

ÍNDICE

<i>Agremiação</i>	<i>Página</i>
<i>G.R.E.S. ESTÁCIO DE SÁ</i>	<i>03</i>
<i>G.R.E.S. IMPÉRIO SERRANO</i>	<i>45</i>
<i>G.R.E.S. ESTAÇÃO PRIMEIRA DE MANGUEIRA</i>	<i>83</i>
<i>G.R.E.S. UNIDOS DO VIRADOURO</i>	<i>131</i>
<i>G.R.E.S. MOCIDADE INDEPENDENTE DE PADRE MIGUEL</i>	<i>195</i>
<i>G.R.E.S. UNIDOS DE VILA ISABEL</i>	<i>229</i>



G.R.E.S. ESTÁCIO DE SÁ



PRESIDENTE
LIZIÁRIO JERÔNIMO DO NASCIMENTO

O Tititi do Sapoti

Carnavalesco
PAULO MENEZES

FICHA TÉCNICA**Enredo**

Enredo “O Tititi do Sapoti”					
Carnavalesco Paulo Menezes					
Autor(es) do Enredo Rosa Magalhães e Lícia Lacerda, adaptado por Paulo Menezes					
Autor(es) da Sinopse do Enredo Paulo Menezes					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Paulo Menezes					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
01	Mexique Ancien	Maria Longhena	Gründ	1988	Todas
02	Os Maias	Henri Stierlin	Taschen	1988	Todas
03	The Illustrated encyclopedias of Aztec and Maya	Charles Philips	Loren Books	2004	Todas
04	Thailande – Les Royaume des Temples d’or	Steve Van Beek	Minerva	1995	Todas
05	The Royal Palaces of India	George Michell & Antonio Martinelli	Thames & Hudson	1998	Todas
06	Tesouros da China	Paulo Simas	Caras	2003	Todas
07	Broadway Musicals – The 101 Greatest Musicals all time	Ken Bloom & Frank Vlastinik	Black Dog & Leventhal	2004	Todas
08	Mémories de Jouets	Jeanne Damamme	Haitier	1998	Todas
09	A Golden Souvenir of the Ramakien	s/a	Asia Books	2003	Todas
10	Film Poster of the 40s	Tony Nourmand and Graham Marsh	Evergreen	2005	Todas
11	Film Poster of the 50s	Tony Nourmand and Graham Marsh	Evergreen	2005	Todas

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo “O Tititi do Sapoti”					
Carnavalesco Paulo Menezes					
Autor(es) do Enredo Rosa Magalhães e Lícia Lacerda, adaptado por Paulo Menezes					
Autor(es) da Sinopse do Enredo Paulo Menezes					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Paulo Menezes					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
12	Film Poster of the 60s	Tony Nourmand and Graham Marsh	Evergreen	2005	Todas
13	Film Poster of the 70s	Tony Nourmand and Graham Marsh	Evergreen	2005	Todas
14	Film Poster of the 80s	Tony Nourmand and Graham Marsh	Evergreen	2005	Todas
Outras informações julgadas necessárias					
O CARNAVALESCO: Paulo Menezes é Historiador, Programador Visual e Figurinista. Iniciou seu trabalho nos grupos de acesso, onde desenvolveu seu lado criativo, afinal deveria “tirar da cabeça o que o bolso não dava”. Nestes anos conseguiu mesclar, história e criatividade. Começou no G.R.E.S. Unidos de Manguinhos em 92 (5º/Gr B) e 93 (5º/Gr B). Seu primeiro campeonato foi no G.R.E.S. Difícil é o Nome em 94 (1º/Gr B). Voltou à escola em 96 (4º/Gr B), onde foi contemplado com o prêmio Especial de Criatividade do Museu do Carnaval. Esteve no G.R.E.S. Acadêmicos do Engenho da Rainha em 98 (5º/Gr B). Já em 99, no G.R.E.S. Paraíso do Tuiúti , conseguiu a terceira colocação no Grupo B, desenvolvendo o enredo: “Uma Delícia Glacial no País do Carnaval”, ganhando o prêmio Sambanet de “Melhor Enredo” e também um lugar no desfile do Grupo A no próximo ano. Em 2000 repetiu o feito e deu a Escola de São Cristóvão o segundo lugar levando-a ao Grupo Especial. “Um Mouro no Quilombo”, em 2001 foi considerado por muitos um grande desfile (14º/Esp). Realizou em 2002 uma homenagem ao seu ídolo, Arlindo Rodrigues. “Arlindo, Arlequins e Querubins - Um Carnaval no Paraíso” (4º/Gr A) recebeu o Prêmio SambaNet de “Melhor Ala “ e “Melhor Conjunto de Fantasias”. Em 2003, Paulo Menezes fez, à frente do G.R.E.S. União da Ilha do Governador , uma homenagem a Maria Clara Machado (2º/Gr A), recebendo os prêmios SambaNet de “Melhor Conjunto de Fantasias” e “Melhor Conjunto de Alegorias”, e logo em seguida relembrou a Atlântida e seus ídolos (7º/Gr A), conseguindo arrebatar os prêmios SambaNet de “Melhor Conjunto de Fantasias”, “Melhor Enredo” e “Melhor Ala”. No Grupo Especial em 2005, fazendo o G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel . Levou para a avenida “Buon Mangiare Mocidade! A Arte está na Mesa”. (9º/Esp). O trabalho foi muito elogiado pela crítica, pelo tratamento visual dado a escola de Padre Miguel. Em 2006, esteve no G.R.E.S. Império Serrano . “Herdeiro” do estilo de Arlindo Rodrigues, desenvolveu o tema religioso “O Império do Divino” (8º/Esp), deu a escola um dos seus mais belos desfiles dos últimos anos. Chega ao G.R.E.S. Estácio de Sá , num instante muito importante para a escola, que depois de ficar 9 anos no grupo de acesso, retorna ao Grupo Especial, querendo mostrar a todos a força do rugido do Leão.					

HISTÓRICO DO ENREDO

“A saudade apertou, e eu voltei, e eu voltei...”

Posso dizer que voltamos, pois depois de algum tempo distante estamos de volta ao desfile principal.

A minha Escola não precisa de apresentações, pois seu nome fala por si. Mas eu não, pois apesar de estar na boca do povo desde 1987, algumas pessoas ainda não me conhecem. Então, vamos às apresentações: Sou uma frutinha tropical, de nome *Achras Sapota L.*, mas podem me chamar de Sapoti, sou originária do México, ali nasci, cresci e corri o mundo, conheci lugares, povos, costumes e culturas, mas foi aqui no Rio de Janeiro, em fevereiro, na Marquês de Sapucaí que, há 20 anos, conheci a felicidade ao ser cantada e exaltada por um povo alegre e festeiro. Rodei pra lá e pra cá na boca do pessoal, dancei, cantei e levei alegria para toda uma platéia que brincou junto com minha Escola. Estamos de volta e vamos recontar esta história para matar a saudade de alguns e contar para quem só ouviu falar, mas principalmente, para a alegria de todos!

“Vem de terra mexicana, mandei buscar pra você...”

Nasci no México, atravessei o tempo e conheci histórias e civilizações. Vi os Maias e os Astecas florescerem, conheci suas histórias e suas crenças. Vi surgirem no meio da floresta templos e palácios, presenciei sacrifícios, passei por mercados e brinquei em pirâmides. E ali já comecei a andar de boca em boca, pois de minha árvore eles retiravam uma seiva que se transformava em uma goma que era mascada para refrescar o hálito. E foi assim que ganhei o mundo.

Chegaram os colonizadores espanhóis, assisti sua conquista e viajei em seus navios para outros mares. Ganhei o mundo, conheci a Europa e fui frutificar no Oriente. Índia, China, Tailândia, conheci novas religiões, novos deuses e novas crenças. Atravessei o mar novamente. Desta vez como fugitiva, viajei na bagagem de uma família real.

Cheguei ao Brasil!

