

## **A CIDMAR TEODORO PAIS**

### **O JOGO DE LINGUAGENS NOS SAMBAS-ENREDO**

*Juliana dos Santos Barbosa*

#### **INTRODUÇÃO**

A criação de sambas-enredo é pautada por um texto – a sinopse do enredo. Os compositores devem musicar, com riqueza poética e melódica, o tema do desfile das escolas de samba. O processo de concepção desses sambas envolve, portanto, um constante diálogo com o texto-fonte, na busca por comunicar eficazmente o enredo.

Neste artigo analisamos trechos<sup>24</sup> de sambas elaborados para o carnaval de 2007 da Escola de Samba Unidos do Viradouro, do Grupo Especial do Rio de Janeiro, que teve como enredo: “A Viradouro vira o jogo”.

Selecionamos a primeira estrofe das quatro composições finalistas do concurso de sambas promovido pela Escola, para avaliar sua intertextualidade com a sinopse, e procedemos, subsequentemente, a uma análise comparativa, com o objetivo de checar o grau de adequação das referidas letras ao enredo.

Em seguida, complementamos a análise, observando, exclusivamente na letra do samba vencedor, a expressividade da linguagem, destacando alguns recursos estilísticos utilizados por seus autores.

#### **O ENREDO**

Com o enredo sobre as diversas modalidades de jogos existentes no tempo e no espaço, o carnavalesco Paulo Barros teve como objetivo central, conforme trecho da sinopse, “mergulhar no universo mágico dos jogos, transformando a Passarela do Samba num imenso tabuleiro, a ser percorrido rumo à vitória no carnaval 2007”. Resumidamente, a sinopse foi dividida em três partes:

---

<sup>24</sup> A dissertação de mestrado da autora contempla todas as estrofes de cada samba-enredo. Pela natureza deste trabalho, foi necessário reduzir o referido *corpus*. A análise comparativa dos sambas considera, entretanto, as composições em sua totalidade.

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

- a) *Tabuleiro* (o lugar de encontro entre duas antigas formas de brincar: o carnaval e os jogos);
- b) *Preparação do jogo* (embaralhe as cartas, gire a roleta, role os dados. A sorte está lançada!);
- c) *O jogo* (fase 1 – façam suas apostas; fase 2 – abra o jogo e conheça seu destino; fase 3 – arme a melhor jogada; fase 4 – faça você mesmo; fase 5 – por um triz ; fase 6 – passe o tempo; fase 7 – vencer, vencer, vencer)

### A INTERTEXTUALIDADE NOS SAMBAS-ENREDO

Uma vez que o enredo aponta elementos do universo semântico e sintático a serem utilizados na composição da trilha sonora dos desfiles carnavalescos, fragmentos intertextuais permeiam preponderantemente tais composições.

O conceito de intertextualidade fundamenta-se basicamente na relação entre textos, sendo definida por Barros e Fiorin (1994, p. 30) como “um processo de incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo”. Tais relações podem ser explícitas ou implícitas, e os autores as classificam em três modalidades: a citação, a alusão e a estilização.

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

### O CONCURSO DE SAMBAS NA VIRADOURO

Para escolha do samba-enredo há um processo de seleção, coordenado pela diretoria da agremiação carnavalesca. Cada escola tem um cronograma para o concurso, que deve adequar-se ao calendário da LIESA, que estabelece a data de gravação do CD (disco compacto) com os sambas-enredo de cada ano.

## A CIDMAR TEODORO PAIS

No ano de 2006, em uma decisão pouco comum, a diretoria da Viradouro desclassificou 31 sambas, dos 37 inscritos, antes da primeira eliminatória. Das seis composições classificadas para o concurso, quatro chegaram à fase final, sendo de autoria das seguintes parcerias: 1) Evaldo, Tamiro, Peralta, Deivson e Marcinho; 2) Zé Katimba, Zé Glória, Sergio Soares, Inacio Rios e André Luis; 3) José Antonio, Julio Louzada e Washigton Motta; 4) Gustavo Clarão, Gilberto Gomes, Nando, Pablo e Pc Portugal; (esta eleita vencedora).

### SAMBA 1

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

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

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

SAMBA 2

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

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

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

SAMBA 3

Esta composição é de autoria de Zé Antônio, Júlio Louzada e Washington Motta, e interpretada por Nego Lindo. Segue a primeira estrofe:

- 1 Liberou geral!
- 2 O jogo hoje é franco
- 3 Numa cartada genial
- 4 Vou colorir meu carnaval
- 5 De vermelho e branco
- 6 Pode jogar quem quiser
- 7 Quem não tem ou quem tem fé
- 8 Tem chance
- 9 Vou transformar esse terreno
- 10 No mais rico tabuleiro
- 11 O meu grande lance!

