), quando argumenta que as idéias do homem não são estáticas ou monolíticas, e sim, um processo de relações e (re)criações. Assim, Edgard Morin está discutindo que o homem, e seu complexo processo cultural, se deparam em sua história com diversos momentos onde os

¹ Trabalho Apresentado ao GT ABRAPCORP 3 - Comunicação digital, inovações tecnológicas e os impactos nas organizações do III ABRAPCORP 2009, congresso celebrado no 28, 29 e 30 de abril de 2009, em São Paulo (SP).

Imprintings (as marcas da cultura) encontram “desvios” que acabam por reconstruir seus próprios paradigmas culturais. Em seus aspectos históricos e sociais, o carnaval é um destes complexos paradigmas da cultura. Além disto, em seus aspectos comunicativos, o carnaval, e em particular, o desfile das escolas de samba, é uma linguagem híbrida onde estão cruzados elementos oriundos das artes visuais, da dança, do teatro e das linguagens audiovisuais. Não há como negar que o carnaval seja um sistema organizativo complexo.

Os desfiles de escolas de samba existem desde as primeiras décadas do século XX. Como afirma 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/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: Mangueira, Salgueiro, Mocidade Independente de Padre Miguel, dentre outras.

Como se percebe, desde aquela época, o formato ganhou complexidade e obteve sucesso, pois há Escolas de Samba em outras cidades do país, caso de Porto Alegre, São Paulo e diversas outras cidades menores. Há Escolas de Samba, inclusive, em outros países, onde existem imitações da brincadeira de rua brasileira, como é o caso da “Paradise School of Samba” fundada por brasileiros residentes em Londres².

Mas, foram somente algumas décadas depois que foi organizada a Liga das escolas de Samba do rio de Janeiro. “A data oficial da fundação é 24 de julho de 1984, quando da primeira reunião oficial entre as dez dissidentes da Associação das Escolas de Samba da Cidade do Rio de Janeiro”³. Antes desta liga, formada por dirigentes das escolas de samba, existia uma associação das escolas de samba. No futuro outros desenhos organizacionais podem ser criados. Hoje, por exemplo, se assiste ao surgimento de uma organização virtual destinadas a gerenciar “desfiles virtuais de escola de samba”.

Sobre este fato, Silva (2005) argumenta que em 2003 é fundada a LIESV – Liga das Escolas de Samba Virtuais –, entidade com endereço na “Teia de Alcance Mundial” – WWW. Além de cumprir o papel de comunidade virtual (com fóruns de discussão), a LIESV funciona como entidade que regulamenta os desfiles virtuais. Estes desfiles são

² Informações complementares no site <http://www.paraissamba.co.uk/> (último acesso, janeiro de 2008)

³ Fonte: <http://liesa.globo.com/> acesso em janeiro de 2009.

adaptações dos desfiles de rua para o ambiente virtual e não tem caráter comercial (por enquanto). Parecem sugerir uma espécie de valorização e apreciação dos desfiles de rua. Miguel Paul, um dos responsáveis pela idéia, explica sobre a ignição do processo:

Março de 2003, acabou o carnaval, e agora? Fiz essa pergunta a mim algumas vezes, até que um dia me veio uma luz. Pensei muito nas pessoas que não moram no Rio e que por isso não tem muito acesso às escolas. Por que não criar um carnaval pela Internet? Assim todos podem participar, mas como fazer isso? As idéias foram surgindo e divulgadas. Não faltaram críticas e elogios, e as escolas começaram a se inscrever, esse foi o primeiro sinal de que o projeto daria certo. Passadas as disputas de samba (bem interessantes) chegou o carnaval virtual, o carnaval do sacrifício, que apesar de todos os problemas, dificuldades e brigas, deu certo e fez sucesso. Hoje o principal objetivo é revelar novos talentos e que mais pessoas do meio carnavalesco saibam sobre a existência de nosso carnaval virtual, um projeto levado muito a sério, mas que apesar disso, não deixa de ser uma brincadeira.⁴

Um desfile de Escolas de Samba na *internet* acontece de forma similar aos desfiles de rua; similar, pois há um processo de tradução intersemiótica (Plaza, 1987) entre o local do desfile e o ciberespaço, ou seja, relação que se estabelece entre linguagens distintas, como é o caso, por exemplo, da transmutação da uma obra literária em linguagem cinematográfica. Ou seja, uma reorganização dos processos comunicativos.