Freqüentei grandes bailes, grandes salões e fiz a alegria da corte. Conheci reis, rainhas, imperadores, infantes e comecei a frutificar, também, neste país tropical.

“D. João achou bom depois que o sapoti saboreou...”

Em Hollywood, virei estrela.

Minha goma ganhou cores, sabores, viajou o mundo novamente através das telas, dos filmes e dos grandes astros.

Virei sensação na Broadway, nos musicais e virei sinônimo de rebeldia e liberdade.

Virei “chiclets”.

Virei multinacional.

Que tititi!

“E hoje no quintal da vida sou criança...”

Hoje sinto saudades.

Pois, apesar de minha seiva quase não ser mais usada para a fabricação do chiclete, cada vez que uma criança masca uma goma, a minha história se repete, me sinto renovada e a esperança continua.

E esperança é a palavra do momento,

Pois assim como em 1987, levamos alegria para a Sapucaí, esperamos agora, em 2007, conquistar a Avenida novamente e ficar, mais uma vez, na boca do pessoal. Pois posso dizer que de todos os povos que conheci, todos os lugares por onde andei, foi aqui que me senti mais feliz.

De todas as cerimônias que presenciei, foi com o carnaval que eu mais me realizei, pois aqui fui cantada a plenos pulmões por um povo forte, valente e guerreiro que hoje se sente tão orgulhoso quanto eu em estar de volta ao desfile principal.

Viva o Rio de Janeiro!

Viva o Carnaval!

Viva a Estácio de Sá!

Avante Leão!

Até lá!

Paulo Menezes
Carnavalesco

JUSTIFICATIVA DO ENREDO

O G.R.E.S. Estácio de Sá é indiscutivelmente o berço do samba carioca, passagem de todos os grandes sambistas que, na época, surgiram no Rio - da Mangueira à Portela, passando pelos compositores e cantores do rádio que, em pleno desenrolar da "década de ouro do samba", lá iam garimpar a base de seu repertório, sambas maravilhosamente eternos.

Estar de volta à elite do Carnaval, depois de nove anos, é fruto da dedicação de todos os nossos segmentos e representa muito para toda a comunidade da Estácio de Sá. Foram eles que puseram “força” e vontade numa causa que muitos achavam perdida.

“A saudade apertou, e eu voltei...”

Ao apresentarmos o enredo de 2007, estamos marcando uma nova fase na história da escola, que irá de agora em diante, ser repleta de sucesso e alegria, enchendo de orgulho não só os componentes, mas a imensa legião dos admiradores e torcedores apaixonados pela nossa vermelho e branco espalhada pelo país.

Neste desfile resolvemos recordar um de nossos sambas memoráveis, “O tititi do Sapoti”.

Nos sentimos muitos felizes em poder compartilhar com vocês, o excelente momento que nossa escola vem vivendo, e tenham certeza, que faremos mais uma vez, um desfile que ficará na memória do público que lotará a Marquês de Sapucaí, no Domingo de Carnaval.

Afinal, o Estácio também é raiz,
e o samba...

**“ainda é dos passistas,
da escola de samba
do Largo do Estácio!”**

ROTEIRO DO DESFILE

**Comissão de Frente
OS SENHORES DA SELVA**

**1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
MISTERIOSAS CIVILIZAÇÕES**

PEDE PASSAGEM

**Tripés
TOTENS**

**Tripés
TOTENS**

**Tripés
TOTENS**

**Ala 01 – Orfeu do Carnaval
TOTENS MAYAS**

**Tripés
TOTENS**

**Tripés
TOTENS**

**Tripés
TOTENS**

**Abre-Alas
“TÁ CHEIRANDO A SAPOTI”**

**Ala 02 – Catiço
MAYAS**

**Ala 03 – Chora Chorões
GUERREIRO ÁGUIA**

**Ala 04 – Sacode Quem Pode
GUERREIRO JAGUAR**

**Ala 05 – Badalo Forte
AZTECAS**

Baianas
SACERDOTIZA AZTECA

Alegoria 02
“VEM DE TERRA MEXICANA”

Ala 06 – Paulicéia Desvairada
CONQUISTADOR ESPANHOL

Ala 07 – Quem é Você?
NAVEGADOR PORTUGUÊS

Ala 08 – Água Viva
ARAUTOS DA CORTE

Ala 09 – Comunicação
DOM JOÃO

Ala 10 – KDK Unidos
A CORTE EMPAPUÇADA

Alegoria 03
“A CORTE SE EMPAPUÇOU”

Ala 11 – Langsdorf
O DRAGÃO DE CHERI LUANG

Ala 12 – Amar é...
GARUDA

Bateria
HUANG LUNG

Passistas
LAKHON NOK

Ala 13 – Amar é Viver
VAT PHRA KEO

Ala 14 – Catharina
KHON

Ala 15 – Dança da Lua
RAMAKIEN

Alegoria 04
“ATÉ O ORIENTE CONHECEU”

Ala 16 – Tropicália
MING

Ala 17 – Força e União
CHI HUANG-DI

Ala 18 – Quem Quiser Pode Vir
JING

Tripé
ORIENTE

Ala 19 – Rrevolução
KRISHNA

Ala 20 – 100 Compromisso
KUMARASWAMI

Ala 21 – O Boi dá Bode
KATHAKALI

Alegoria 05
“ATÉ O ORIENTE CONHECEU II”

Ala dos Compositores
NEW YORK, NEW YORK

Ala 22 – Do Turismo
TIMES SQUARE

Crianças
CANDY VENDOR

**2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
BROADWAY**

Ala 23 – Brega e Kitsh
HAIR

Ala 24 – Delírio da Sapucaí
CATS

Ala 25 – Vip
HELLO, DOLLY!

Ala 26 – Divinas do São Carlos
MY FAIR LADY

Ala 27 – Prata da Noite
THE WIZARD OF OZ

Grupo de Sapateado
A CHORUS LINE

**Alegoria 06
“ISSO VIROU TUTTI-FRUTTI”**

Ala 28 – Vipalu
BRINCANDO DE CAVALINHO

Ala 29 – Só Alegria
BRINCANDO DE SOLDADINHO

Ala 30 – Através da Fumaça
BRINCANDO DE AVIÃOZINHO

Ala 31 – Deixa Falar
BRINCANDO DE MARIONETES

Alegoria 07
“E HOJE NO QUINTAL DA VIDA
SOU CRIANÇA”