Nesta estrofe, entre as linhas 1 e 3, os compositores apresentam a ideia do jogo de uma forma mais genérica, sem referências específicas à sinopse. Nas linhas 4 e 5, encontramos a alusão às cores da escola, presente também na linha 24 do enredo. As linhas 6, 7 e 8 também se configuram com um caráter mais genérico, a exemplo das

## A CIDMAR TEODORO PAIS

três primeiras linhas. Já nas linhas 9 e 10, os autores importam para o samba o objetivo da Viradouro de transformar a Passarela do Samba em um tabuleiro.

### SAMBA 4

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

- 1 Vamos mergulhar nessa jogada
- 2 A sorte está lançada
- 3 Hoje é o grande dia
- 4 No tabuleiro da emoção
- 5 Vou apostar na alegria
- 6 Pra ganhar seu coração
- 7 Meu cassino é fantasia
- 8 Vi nas cartas do tarô
- 9 O que o destino reservou
- 10 Mas se o tempo mudar
- 11 Aos búzios eu vou

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

### ANÁLISE COMPARATIVA DOS SAMBAS FINALISTAS

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

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

caracterizando-se por utilizar preponderantemente o processo intertextual por alusão.

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

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

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

O samba contempla uma variada gama de palavras do campo lexical dos jogos. Entre os substantivos temos: *jogada, sorte, tabuleiro, emoção, alegria, cassino, cartas, tarô, búzios, jogo, dama, xequemate, peças, diversão, adrenalina, euforia, pinball, chama* (numa alusão à tocha olímpica) e *vencedor*. Entre os verbos encontramos: *mergulhar, apostar, ganhar, vencer, brincar, perceber, desvendar* e *encontrar* (jogos enigmáticos).

Quanto às expressões idiomáticas, destacamos: *mergulhar nesta jogada / a sorte está lançada / quebrar a cabeça / esse jogo vai virar*. Além, também, de ideias consagradas como: *a euforia toma conta da avenida* (assim como toma conta dos estádios e outros lo-

## A CIDMAR TEODORO PAIS

cais de jogos) e *faz do jogo a paixão* (o futebol é uma paixão do brasileiro).

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

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

### ANÁLISE DO SAMBA VENCEDOR

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

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

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

A originalidade da construção, de acordo com Salles (2004, p. 89), encontra-se nas combinações singulares: “os elementos selecionados já existiam, a inovação está no modo como foram colocados juntos”. Os versos, a seguir, exemplificam tais associações, numa

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

combinação de palavras de dois universos distintos: o dos jogos (*tabuleiro* e *apostar*) e o das emoções (*emoção* e *alegria*):

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

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

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

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

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

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

A expressão “*Quebrar a cabeça pra encontrar*” faz uma alusão tanto ao jogo de montar (quebra-cabeça), quanto à necessidade de muita concentração (“quebrar a cabeça” na linguagem popular) para desvendar os jogos enigmáticos. Já a expressão “*Achar você no meio dessa multidão*”, pode ser interpretada como uma referência ao jogo “*Onde está Wally?*” e à procura da pessoa amada. O jogo é um livro ilustrado cujo objetivo é encontrar o personagem em cenários de multidões. A pessoa amada, neste caso, é procurada entre os milhares de foliões do carnaval.

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

## A CIDMAR TEODORO PAIS

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

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

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

18 *De cartas um castelo*  
19 *De peças um país*

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

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

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

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

28 Chama que acende um povo  
30 Sou Viradouro e vou cantar  
32 Esse jogo vai virar  
33 Eu quero ser o vencedor

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

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

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

- Linhas 1 e 2: *Vamos mergulhar nesta **jogada***  
*A sorte está **lançada***
- Linhas 4 a 7: *No tabuleiro da **emoção***  
*Vou apostar na **alegria***  
*Pra ganhar seu **coração***  
*Meu cassino é **fantasia***
- Linhas 12 a 15: *E nesse jogo vou **amar***  
*ocê é a dama do **prazer***  
*m xequemate vou te **dar***  
*uero **vencer***
- Linhas 16 a 18: *Faço qualquer coisa*  
*ra deixar você **feliz***  
*De cartas, um castelo*  
*De peças, um **país***
- Linhas 24 a 26: *No pinball quero **brincar***  
*É perceber e **desvendar***  
*Quebrar a cabeça pra **encontrar***
- Linhas 27 a 29: *Achar você no meio dessa **multidão***  
*Chama que acende um povo*  
*E faz do jogo a **paixão***
- Linhas 30 a 33: *Sou Viradouro e vou cantar*  
*“Com muito orgulho, com muito **amor**”*

## A CIDMAR TEODORO PAIS

*Esse jogo vai virar  
Eu quero ser o vencedor*

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

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

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

### REFERÊNCIAS

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

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

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

LAPA, Manuel Rodrigues. *Estilística da língua portuguesa*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

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

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

*Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

PIGNATARI, Décio. *O que é comunicação poética*. 8ª ed. Cotia: Ateliê, 2004.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP: Anablume, 2004.

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