Arthur Macedo apresenta uma descrição de como acontecem os desfiles do Carnaval virtual:

Ao ter a brilhante idéia de transformar o monitor em avenida, o presidente da LIESV Miguel Paul, definiu, também, as diretrizes básicas do Carnaval Virtual. A liga administra as, atualmente, 14 agremiações filiadas. As escolas funcionam de forma bastante parecidas com agremiações reais, presentes no carnaval

⁴ Fonte; WWW.liesv.com acesso em dezembro de 2008

"apaixonadamente" milenar. Possuem presidente, diretorias, carnavalescos, figurinistas, intérpretes e colaboradores.

A escola virtual escolhe sua equipe e define o enredo para o próximo carnaval. Depois de ter comunicado a liga, a escola começa a preparação oficial. Ao sair a sinopse, a escola inicia a sua disputa de samba enredo. Enquanto as "quadras" virtuais se agitam nas disputas, que ocorrem em chats, rádios virtuais e sites, a preparação plástica toma corpo. Todos os setores da escola estão agitados!

Ao definir o samba oficial da escola, depois das disputas, esse é entregue para a liga para oficializar e proporcionar a gravação oficial. E começa mais forte a preparação dos desenhos das fantasias e alegorias. Os enredistas e figurinistas colocam forma no enredo. Está chegando a hora do desfile virtual. E o desfile? Com todos os desenhos prontos, samba definido e gravado ao vivo, a escola está com as atividades finalizadas e pronta para o desfile. O desfile acontece num site, para a parte visual, e na rádio NetSamba (parceira da LIESV), para o samba e a narração oficial. No site, se vê a disposição dos carros, tripés, alas, armados numa passarela virtual. Enquanto isso, na rádio, o samba ao vivo toca, enquanto a narração vai destrinchando os setores da escola. Ao término do tempo permitido, a escola atinge a linha final e se despede do carnaval.⁵

Pensar outra forma de se organizar o Carnaval demonstra possibilidades de continuação da memória de uma sociedade, e, sobretudo, que a relação entre corpo e tecnologia como papel fundamental nesta questão, já que são responsáveis por ‘guardar’ tais memórias. A invenção da escrita, uma das mais importantes tecnologias criadas pelo homem, significou uma alteração na organização das memórias do corpo:

É curioso observar que cada uma das extrojeções do intelecto e dos sentidos humanos via de regra correspondeu à extrasomatização de uma certa habilidade da mente. Qualquer extrasomatização sempre significou uma perda a nível do indivíduo, perda individual que é imediatamente compensada pelo ganho a nível da espécie. Assim foi, por exemplo, com a invenção da escrita, que significou uma perda da memória individual, mas ao mesmo tempo, funcionou como uma

⁵ Fonte; WWW.liesv.com acesso em dezembro de 2008.

extensão da memória da espécie. Sem a escrita, a memória correria sempre o risco de se perder com a morte do indivíduo. Como bem prognosticaram os antigos, a escrita, de fato, nos leva à negligência da memória individual, mas é capaz de guardar indefinidamente a memória da espécie. Santaella (2002: 201)

O homem sempre busca meios para organizar e expandir sua memória. A permanência das memórias sócio-culturais dependem não somente da memória individual, mas também dos registros que certificam, em parte, a possibilidade de permanência destas memórias. Tais conceitos nos ajudam a perceber que este evento chama atenção para o fato de que reorganizar o carnaval criando outras estratégias para sua existência possa significar um princípio para a permanência dos desfiles em geral e suas memórias, e, principalmente, de sua linguagem.

A própria fundação da LIESV não pode ser considerada a única e primeira referência ou extensão do Carnaval na *internet*. Ferreira (2005:152) pergunta: “a Internet dá samba?”. Conclui que o surgimento, em 1998, da primeira lista de discussão sobre o Carnaval carioca marca a entrada da festa nas “ondas do ciberespaço”. O autor inclusive aponta que as novas tecnologias mais cedo ou mais tarde seriam incorporadas como linguagem pelo Carnaval.

Pensar que o desfile/Carnaval possa se reorganizar em outros espaços se repetindo em diversos ambientes, e, sobretudo, imaginar a criação de um desfile na *internet* reforça a idéia de que o Carnaval seja um sistema complexo.