Ala 32 – Gabriela Cravo e Canela
BRINCANDO DE DOMINÓ

Velha-Guarda
BRINCANDO DE CARNAVAL

FICHA TÉCNICA**Alegorias**

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Menezes		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
01	PEDE PASSAGEM “TÁ CHEIRANDO A SAPOTI”	<p>A civilização Maya, a mais avançada das altas culturas de toda a Meso América produziu uma arquitetura poderosa e grandiosa, repleta de saber e requinte. Fascinação e sedução, talvez sejam as emoções mais imediatas que provamos ao olhar tamanha grandiosidade, levando em consideração o total isolamento do “Velho Mundo”.</p> <p>Povo pacífico, de extremo conhecimento plástico, astronômico e de escrita e totalmente religioso. Nos deixou um legado tão grandioso quanto os egípcios, gregos e romanos.</p> <p>A Alegoria é composta de um “conjunto alegórico”, que compreende um tripé “Pede Passagem”, seis tripés e um carro, que, juntos, nos dão a sensação da grandeza da arquitetura e da escultura desta Civilização.</p>
02	‘VEM DE TERRA MEXICANA”	<p>Os templos Astecas foram edificados com enormes blocos de pedras das montanhas que rodeavam o Vale do México. Os templos eram erguidos o mais alto possível para que eles pudessem ficar perto dos deuses no céu. Acreditavam que deviam construir um templo novo a cada 52 anos para agradecer aos deuses o fato do mundo ainda não ter acabado.</p> <p>A religião e o Estado estavam tão unidos na sociedade que as leis civis tinham por trás de si a força da crença religiosa.</p> <p>A alegoria trabalhada em forma de ruínas, cria contraste com as máscaras e o calendário coloridos para marcar a beleza de antes e o que encontramos da civilização hoje.</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Menezes		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
03	“A CORTE SE EMPAPUÇOU”	<p>Rei de Portugal, Brasil e Algarves, filho da Rainha Maria I e do Príncipe D. Pedro III. Casou-se em 1785 com a princesa Carlota Joaquina, uma das herdeiras do trono espanhol. Com a morte do irmão primogênito, dom José, passou a herdeiro do trono português, tendo se tornado o príncipe regente. Com a invasão de Portugal pelas tropas napoleônicas, transferiu a Corte para o Brasil, fugindo às pressas em navios que traziam em seus porões, além das bagagens, também os frutos do sapoti.</p> <p>A alegoria remete a um salão de baile, todo trabalhado com vitrais onde as figuras centrais foram inspiradas nos pintores Rubens e Ticiano, que tinham como características pintar mulheres fora dos padrões atuais de beleza. Um sarau dará um clima mais engraçado à alegoria, pois a corte dançará não somente valsa, mas também rock, twisty e outros ritmos mais contemporâneos, para termos a sensação de algo mais descontraído e de galhofa.</p>
04	“ATÉ O ORIENTE CONHECEU”	<p>Tailândia, terra de encantos, fascínio e beleza, nos encanta por seu forte colorido. Cercada por mais de 30 mil templos, ou wat como são mais conhecidos, protegidos por demônios e dragões. A alegoria faz referencia a este clima onde num momento de integração com a ala a sua frente, teremos a visão do forte sentimento religioso deste povo.</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Menezes		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
*	TRIPÉ ORIENTE	<p>A mitologia dos Deuses hindus é uma das mais ricas do mundo.</p> <p>Esses mitos materializam o espírito sutil e generoso do próprio hinduísmo.</p> <p>A crença da reencarnação está presente na concepção do hinduísmo. Cada ser vivo possui uma alma que experimenta o que denomina de "samsara", ciclo que ocorre através de muitas formas corporais. O samsara dita um ritmo de nascimentos e mortes que podem repetir-se de forma indefinida. A lei do "karma" (em sânscrito "feito") dita os feitos de uma vida e determinam o caráter da próxima.</p> <p>Lakshmi é uma Deusa Indiana consorte Vishnu, um Deus Protetor, que é muito amada por seu povo.</p> <p>Quando Vishnu atravessou suas reencarnações, Lakhmi reencarnava com ele. Quando Vishnu se tornou Rama, Lakhmi tornou-se Sita. Quando ele virou Krishna, ela passou a ser Radha, a menina-vaca. Tais encarnações são chamadas de avatares. Calque será o nome do décimo avatar, no qual Vishnu aparecerá no fim da época presente no mundo, para destruir todos os vícios e malvadezas e restituir à humanidade a virtude e pureza.</p> <p>E o tripé representa em forma coreográfica as reencarnações de Lakhmi e Vishnu.</p>
05	“ATÉ O ORIENTE CONHECEU II”	<p>Duas civilizações tão distantes, mas ao mesmo tempo tão próximas em sua religiosidade.</p> <p>A Alegoria terá como fundo um palácio indiano, inspirado em Moti Masjid or Pearl Mosque, de Delhi e em sua frente representa a China com a inspiração nos guerreiros de terracota do Imperador Qin Shi Huang Ti. Onde pessoas totalmente maquiadas, com as roupas cuidadosamente pintadas como as ruínas do carro nos lembrarão o exército confeccionado especialmente para proteger o túmulo do imperador.</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Menezes		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
06	“ISSO VIROU TUTTI-FRUTTI”	<p>É mais de um milhão e meio de pessoas transitando diariamente, a maior parte armada de equipamentos fotográficos. Ela é a vedete das mídias, a rainha das lentes.</p> <p>Ali, tudo se transforma incessantemente, como se fosse um gigante organismo feito de luz. O brilho vindo dos néons, lasers e vídeos, que empanturram todas as superfícies possíveis com logomarcas, empurra os limites de Times Square para o alto. Numa espécie de hipercentro turístico, cheio de restaurantes temáticos, museus, complexos gigantescos de cinemas e (claro) teatros de musicais, muitos musicais. Sempre com as mais espalhafatosas e incandescentes fachadas. Ali, nada parece normal.</p> <p>E é justamente esse clima de poluição visual que estaremos passando na alegoria, onde uma estátua da liberdade será toda revestida de pastilhas originais de chicletes e cercada de composições de Madonna, ícone da rebeldia e do “estilo americano de ser”.</p>
07	“E HOJE NO QUINTAL DA VIDA SOU CRIANÇA”	<p>Cada vez que uma criança masca um chiclete, sente a sensação de liberdade.</p> <p>Cada vez que um adulto masca um chiclete, volta a ser criança.</p> <p>É neste ciclo “infantil” que voltamos aos bons tempos de criança, aqueles em que não éramos prisioneiros de grades e paredes e éramos totalmente livres e inocentes para brincar.</p> <p>A alegoria nos traz o clima desta liberdade, pois várias brincadeiras atuais se misturam a brincadeiras antigas em meio a uma montanha de chicletes.</p> <p>Neste carro vale também uma homenagem a Rosa Magalhães e a Lícia Lacerda, autoras do enredo original de 1987, que tanta alegria trouxe à Estácio de Sá e que esperamos que se repita agora.</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p style="text-align: center;">Alegoria 01 Abre-Alas – “Tá Cheirando a Sapoti”</p> <p>Destaque Central Alto: Nilcemar Pires Fantasia: Deus Kukulcan</p> <p>Destaque Central Médio: Eliane Martins Fantasia: Ixchel – A Esposa do Sol</p> <p>12 Composições Femininas Fantasia: Estrela de Copán</p> <p>20 Composições Masculinas Fantasia: Jogadores de Pelota</p> <p>10 Composições Masculinas Fantasia: Astrônomos de Chichén</p>	<p style="text-align: center;">Estilista</p> <p style="text-align: center;">Empresária</p>
<p style="text-align: center;">Alegoria 02 “Vem de Terra Mexicana”</p> <p>Destaque Central: Nill d’Yemonjá Fantasia: Montezuma</p> <p>Destaque Lateral Baixo Esquerdo: Laudy Salame Fantasia: Turquesa – Jóias do Imperador</p> <p>Destaque Lateral Baixo Direito: Ingrid Menezes Fantasia: Jade – Jóias do Imperador</p> <p>25 Composições Femininas Fantasia: Oferendas</p> <p>08 Composições Masculinas Fantasia: Guerreiros</p> <p>08 Composições Femininas Fantasia: Coatlicue – A mãe terra</p>	<p style="text-align: center;">Babalorixá</p> <p style="text-align: center;">Estudante</p> <p style="text-align: center;">Comerciarista</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p style="text-align: center;">Alegoria 03 “A Corte se Empapuçou”</p> <p>Personagem: Corinho Rodrigues Fantasia: Dom João</p> <p>Destaque Central Alto: Marcelo de Almeida Fantasia: Dona Leopoldina</p> <p>06 Composições Drag Queens Fantasia: Meretrizes da Corte</p> <p>18 Composições Masculinas Fantasia: Arautos</p> <p>10 Casais - Composição Fantasia: Corte</p>	<p style="text-align: center;">Empresário</p> <p style="text-align: center;">Professor</p>
<p style="text-align: center;">Alegoria 04 “Até o Oriente Conheceu”</p> <p>Destaque Central Alto: Fábio Lima Fantasia: Rei do Sião</p> <p>Destaque Central Baixo: Flávio Schenilly Fantasia: Garuda</p> <p>08 Composições Coreografadas Fantasia: Ramakhien</p> <p>12 Composições Coreografadas Fantasia: Budas</p> <p>04 Composições Femininas Fantasia: Dançarinas do Lakhon Nai</p>	<p style="text-align: center;">Cabeleireiro</p> <p style="text-align: center;">Bancário</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p style="text-align: center;">Tripé Oriente</p> <p>Destaque Principal: Dill Costa Fantasia: Deusa Lakshmi</p> <p>08 Composições Masculinas Coreografadas Fantasia: Rama</p> <p>16 Composições Femininas Coreógrafas Fantasia: As Reencarnações de Lakshmi</p>	<p style="text-align: center;">Atriz</p>
<p style="text-align: center;">Alegoria 05 “Até o Oriente Conheceu II”</p> <p>Destaque Central Alto: Ademilson Cunha Fantasia: Vishnu – Regente do Sol</p> <p>Destaque Central Baixo: Luiz Henrique Fantasia: Surya</p> <p>02 Composições Masculinas Laterais Fantasia: Bramanes</p> <p>60 Composições Coreografadas Masculinas Fantasia: Guerreiros de Terracota</p> <p>14 Composições Femininas Fantasia: Samsara</p>	<p style="text-align: center;">Cabeleireiro</p> <p style="text-align: center;">Artesão</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p style="text-align: center;">Alegoria 06 “Isso Virou Tutti-Frutti”</p> <p>Destaque Central Médio: Elaine Caetano Fantasia: Madonna</p> <p>Destaque Central Baixo: Lenny Niemeyer Fantasia: Como eu vestiria a Madonna</p> <p>16 Composições Femininas Fantasia: Madonna</p> <p>16 Composições Femininas Fantasia: A Chorus Line</p> <p>Cenários A GAIOLA DAS LOUCAS – 01 Composição Masculina</p> <p>GREASE – 01 Casal - Composição</p> <p>CATS – 02 Composições</p> <p>CABARET – 01 Composição Masculina</p>	<p style="text-align: center;">Bailarina</p> <p style="text-align: center;">Estilista</p>
<p style="text-align: center;">Alegoria 07 “E Hoje no Quintal da Vida sou Criança”</p> <p>Destaque Central Alto: Dilma Pires Fantasia: Bailarina</p> <p>Destaque Lateral Direito: Rogério Rodrigues Fantasia: Soldadinho</p> <p>Destaque Lateral Esquerdo: Adilson Marques Fantasia: Aviãozinho</p> <p>51 Composições Coreografadas Fantasia: Chicletes</p> <p>08 Composições Fantasia: Marionetes</p> <p>12 Composições Fantasia: Crianças</p>	<p style="text-align: center;">Do Lar</p> <p style="text-align: center;">Cabeleireiro</p> <p style="text-align: center;">Esteticista</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Local do Barracão Cidade do Samba – Gamboa – Barracão 09	
Diretor Responsável pelo Barracão Marco Aurélio Fernandes	
Ferreiro Chefe de Equipe Jorge Otílio	Carpinteiro Chefe de Equipe José Batista Jorge (Castelo)
Escultor(a) Chefe de Equipe Eurico Poggi, Marina Vergara, Glinston, Paulo Remanowsky (Rema) e Levy Sales Junior	Pintor Chefe de Equipe Manoel Francisco, Hélcio Pugliese e Josias dos Santos
Eletricista Chefe de Equipe Paulo Henrique de Andrade	Mecânico Chefe de Equipe Aldeir Ramos da Rocha (Astronauta)
Outros Profissionais e Respectivas Funções	
Assistente do Carnavalesco	- Leandro Santos
Figurista	- Junior Barata
Aderecista-Chefe	- Sérgio Sima, Wellington Leite, Adalberto Silva (Salsicha)
Laminação	- Walmir Monteiro e Fabiano Reis
Espelho	- Henrique Bispo
Neon	- Isnard Fernandes
Empastelação	- Maria de Fátima Almeida
Iluminação	- Luís Antonio (Tom)
Movimentos	- Alberto Mendes (Teco)
Planta Baixa das Alegorias	- Amaury Santos
Chefe do Almojarifado	- Mariana Blanc

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantásias (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
*	MISTERIOSAS CIVILIZAÇÕES	O encontro entre duas grandes civilizações meso americanas, através de dois dos seus maiores símbolos, os templos maias representados por ela e os guerreiros astecas simbolizados por ele.	1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira	G.R.E.S. Estácio de Sá	-
01	TOTENS MAYAS	A mais antiga das civilizações pré-colombianas até hoje encanta pela forma arquitetônica de suas cidades. Suas monumentais construções eram adornadas com elegantes esculturas quase sempre de motivos religiosos.	Orfeu do Carnaval	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
02	MAYAS	No México, os Mayas mascavam uma resina extraída de uma árvore chamada Zapota, da grande floresta de Petén. Árvore de madeira dura, tinha em seu caule um líquido leitoso que passa a ser mascado como forma de refrescar o hálito e para estimular a produção de saliva durante as longas caminhadas.	Catiço	Diva	2006

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
03	GUERREIRO ÁGUA	Para o homem Azteca, seu destino e dever é lutar. Sempre prontos para a guerra, existiam duas qualidades de guerreiros. O guerreiro água, que era preparado para ataques ao amanhecer...	Chora Chorões	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
04	GUERREIROS JAGUAR	...e o guerreiro jaguar, era treinado para ataques ao anoitecer e para missões secretas. Eles se comunicavam através de assobios.	Sacode Quem Pode	Jorge Santos	2005
05	AZTECAS	Civilização que herdou dos Mayas a tradição de sangrar o sapotizeiro e mascar sua seiva para refrescar o hálito.	Badalo Forte	Soca	1977
*	SACERDOTIZA AZTECA	Os Aztecas acreditavam que a terra os alimentava com sua “carne” na forma de plantas e água, e que, portanto, eles deveriam oferecer em troca a própria carne e a “água preciosa de seu sangue”. Adoravam cerca de 60 deuses diferentes e ofereciam sacrifícios humanos como forma de agradecimento e louvor.	Baianas	Tia Alice	1955

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
06	CONQUISTADOR ESPANHOL	A chegada da civilização européia ao México, responsável por levar o sapotizeiro para a Europa e, ao mesmo tempo, pela sua disseminação pelo continente.	Paulicéia Desvairada	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
07	NAVEGADOR PORTUGUÊS	Fugidos do cerco de Napoleão, a Família Real Portuguesa chega ao Brasil e em seus navios também chega a fruta do Sapoti. Que mais tarde também vai servir para deliciar a corte em doces, sucos e natural.	Quem é Você?	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
08	ARAUTOS DA CORTE	Misto de soldados e mestres de cerimônia, responsáveis pela segurança da corte nos grandes eventos.	Água Viva	Andréia	2006
09	DOM JOÃO	O Imperador que ganhou fama de glutão. Grande personagem caricato de nossa história. Sua imagem está sempre associada a banquetes fartos e muita comida.	Comunicação	Charles	2006

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
10	A CORTE EMPAPUÇADA	Com a chegada da Família Real e a grande distribuição de títulos de nobreza, o Brasil ganha uma corte real diferente de todos os outros países, e com certeza motivo de risos e galhofa por parte de muitos.	KDK Unidos	Cosme	2005
11	O DRAGÃO DE CHERI LUANG	Ornamentação principal do Palácio Imperial. Símbolo que protege e dignifica o rei. A figura do dragão está sempre presente no imaginário mitológico oriental.	Langsdorf	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
12	GARUDA	O mitológico rei de todos os pássaros. Pode carregar todos os deuses. Representação do bem e tem o poder de sentir todo o mal a sua volta.	Amar é...	Paulo e Dedei	1979
*	HUANG LUNG	O grande teatro de marionetes Tailandesas.	Bateria	Mestre Esteves	1955
*	LAKHON NOK	Clássica dança tailandesa, somente apresentada no Palácio Real.	Passistas	Rose	1955