Real versus Virtual

Organizar um desfile na *internet* provoca questões relacionadas à imagem na sociedade contemporânea. Com o surgimento da *internet*, a idéia acerca da imagem na comunicação social de nossos dias tem passado por inúmeras transformações. Além de ser ‘espaço’ para diversos objetos, uma vez que na *internet* encontramos desde supermercados até salas de aula virtuais, a comunicação via *internet* é categorizada pelo senso comum pela inexistência do corpo, já que, supostamente, o virtual substitui o corpo real. Isto fica evidente quando pensamos que nas conversas pela *internet* podemos mascarar nosso corpo, ‘mentir’ sobre nossa aparência física. Talvez venha daqui a idéia de irrealidade ligada à utilização do ciberespaço.

Deste argumento surge outra questão que acompanha o homem há muito tempo: o que é o ‘real’? Somente aquilo que vemos, tocamos? O que seria um corpo real? Um corpo ‘puro’, isolado de engrenagens inorgânicas/artificiais?

O adjetivo virtual empregado aos usos da *internet* se relaciona à preocupação com a ‘existência verdadeira’ dos objetos que vivem no ciberespaço. Mas virtual não significa inexistência,

No senso comum, virtual é simplesmente falta de existência. O real em si, como se sabe, é inexistente: o que há mesmo são efeitos de objetividade, a que costumamos chamar de ‘realidade’. Cabe sempre à consciência humana, na verdade, determinar o grau de realidade das coisas, inclusive de algo inicialmente qualificado como virtual (Sodré, 2002:123)

Em acordo com tal afirmação, o pensamento de Pierre Levy (1996) sugere que este virtual exista como ponte para outros níveis de realidade. O atual seria apenas um destes níveis. Assim, o virtual é aquilo que ainda não foi atualizado. “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual.” (op.cit:16).

Sendo um devir, um vir-a-ser, longe de ser previsível ou determinado, o virtual existe à medida que se realiza com os inúmeros efeitos que possibilita na construção permanente do fluxo da realidade. E aquilo que é possível é muito mais rico do que aquilo que já está determinado. Desta forma, acaso é uma palavra chave para compreender o sentido de virtual, assim como é fundamental para a sobrevivência da comunicação. O acesso a um endereço qualquer da *internet* cria devires: vivemos ao acaso na riqueza das infinitas possibilidades de cruzamento de *links*⁶ e atualização das páginas sujeitas ao fluxo. Nossa navegação faz valer o adjetivo virtual, como um vir-a-ser indeterminado, mas que não se opõe ao “real”.

No entanto, o senso comum parece apostar numa separação radical: virtual como substância inorgânica, intangível *versus* real como matéria orgânica, palpável. Esta formulação parece familiar ao dualismo cartesiano e sua separação entre corpo e mente. René Descartes (1596-1650) formulou a idéia de que a *res cogitans* (a mente) esta separada da *res extensa* (a matéria): “para Descartes, o você real não é seu corpo

⁶ *Link* se refere à conexão entre páginas na *internet*. Esse termo expandiu seu significado para relacionar/amarrar idéias diferentes.

material, mas sim uma substância pensante e não-espacial, uma unidade individual da coisa-mente, totalmente distinta de seu corpo material” (CHURCHLAND, 2004: 27).

A questão das divisões dualistas é tão forte que a ciência clássica, contaminada por este tipo de pensamento, estabeleceu de tal forma as dicotomias que não temos palavras para designar as não dicotomias. O par ordem/desordem, um conceito fundamental para entendermos a comunicação e seu trânsito de imagens não possui uma palavra que consiga designar estas duas coisas ao mesmo tempo⁷.

Organizando um Desfile pela Internet e o Carnaval de Rua como Paradigma

Ao contrário de enfatizar dicotomias, os desfiles virtuais são co-dependentes dos desfiles de rua em seu sentido organizativo. Dois pontos fundamentais dos desfiles de rua são utilizados como fonte paradigmática para a organização destes desfiles virtuais pela LIESV. O barracão e a quadra.

Barracão é uma espécie de oficina. Aqui o processo de montar e desmontar o 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 trata-se 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. Já as escolas virtuais, não tendo um endereço fixo, têm como barracão o quarto, o escritório, a sala ou qualquer lugar onde esteja o computador na residência dos webfoliões. E toda a equipe que ajuda na construção do desfile virtual encontra-se em suas respectivas casas conectados pela web.

A quadra é outro espaço dentro do universo dos desfiles. É o local onde são realizados os ensaios e os encontros da comunidade⁸. Neste espaço também acontece uma parte fundamental do processo de construção do carnaval: a competição que vai

⁷ Palestra ministrada por Amálio Pinheiro, Puc/SP, maio de 2007.