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
13	VAT PHRA KEO	Capela Real, é o templo mais sagrado da Tailândia. Ao lado do Grande Palácio, em seu interior se encontra o Buda de Esmeralda, esculpido em um única peça de jade é o mais famoso objeto religioso do país.	Amar é Viver	Hélcio	1973
14	KHON	Dança folclórica tailandesa, totalmente encenada, é conhecida como “a dança que fala” por contar toda uma história somente através de movimentos.	Catharina	Catharina	2004
15	RAMAKIEN	Forma de representação que conta a história dos deuses tailandeses. Contada também através de pinturas nos templos, os famosos Wat. Inspirado no Ramayana indiano.	Dança da Lua	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
16	MING	Uma das maiores Dinastias chinesas, que durou quase três séculos. Floresceu, neste período, a porcelana, a arquitetura e as belas artes.	Tropicália	Toninho	1984

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
17	CHI HUANG-DI	Foi o primeiro imperador a unificar a China. Sepultado junto a um exército de mais de oito mil guerreiros de terracota (um dos maiores achados arqueológicos do século XX) cuja missão principal era zelar por ele no além, uma vez que acreditava, como os chineses, na continuação da vida após a morte.	Força e União	Haroldo Gatts	2006
18	JING	Personagem da Ópera de Pequim, carrega a face pintada com as cores e expressões do diabolismo. Os olhos salientes e a barba até a cintura compõem a indumentária apavorante. As exclamações dele arrepiam e sua pantomima sugere sempre brutalidade.	Quem Quiser Pode Vir	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
19	KRISHNA	Foi um mensageiro de Deus. Viveu na Índia há mais ou menos 5 mil anos. Lutou contra o mal e se tornou o rei de Dwarka. Foi a porta do conhecimento do próprio Deus e seus ensinamentos sempre foram para o bem do homem.	Rhevolução	Edvaldo	2004

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
20	KUMARASWANI	Representa uma das castas mais antigas da Índia.	100 Compromisso	Julião	1990
21	KATHAKALI	Uma das mais antigas formas de teatro do mundo, tem sua origem no treinamento da artes marciais. É um espetáculo raro e acontece em cerimônias religiosas de agradecimento. Exclusivo para homens e sua característica mais marcante é a maquiagem bastante forte.	O Boi dá Bode	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
*	NEW YORK, NEW YORK	Homenagem à sedutora e adorável cidade que nunca dorme, e que ficou inesquecível na voz de Liza Minelli, atriz com imagem completamente ligada à Broadway e aos musicais.	Compositores	Edson Marinho	1955
22	TIMES SQUARE	Néon, luzes, cartazes, teatros, gente e muita agitação. Isto compõe o cenário de, talvez, o local mais famoso do mundo.	Ala do Turismo	Roberto Amaral	2005

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
*	CANDY VENDOR	Alegria nas portas dos cinemas, principalmente na década de 50, os vendedores de guloseimas faziam a festa das concorridas sessões cinematográficas.	Crianças	Aretha Flor	1955
*	BROADWAY	O templo dos grandes musicais e dos grandes filmes, que eternizaram e popularizaram o uso do chiclete.	2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
23	HAIR	Vindo do interior para Nova York, para se alistar no exército e servir na Guerra do Vietnã, um jovem conhece, logo após chegar na cidade, um grupo hippie que procura convencê-lo do absurdo dessa guerra e o estimula a desertar. Musical da década de 60 que influenciou gerações, e até hoje, encanta platéias.	Brega e Kitsch	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
24	CATS	O musical conta a história de um grupo de gatos de Nova York que se reúne numa noite para escolher qual deles poderá renascer para uma nova vida na terra mítica de Heavyside Layer. Um dos maiores sucessos da Broadway, já encenado em mais de 20 países.	Delírio da Sapucaí	G.R.E.S. Estácio de Sá	1965
25	HELLO, DOLLY!	Em 1890, uma jovem viúva casamenteira faz uma viagem para fazer com que um rico comerciante se interesse por sua chapeleira, e como essa não se encanta com o bom partido, ela decide conquistá-lo. Grande sucesso musical depois levado às telas e estrelado por Barbara Streisand.	Vip	Conceição	2006
26	MAY FAIR LADY	Um intelectual aposta que conseguirá, em seis meses, transformar uma simples florista de rua, que não sabe falar direito, em uma dama. Outro grande musical, da década de 60, que se transforma em sucesso nas telas com Audrey Hepburn.	Divinas do São Carlos	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
27	THE WIZARD OS OZ	Clássico do cinema, conta a história de Dorothy (Judy Garland), que após ser capturada por um tornado, precisa encontrar o caminho de volta para casa em um mundo mágico (Oz), com bruxas e seres estranhos. O homem de lata é um dos personagens mais marcantes do filme e permeia o imaginário popular até hoje, passados quase setenta anos.	Prata da Noite	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
*	A CHORUS LINE	Alunos de dança tentam uma vaga no musical <i>Chorus Line</i> , da Broadway. Para isso, terão de enfrentar centenas de concorrentes e o exigente diretor. Outro grande sucesso da década de 70, influenciando todas as outras gerações de musicais.	Grupo de Sapateado	Beto Carramanhos	2006

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Menezes					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
28	BRINCANDO DE CAVALINHO	As fantasias deste setor representam o imaginário infantil em brincadeiras e brinquedos que hoje em dia quase não são mais usados, pois os jogos eletrônicos se tornaram o centro das atenções. Aqui brincaremos com a inocência e a liberdade que cercava as crianças que não eram prisioneiras de grades e edifícios e podiam brincar em quintais e subir em árvores como o sapatizeiro e exercer o verdadeiro sentido da expressão “ser criança”. Da vida, elas eram só CRIANÇAS, e nada, nada mais!	Vipalu	Nancy	1987
29	BRINCANDO DE SOLDADINHO		Só Alegria	Jorge Macedo	2006
30	BRINCANDO DE AVIÃOZINHO		Através da Fumaça	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
31	BRINCANDO DE MARIONETES		Deixa Falar	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
32	BRINCANDO DE DOMINÓ		Gabriela Cravo e Canela	G.R.E.S. Estácio de Sá	2006
*	BRINCANDO DE CARNAVAL	A diversão era garantida, com as batalhas de confetes e serpentinas. A folia gratuita reunia todas as idades, numa brincadeira sadia e com total segurança.	Velha-Guarda	Russo	1955

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Local do Atelier Cidade do Samba – Gamboa	
Diretor Responsável pelo Atelier Marco Aurélio Fernandes	
Costureiro(a) Chefe de Equipe Carmem Lúcia Soares dos Santos	Chapeleiro(a) Chefe de Equipe Alexander Vicente
Adrecista Chefe de Equipe Alexander Vicente	Sapateiro(a) Chefe de Equipe Alberto
Outros Profissionais e Respectivas Funções Modelagem - Carmem Lúcia Soares dos Santos Arame - Paulo e Almir Perucas - Divina Vacum Forming - Petiplast	
Outras informações julgadas necessárias As fantasias do 1º Casal e do 2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira são de responsabilidade do atelier de Edmilson Lima. As fantasias da Comissão de Frente são de responsabilidade do atelier de Edmilson Lima.	