⁸ Na quadra acontecem diversas atividades como casamentos, velórios, batizados.

escolher o samba que será cantado no desfile. A “disputa de sambas”, como é conhecida, é outro ritual dentro do ritual dos desfiles⁹. Existem alas de compositores nas escolas que fazem parte desta disputa, mas na prática qualquer um pode inscrever seus sambas e competir.

Os sambas das escolas de samba virtuais, cuja “quadra” fica no ciberespaço, imitam todo o processo de “disputa do samba”, mediando-o pela Internet. Os sambas são enviados, por qualquer um que queira concorrer, na forma de arquivos digitais e escolhidos pelas respectivas comissões organizadoras de cada escola.

A Estrutura dos Desfiles em Outro Ambiente e a Imagem do Carnavalesco como Mediador Comunicacional

Em todo este processo de replicar a idéia do desfile de escolas de samba de rua na Internet, imitar o trabalho do carnavalesco é uma ação importante que conectou-se a este processo. Boa parte da brincadeira dos desfiles virtuais consiste basicamente em imitar o trabalho de concepção visual feito pelo carnavalesco.

Ambos os desfiles, de rua e da Internet, 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 (1996:45). No caso dos desfiles virtuais, a trama gráfica será desenvolvida pelo o que estamos chamando de “webcarnavalescos”.

Desde seu surgimento, o carnavalesco é visto como uma espécie de mediador cultural, uma “interface” entre o erudito e o popular, enredando arte popular e técnicas “pertencentes” ao universo da ciência. Na década de 60, Fernando Pamplona, então aluno da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, criou o trabalho visual da escola de samba “Acadêmicos do Salgueiro” trazendo à estética dos desfiles jogos coreográficos e idéias sobre figurinos que causaram bastante sucesso.

Esta “imitação” do desfile de rua, estes acordos diferentes, entre diferentes ambientes, são um ponto importante a ser observado neste processo. Entender o funcionamento do desfile virtual é notar que há cláusulas comuns entre este e o desfile

⁹ Ritual no sentido apontado por Peirano (2003)

de rua. Para efetivar seus jogos espaciais cada escola de samba (virtual e de rua) 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 frente¹⁰, depois o abre-alas¹¹, 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: a velha guarda e a ala das crianças.

Uma comissão de jurados avalia o desfile seguindo alguns quesitos¹² consagrando uma escola a campeã. As 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.

Esta organização é anualmente utilizada. Com a diferença de que os desfiles virtuais tem dois grupos, um especial e outro de acesso, e nunca coincidem com a época do carnaval de rua, vindo a se realizar no mês de julho. Sua realização, além de deslocar-se no espaço/ambiente também desloca-se no tempo. Isto não chega a ser uma novidade, visto que o carnaval tem acontecido em diferentes datas no decorrer da história.

O Computador, os Indivíduos e Outras Possibilidades de Organização de Informação

Neste sentido, há outros espaços em que identificamos a (re)organização da imagem pelo computador, sobretudo pela criatividade em sua utilização. Desde as recentes, porém restritas, tecnologias de simulação de realidade, sensores automáticos de movimentos do corpo, como *datagloves* (luvas eletrônicas), óculos de imersão em

¹⁰ Grupo que apresenta a escola

¹¹ Primeiro carro alegórico

¹² A idéia de um 'corpo' de jurados remete aos festivais de música. Os jurados dos desfiles carnavalescos são responsáveis por escolher a escola vencedora. Para se sagrar campeã do desfile, é preciso alcançar a nota máxima nos dez quesitos: Enredo, Samba-Enredo, Bateria, Mestre-Sala e Porta-Bandeira, Fantasia, Alegoria, Comissão de Frente, Evolução, Conjunto e Harmonia. O tema do enredo deve estar perfeitamente integrado aos quesitos, sobretudo no que diz respeito à Evolução, ao Conjunto e à Harmonia.

realidade virtual e até hologramas, refletem as diversas possibilidades complexas da tecnologia contemporânea de criar imagens. A criação de ‘corpos digitais’ é algo incorporado também por outros territórios. A idéia de ‘realidade virtual’ já é bastante comum na ‘sétima arte’, uma vez que ferramentas digitais são freqüentes nas atuais produções cinematográficas criando *performance* de atores ‘virtuais’.