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Autor(es) do Samba-Enredo Darcy do Nascimento, Djalma Branco e Dominginhos do Estácio		
Presidente da Ala dos Compositores Edson Marinho		
Total de Componentes da Ala dos Compositores 70 (Setenta)	Compositor mais Idoso (Nome e Idade) Reinaldo Gonçalves Nascimento (Mago) – 72 anos	Compositor mais Jovem (Nome e Idade) Marcus Vinicius 23 anos
Outras informações julgadas necessárias		
<p>Que tititi é esse Que vem da Sapucaí Ta que tá danado Ta cheirando a sapoti</p>		BIS
<p>Baila no céu a esperança O cheiro doce e o perfume Vê no ar Olê, Olê, Olê Vem de terra mexicana Mandei buscar pra você</p>		
<p>Sacode pra colher Do pé que eu quero ver Até o dia amanhecer</p>		BIS
<p>D. João achou bom Depois que o sapoti saboreou Deu pra Dona Leopoldina A corte se empapuçou e mandou E mandou rapidamente Espalhar no continente Até o Oriente conhecer E hoje no quintal da vida sou criança Me dá que o sapoti é meu</p>		
<p>Isso virou tutti-frutti Tutti-multinacional Virou goma de mascar Roda pra lá e pra cá Na boca do pessoal</p>		BIS

FICHA TÉCNICA**Bateria**

Diretor Geral de Bateria Paulo Esteves Rodrigues da Silva – Mestre Esteves				
Outros Diretores de Bateria Reginaldo, Rony, Bira, Luisinho, Sheila, Jefferson, Chuvisco e Chico				
Total de Componentes da Bateria 290 (Duzentos e noventa) componentes				
NÚMERO DE COMPONENTES POR GRUPO DE INSTRUMENTOS				
1ª Marcação 10	2ª Marcação 12	3ª Marcação 16	Rece-Reco 0	Ganzá 0
Caixa 80	Tarol 20	Tamborim 42	Tan-Tan 0	Repinique 40
Prato 02	Agogô 20	Cuíca 24	Pandeiro 0	Chocalho 24
Outras informações julgadas necessárias				
Mestre Esteves				
<p>Criado no bairro do Estácio, está na Escola há 28 anos. Começou a desfilar aos 14, como ritmista. Em 1992, Esteves desfilou pela primeira vez como diretor e, quatro anos mais tarde, assumiu o posto de Mestre da Bateria Medalha de Ouro, como é carinhosamente conhecida a bateria do G.R.E.S. Estácio de Sá, comandando o grupo que vem colecionando notas máximas há mais de uma década.</p>				

FICHA TÉCNICA

Harmonia

Diretor Geral de Harmonia

Edvaldo Fonseca

Outros Diretores de Harmonia

José Carlos (Macumba), Gilson Nunes e Paulo Latanzi

Total de Componentes da Direção de Harmonia

35 (Trinta e cinco) componentes

Puxador(es) do Samba-Enredo

Anderson Paz

Instrumentistas Acompanhantes do Samba-Enredo

Surdo – China

Cavaco – Márcio Wanderley e Walmir

Violão – Igor

Outras informações julgadas necessárias

Anderson Paz está completando oito anos de carreira. Foi intérprete oficial da São Clemente e da Rocinha. É considerado um dos profissionais mais talentosos da nova geração de cantores do carnaval carioca.

Cantores acompanhantes:

- Nego Martins
- Dalatinha
- Roberto
- Marcelo Lonnes
- Dinorah da Bahia
- Joãozinho
- Wanderley
- Paulinha

FICHA TÉCNICA

Evolução

Diretor Geral de Evolução Edvaldo Fonseca
Outros Diretores de Evolução José Carlos (Macumba), Gilson Nunes e Paulo Latanzi
Total de Componentes da Direção de Evolução 35 (Trinta e cinco) componentes)
Principais Passistas Femininos Elaine Cristina, Geórgia, Janaína e Larissa
Principais Passistas Masculinos Alexandre Codeço, Cristiano, Nilson e Rafael
Outras informações julgadas necessárias

FICHA TÉCNICA

Conjunto

Vice-Presidente de Carnaval -		
Diretor Geral de Carnaval Marco Aurélio Fernandes		
Outros Diretores de Carnaval -		
Responsável pela Ala das Crianças Aretha Flor		
Total de Componentes da Ala das Crianças 80 (Oitenta)	Quantidade de Meninas 43 (Quarenta e três)	Quantidade de Meninos 37 (Trinta e sete)
Responsável pela Ala das Baianas Tia Alice		
Total de Componentes da Ala das Baianas 110 (Cento e dez)	Baiana mais Idosa (Nome e Idade) Lady da Silva 74 anos	Baiana mais Jovem (Nome e Idade) Célia Dias 36 anos
Responsável pela Velha-Guarda Cyriaco Neto (Russo)		
Total de Componentes da Velha-Guarda 70 (Setenta)	Componente mais Idoso (Nome e Idade) Waldice de Souza 70 anos	Componente mais Jovem (Nome e Idade) Renato Aleixo 44 anos
Pessoas Notáveis que desfilam na Agremiação (Artistas, Esportistas, Políticos, etc.) Luiz Melodia, Dill Costa e Mussunzinho		
Outras informações julgadas necessárias		

FICHA TÉCNICA**Comissão de Frente**

Responsável pela Comissão de Frente Tony Tara																																																											
Coreógrafo(a) e Diretor(a) Tony Tara																																																											
Total de Componentes da Comissão de Frente 15 (Quinze)	Componentes Femininos 0	Componentes Masculinos 15 (Quinze)																																																									
Outras informações julgadas necessárias																																																											
Fantasia: Os Senhores da Selva																																																											
Significado: A fantasia nos remete as civilizações Maias e Astecas em variações coreográficas que nos permitem avaliar características próprias de cada uma, auxiliado por uma pequena alegoria.																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nome</th> <th>Profissão</th> <th>Idade</th> <th>Nome</th> <th>Profissão</th> <th>Idade</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Carlos Motta</td> <td>Bailarino</td> <td>22</td> <td>Moacyr Pereira</td> <td>Estudante</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>Clayson Gomes</td> <td>Militar</td> <td>28</td> <td>Rafael Santos</td> <td>Professor</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Handerson</td> <td>Tec Mecanico</td> <td>31</td> <td>Roberto Bento</td> <td>Professor</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Jadson Martins</td> <td>Professor</td> <td>24</td> <td>Wallace Miranda</td> <td>Ator</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>Jorge Lima</td> <td>Borracheiro</td> <td>25</td> <td>Wanderley</td> <td>Vendedor</td> <td>44</td> </tr> <tr> <td>Marcello Cardoso</td> <td>Comerciante</td> <td>33</td> <td>Hilário Silva</td> <td>Comerciante</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>Marcos Marinho</td> <td>Fisioterapeuta</td> <td>22</td> <td>Roberto Jerson</td> <td>Psicanalista</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>Meraldo Alves</td> <td>Fisioterapeuta</td> <td>25</td> <td>Marcelo Miranda</td> <td>Professor</td> <td>32</td> </tr> </tbody> </table>						Nome	Profissão	Idade	Nome	Profissão	Idade	Carlos Motta	Bailarino	22	Moacyr Pereira	Estudante	25	Clayson Gomes	Militar	28	Rafael Santos	Professor	30	Handerson	Tec Mecanico	31	Roberto Bento	Professor	23	Jadson Martins	Professor	24	Wallace Miranda	Ator	27	Jorge Lima	Borracheiro	25	Wanderley	Vendedor	44	Marcello Cardoso	Comerciante	33	Hilário Silva	Comerciante	24	Marcos Marinho	Fisioterapeuta	22	Roberto Jerson	Psicanalista	34	Meraldo Alves	Fisioterapeuta	25	Marcelo Miranda	Professor	32
Nome	Profissão	Idade	Nome	Profissão	Idade																																																						
Carlos Motta	Bailarino	22	Moacyr Pereira	Estudante	25																																																						
Clayson Gomes	Militar	28	Rafael Santos	Professor	30																																																						
Handerson	Tec Mecanico	31	Roberto Bento	Professor	23																																																						
Jadson Martins	Professor	24	Wallace Miranda	Ator	27																																																						
Jorge Lima	Borracheiro	25	Wanderley	Vendedor	44																																																						
Marcello Cardoso	Comerciante	33	Hilário Silva	Comerciante	24																																																						
Marcos Marinho	Fisioterapeuta	22	Roberto Jerson	Psicanalista	34																																																						
Meraldo Alves	Fisioterapeuta	25	Marcelo Miranda	Professor	32																																																						
As fantasias da Comissão de Frente são de responsabilidade do atelier de Edmilson Lima.																																																											
O COREÓGRAFO:																																																											
Tony Tara é bailarino, coreógrafo e acrobata.																																																											
Iniciou seus estudos em dança em 1983. Foi integrante dos grupos de dança : Alice Gress e Tapoas Cia. de Dança. Cursou Dançaterapia – Maria Fux – e Ginástica Natural – Método Orlando Cani. Experiência no exterior, dançou e realizou trabalhos coreográficos para os Studios MGM nos EUA, Caribe e Japão.																																																											
Trabalha no carnaval há 10 anos, que é sua maior paixão. Coreógrafo da comissão de frente do G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel de 2002 à 2004, e ano passado assumiu a comissão de frente do G.R.E.S. Estácio de Sá, onde foi campeão.																																																											

FICHA TÉCNICA

Mestre-Sala e Porta-Bandeira

1º Mestre-Sala Alex Pedreira	Idade 30 anos
1ª Porta-Bandeira Carla Rocha	Idade 31 anos
2º Mestre-Sala Márcio de Souza	Idade 21 anos
2ª Porta-Bandeira Roberta Freitas	Idade 16 anos

Outras informações julgadas necessárias

ALEX PEDREIRA:

Começou a dançar em 1997 no G.R.C.E.S.M. Aprendizes do Salgueiro, e logo foi promovido a 2º Mestre-sala da escola principal. Em 1998, Alex foi para o G.R.E.S. Império Serrano e depois passou por: G.R.E.S. Leão de Nova Iguaçu, A.R.E.S. Vizinha Faladeira e G.R.E.S. Unidos de Villa Rica. A partir de 2003, Alex Pedreira tornou-se 2º Mestre-Sala do G.R.E.S. Estácio de Sá, e no ano seguinte assumiu o posto de 1º Mestre-sala.

CARLA ROCHA:

Com 21 anos de carreira, Carla estreou na Estácio de Sá no último carnaval. Chamou a atenção pela segurança que mostrou no desfile. A saia da fantasia que usava de placa de ferro, era montada e desmontada na avenida. O desempenho aplausos dos espectadores e dos jurados, que confirmaram sua excelente apresentação. Carla já pertenceu ao G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel e ao G.R.E.S. Unidos da Tijuca.

ROBERTA:

Começou em 1996 no G.R.E.S. Em Cima da Hora, passou pelo G.R.E.S. Boi da Ilha, G.R.E.S. Paraíso do Tuiúti e em 2006 veio para G.R.E.S. Estácio de Sá.

MÁRCIO:

Começou na escola mirim do G.R.E.S. Estácio de Sá, Nova Geração. Depois, pertenceu ao G.R.E.S. Arrastão de Cascadura e A.R.E.S. Vizinha Faladeira. Há cinco anos, voltou ao berço, e faz parte novamente da família estaciana.

G.R.E.S.

IMPÉRIO SERRANO



PRESIDENTE
HUMBERTO SOARES CARNEIRO

**Ser diferente é normal. O
Império Serrano faz a diferença
no Carnaval**

Carnavalesco
JACK VASCONCELOS

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo					
“Ser diferente é normal: O Império Serrano faz a diferença no Carnaval”					
Carnavalesco					
Jack Vasconcelos					
Autor(es) do Enredo					
Jack Vasconcelos					
Autor(es) da Sinopse do Enredo					
Jack Vasconcelos					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile					
Jack Vasconcelos					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
01	Serra, Serrinha, Serrano: o Império do Samba	VALENÇA, Rachel Teixeira; VALENÇA, Suetônio Soares	José Olympio	1981	
02	História da arte	GOMBRICH	Zahar	1979	
03	Noel Rosa	DIDIER, Carlos; MÁXIMO, João			
04	No tempo de Noel Rosa	FOREIS, Henrique (ALMIRANTE)	Francisco Alves	1977	
05	Notre-Dame de Paris	HUGO, Victor			
06	O Aleijadinho: gigante da arte no Brasil	PIRES, P. Heliodoro	Melhoramentos	1942	
07	Passos da paixão: o Aleijadinho	MEYER, Claus	Alumbramento	1989	
Outras informações julgadas necessárias					

HISTÓRICO DO ENREDO

Força inovadora do carnaval desde sua fundação, o Império Serrano foi a primeira escola de samba vinculada a um segmento profissional, os trabalhadores do porto do Rio de Janeiro. Nem por isso se tornou um gueto: a diferença era respeitada e havia lugar para todos. Jornalistas, funcionários públicos, donas-de-casa também opinavam e participavam. Por isso surgiu de forma tão forte e impressionante que se sagrou campeã, provocando violenta cisão na entidade representativa das escolas de samba da época, já que as co-irmãs se recusaram a aceitar a vitória da estreante.

Em sua origem está a luta pela liberdade de opinião e de expressão, que se mantém até hoje. No Império Serrano todo mundo é igual, apesar das diferenças, e o orgulho verde-e-branco recebe de braços abertos todos os interessados em trabalhar unidos em prol de um objetivo comum, numa lição de harmonioso convívio. O resultado está aí: sessenta anos de paixão e glória, fazendo a diferença na história do samba.

Foi fácil? Não. Nunca é fácil harmonizar o que não é igual. A dificuldade que o ser humano tem de conviver com a diferença (seja ela estética, social, religiosa, étnica ou cultural) é o grande mote do romance *Notre-Dame de Paris*, que elevou o escritor francês Victor Hugo a figura máxima do espírito literário do romantismo, movimento que valorizava o predomínio do *conteúdo* sobre a *forma*. Na torre da catedral de Notre-Dame vive isolado o sineiro Quasímodo, um homem de aparência deformada e feições distorcidas, porém sensível às manifestações de beleza, como as diversas festividades que acontecem em torno da catedral gótica. Adotado por uma autoridade religiosa que fez da rigidez seu modo de vida, apaixona-se por uma cigana e enfrenta uma série de peripécias por conta desse amor não correspondido.

Aceitar e respeitar o outro como ele realmente é nunca foi tarefa simples, na literatura como na vida real.

Na cidade alemã de Munique do final do século XIX um menino tímido, pouco sociável e bastante indisciplinado entrou cedo para a abominada lista de repetentes na escola. Alfabetizado somente aos nove anos de idade, apresentando raciocínio lento e aparente falta de memória, a dificuldade de aprendizado levou seus professores a crer que sofria algum tipo de retardo mental. Acabou interessando-se pelos emaranhados de números e cálculos da matemática e pela harmonia sublime da música, chegando a dominar o violino. Revelou-se uma mente brilhante e autor de numerosos trabalhos de física teórica; aplicando a teoria quântica à energia radiante, chegou ao conceito de fótons, que lhe valeu o Prêmio Nobel. Formulou a equação que seria a mais célebre do século XX, abrindo os caminhos para a era atômica e esclarecendo a origem da

energia solar. Conhecida como teoria da *relatividade*, marcou profundamente a ciência moderna, mas sua importância só foi reconhecida posteriormente, transformando aquele “menino problema”, Albert Einstein, em um dos maiores cientistas de todos os tempos.

Além de lidar com a diversidade, há de se lidar também com a adversidade...

A infância marcada por procedimentos médicos e um terrível acidente forjaram uma mulher fisicamente debilitada e deficiente. Foi quando a mãe pendurou um espelho em cima de sua cama, na dolorosa convalescença, que Frida Kahlo começou a pintar freneticamente. Sempre pintou a si mesma alegando que “*era o assunto que conhecia melhor*”. Apaixonadamente passional e extremamente vaidosa, cobria-se de jóias, flores e vestidos coloridos, tradicionalmente mexicanos, o que fez dela grande colecionadora de amantes (de ambos os sexos). Frida chocava porque era diferente – e orgulhosa – demais. Embora tenha usado tintas fortes para estampar suas telas e entrado no mundo da vanguarda artística dos surrealistas, dizia que nunca pintou sonhos, pois apenas pintava a própria realidade: uma vida tumultuada por sofrimentos físicos e dramas emocionais. Ensinou-nos a pintora mais importante do século XX:

“*Para que preciso de pés quando tenho asas para voar?*”

O trabalho dignifica o homem, e um gênio negro mostrou seu valor em verdadeiros tesouros. Vivia do produto de suas mãos e um dia descobriu uma doença que o degenerava lentamente. Como continuaria criando sua arte? Teria que enterrar o dom dentro de si? Absolutamente não. Antônio Francisco Lisboa não abandonou seu ofício. Quando as mãos se danificaram por completo, amarrou nelas correias de couro para poder segurar seus instrumentos; com os pés atingidos, foi obrigado a andar de joelhos. O povo o apelidou de Aleijadinho. Foi difícil obter o reconhecimento de seu talento, pois também não lhe perdoavam a condição de mestiço e, mesmo celebrado como grande escultor e projetista, a cor mulata ainda mantinha erguidas as barreiras do preconceito. Suas imagens sacras, profetas, altares e igrejas permanecem como testemunho do desenvolvimento artístico de Minas Gerais no século do ouro. A quantidade e a maestria de suas realizações levaram o biógrafo francês, Germain Bazin, a chamá-lo de “Michelangelo tropical”.