A dança também já experimenta o espaço do computador. Como argumenta Katz (2005) a dança, como pensamento do corpo, significa, dentre outras características, um corpo em processo de co-evolução com o espaço e suas representações, o que pode incluir a busca por outras estratégias da imagem. Dentro desta lógica, vemos o coreógrafo norte americano Merce Cunningham como um explorador de estratégias na linguagem da dança, ao utilizar o *software* gráfico Life Forms© para a criação de coreografias, com ajuda da computação gráfica.

No caminho da mesma lógica, a televisão é uma espécie de mostra cotidiana e permanente de *design* gráfico:

Você não precisa ir ao MoMA de Nova York, ou à Documenta de Kassel, ou ainda à Bienal de Veneza para conhecer algumas das últimas tendências das artes visuais. Uma das mais avançadas galerias de arte fica bem aí na sua sala de estar. Machado (2000:197)

As ‘exposições’ virtuais, a cada dia, se tornam mais complexas do ponto de vista estético, e pensamos que a riqueza dos significados das vinhetas da televisão seja um exemplo de como a imagem, no cotidiano, pode significar um processo de descobertas, de investigações. Machado (2000) configura a MTV como um canal identificado à riqueza da utilização da imagem, por suas propostas gráficas com vinhetas elaboradas que identificam sua logomarca em constante mutação visual; e aponta a simulação de um mundo sem gravidade nos trabalhos criados pelo *designer* Hans Donner para a rede Globos – aberturas de telenovelas, telejornais e outros programas –, como um exemplo criativo da imagem eletrônica. Machado observa que “nos termos da extensão e alcance da cultura de massa, nada tem contribuído melhor para a renovação da sensibilidade e do gosto coletivos, no campo da visibilidade, do que o *graphics* de televisão” (2000:203):

Os próprios desfiles virtuais configuram-se como as novas possibilidades de organização da imagem e investigação estética que emergem no atual contexto da cultura digital, demonstrando que a imagem é um dos percursos inevitáveis da cultura.

Neste sentido, são o corpo e suas tecnologias que realizam as operações de (re)organização de seus paradigmas.

Considerações Finais: A Reunião de Inteligências e Habilidades Singulares Individuais em Torno de Objetivos Comuns.

Construir um desfile virtual significa reunir pessoas que criem o samba, que desenhem, alguém que entenda de informática, ou seja, a criação das chamadas inteligências coletivas (Levy, 2004). Uma comunidade virtual, como discutida por Reinghold (2009)¹³ e Costa (2002).

Portanto, as inteligências coletivas organizadas na rede apenas apresentam um processo de evolução da inteligência coletiva já presente nos barracões das escolas de rua. Não sabemos exatamente por que imitamos ou por que escolhemos imitar alguma coisa em detrimento de outras, mas sabemos que a imitação é um modo da cultura construir sua permanência para comunidades futuras¹⁴. É uma memória em ação, em movimento. E toda vez que há transferência de informação por imitação, irrigam-se cadeias de informações diferentes. No corpo de cada indivíduo há memórias de suas linguagens que estão em permanente transformação. Estas memórias se correlacionam com a memória coletiva onde este encontra-se inserido. Como corpo e cultura estão entrelaçados, a memória do carnaval está sujeita a estas mudanças presentes nas próprias memórias do corpo. É impossível não perceber que há uma relação entre os diferentes caminhos de uma memória corporal de um indivíduo¹⁵ e os diferentes caminhos da memória de uma sociedade.

¹³ Fonte WWW.reinghold.com acesso em dezembro de 2008

¹⁴ Sobre esta questão há vários estudos. Vamos pensar a imitação no contexto cognitivo. Katz e Greiner (1999:87) conceituam que “A imitação tem sido apontada como uma habilidade importante no que se refere aos estudos da cultura e vem sendo tratada como um aspecto fundamental para a compreensão do trânsito entre as informações que estão no mundo e a sua possibilidade de internalização. Blackmore (1999) explica que a imitação envolve:

- 1- decisão sobre o que imitar. O que conta como sendo o mesmo ou similar;
- 2- transformações complexas de um ponto de vista para outro;
- 3- a produção de ações corporais

Quando copiamos uns aos outros, algo aparentemente intangível é passado. Essa seria uma chave importante para a organização cultural e esse ‘algo’ a ser transmitido, um aspecto importante da questão”

¹⁵ Sobre a questão da memória o neurologista Gerald Edelman tem uma importante teoria sobre o cruzamento de diferentes mapas neuronais. “A memória é imprescindível. Para Edelman, a memória não é apenas um processo passivo de armazenamento, mas um processo ativo de recategorização alicerçado em categorizações prévias.” Searle (1998:69)

A organização de padrões e o surgimento de alternativas para tais padrões são instâncias em processo de co-evolução. Desta forma, a idéia desta liga das escolas de samba virtuais sublinha que as soluções organizativas buscam outros caminhos para revelar-se.

A visão dicotômica acerca do ciberespaço baseia-se no tradicional “medo da substituição” que enxerga a novo como o “anúncio do fim”. A lógica da substituição, como atesta Levy (1999), deve ser repensada pela própria observação da história: quando o cinema surgiu, previsões apocalípticas sugeriram que o teatro estaria acabado; quando a televisão surgiu, previu-se o fim do cinema. No entanto, essas linguagens co-existem e estão se misturando e dando origem a novos meios e modos de comunicação, caso da própria *internet*. Organizações que emergem do novo são uma parte fundamental do processo de conhecer, uma vez que demonstram a capacidade da vida social reagir e poder se entrelaçar ao reavaliar os sentidos que atribui aos seus fluxos de existência. O surgimento destes desfiles virtuais não deve ser razão para a criação de uma ‘nova’ dicotomia – desfile virtual *versus* desfile de rua –, até porque não consegue dar conta da complexidade dos universos local e virtual.

Os desfiles virtuais parecem tratar de diversos sentidos de *self*¹⁶ buscando organizar outras singularidades, diferentes daquelas referentes à rigidez do espetáculo oficial, daquilo que é aceitável como norma. Não nos esqueçamos que inverter regras é algo inerente ao próprio Carnaval (DaMATTA, 1987)

De um mergulho na imaginação do corpo e suas tecnologias, seus processos comunicativos e toda singularidade que se pode permitir, organizar um carnaval na *internet* é, fundamentalmente, criar algo fora de qualquer padrão já instituído. Ao se deslocar a imaginação da rota dos clichês e padronagens excessivos, inevitavelmente, criam-se outros paradigmas, em que se constitui o jogo organizativo do universo da comunicação.

¹⁶ Conceito discutido por Damásio (2000)

Referências Bibliográficas

- BLASS, Leila. Produzindo o desfile: o trabalho no barracão de escola de samba *in* revista Margem número 8 2000 Educ
- CABRAL, Sérgio. As escolas de samba do Rio de Janeiro. Lumiar Rio de Janeiro 1996
- CHURCHLAND, Paul. *Matéria e consciência. Uma introdução contemporânea à filosofia da mente*. São Paulo: Ed. UNESP, 2004.
- COSTA, Rogério da. *Cultura Digital*. Publifolha: São Paulo. 2002
- DAMASIO, António. *O Mistério da consciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- DaMATTA, Roberto. *Carnavais, malandros e heróis*. Rio de Janeiro: Zahar, 1987.
- FERREIRA, Felipe. *O livro de ouro do carnaval brasileiro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- KATZ, Helena. *Dança é o pensamento do corpo*. (Belo Horizonte): Fid. Editorial, 2005.
- KATZ, Helena & GREINER, Christine. A natureza cultural do corpo *in* Lições de Dança número 3. Ed. Univercidade. Rio de Janeiro
- LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999.
- _____. *O que é o virtual*. São Paulo: Ed.34, 1996.
- _____. *As tecnologias da Inteligência- O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2004.
- MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2000.
- MAGALHÃES, Rosa. *Fazendo Carnaval*. Rio de Janeiro: Lacerda, 1996
- MORIN, Edgard. *O método 4: as idéias - habitat, vida, costumes*. Porto Alegre: Sulina, 1998.
- PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- PEIRANO, Mariza. *Rituais ontem e hoje*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar 2003.
- SANTAELLA, Maria Lúcia. *Cultura tecnológica e o corpo cibernético*. In: *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- SEARLE, John. *O mistério da consciência*. Terra e Paz: São Paulo. 1998

SILVA, José Maurício C. Moreira da. O Samba-em-rede: da rua ao ciberespaço. Dissertação de mestrado defendida no programa de Comunicação e Semiótica da Puc-Sp em maio de 2005.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho Uma teoria da comunicação linear e em rede*. ED. Vozes: Rio de Janeiro, 2002

Palestras

PINHEIRO, Amálio. *Mestiçagens*. 2007.

Webgrafia

www.liesv.com

<http://liesa.globo.com/>

<http://www.paraisosamba.co.uk/>

www.reinghold.com