A sensibilidade e a competência revertem qualquer quadro que se apresente desfavorável à primeira vista.

Lesionado no queixo pelo fórceps em seu nascimento, o violonista Noel Rosa encarou sua “diferença” com *filosofia* bem-humorada e irônica como um bom *rapaz folgado*. Ela nunca impediu seu *feitiço* de poeta de arrebatam corações apaixonados.

Sua música tocou as ruas do Rio de Janeiro e ganhou notoriedade ainda muito jovem, mas combatia o constrangimento que o defeito físico lhe causava evitando grandes reuniões sociais e buscando refúgio em bares, botequins e cabarés. Captou e, acima de tudo, criticou as transformações de uma época de transição urbana carioca legitimando seu papel de cronista do samba. A modernidade da eletricidade, gramofones, rádios, apitos de fábricas e chaminés compunham um novo cotidiano e um modo de vida “diferente”.

O talento é realmente soberano, invencível e aleatório: bafeja inclusive os que não se enquadram adequadamente em padrões estabelecidos. Se ele não discrimina, por que discriminar?

Do manicômio para a liberdade criativa, o estranho mundo de Arthur Bispo do Rosário revelou um mestre das artes plásticas brasileiras com reconhecimento internacional. Seus *divinos* trabalhos multicoloridos consagraram seu delírio intelectual ao registrar para o *Criador* o universo ao seu redor. E se “de perto ninguém é normal”, no carnaval se abre o *sanatório geral* da sociedade, pois nos dias de folia as diferenças se diluem e se igualam como na marcha carnavalesca *Exuberante* da “verdadeira encarnação da alma musical brasileira”, o *louco* Ernesto Nazaré:

“(…) *À folia! À folia!*
Ao baile, TODOS
Neste brincar sem fim
À folia! À folia!
TODOS pulando assim (...)”

JUSTIFICATIVA DO ENREDO

O enredo “Ser diferente é normal: o Império Serrano faz a diferença no carnaval” foi desenvolvido pelo carnavalesco Jack Vasconcelos com enfoque na criação, ou seja, com ênfase na produção de pessoas “diferentes” ou em obras de arte que, tal como o romance *Notre-Dame de Paris*, de Victor Hugo, têm como tema o preconceito em relação a pessoas que fogem ao padrão aceito pela sociedade como “normal”, seja por questões étnicas, genéticas ou simplesmente comportamentais.

Nessa orientação, são apresentados, além do romance já mencionado, os casos do cientista Albert Einstein, da pintora mexicana Frida Kahlo, do escultor Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho, gênio do barroco brasileiro, e do compositor carioca Noel Rosa. Aborda-se ainda a questão do tênue limite entre loucura e razão, simbolizado pelo carnaval, e tendo como figura representativa, no viés da criação, o artista plástico Artur Bispo do Rosário, cuja obra, com reconhecimento internacional, foi toda produzida no isolamento do manicômio.

A opção por este enfoque se deveu à preocupação de fugir a qualquer tipo de abordagem que privilegiasse o apelo ao sentimentalismo e a uma visão distorcida das diferenças como “desvantagens”. Pretendeu-se, ao contrário, mostrar beleza e alegria, componentes fundamentais da festa carnavalesca, presentes em grau elevado na vida e na obra de pessoas estigmatizadas pela sociedade como “diferentes”. Pintura, música, escultura, ciência e literatura são contribuições fundamentais para um mundo mais belo, marcado pelo entendimento entre os seres e entre os povos, em que o preconceito, em qualquer de suas manifestações, não encontra lugar.

O Grêmio Recreativo Escola de Samba Império Serrano, que em 2007 completa sessenta anos de existência, sente-se à vontade ao falar da questão das diferenças, porque tem sido, ele próprio, ao longo dos anos, um espaço de convívio pacífico e harmonioso de todas as diferenças: espaço de convivência das idéias e opiniões de todos, sem autoritarismo, sem intolerância, sem discriminação. O enredo para o carnaval de 2007 é, portanto, uma opção coerente com o que se acredita ser o dever de uma agremiação como a nossa: educar pela beleza, educar para a paz e para a cidadania e a tolerância.

ROTEIRO DO DESFILE

1º SETOR: O IMPÉRIO SERRANO FAZ A DIFERENÇA

**Comissão de Frente
FORÇA E GRANDEZA**

Ala 01 – Baianas
MÃES DO IMPÉRIO SERRANO

**Alegoria 01 – Abre-Alas
DA BEIRA DO MAR SURGE O
IMPÉRIO SERRANO**

**COMISSÃO DE FRENTE
HOMENAGEADA**

Ala 02 – Serrinha 2 (Comunidade)
**AS BURRINHAS, QUE IMAGEM,
PARA OS OLHOS UM PRAZER**

Ala 03
**K Entre Nós, Nobres da Corte & Curtição
NOBRES DA CORTE IMPERIAL**

**3º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
Jamelão e Vilma
EXALTAÇÃO VERDE E BRANCA**

Ala 04 – Sente o Drama (Comunidade)
NEGA MALUCA & MALANDRINHO

Ala 05 – Damas (Comunidade)
TAÍ A DAMA CARMEM MIRANDA

Ala 06 – Jongo da Serrinha (Comunidade)
**O CORTEJO DE DONA SANTA,
RAINHA DO MARACATU**

Alegoria 02
**“O TREM DE LUXO PARTE, PARA
EXALTAR SUA ARTE”**

2º SETOR: O CONTEÚDO SOBRE A FORMA

Ala 07 – Coreografada (Comunidade)
OS CIGANOS

Ala 08 – Serrinha 1 (Comunidade)
A FESTA DOS TOLOS I

Ala 09 – Serrinha 3 (Comunidade)
A FESTA DOS TOLOS II

Ala 10 – Tributo ao Império
(Barracão – Comunidade)
O REI DOS TOLOS

Ala 11 – Largo do Neco (Comunidade)
O TOLO INTOLERANTE

Alegoria 03
NOTRE-DAME DE QUASÍMODO

3º SETOR: AS APARÊNCIAS ENGANAM

Ala 12 – Crianças
JOVEM CIENTISTA

Ala 13
Saideira & Quem Quiser Pode Vier
MATEMÁTICA

Ala 14
Balanço e Alegria & Sente a Diferença
MÚSICA

**1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
Robson e Ana Paula
EFEITO FOTOELÉTRICO**

Ala 15 - Bateria
ENERGIA SOLAR

Ala 16 – Guerreiras (Comunidade)
FOTONS

Ala 17 – Grilo
ÁTOMOS

**Alegoria 04
O TEMPO E O ESPAÇO DA INTELIGÊNCIA**

4º SETOR: ABRINDO PARA A VIDA

Ala 18 – Compositores
DIEGO RIVERA

Ala 19 – Giovanni
CARNAVAL DE LAS DOLORES

Ala 20 – Barroco
AS DUAS FRIDAS

Ala 21 – Feras
EL DIABLADO

Ala 22 – Baianinhas (Comunidade)
MIS COLORES

**Alegoria 05
PINTURA, ESPELHO DA VIDA**

5º SETOR: SUPERANDO OS LIMITES

Ala 23 – Cajueiro (Comunidade)
ANJO BARROCO

Ala 24 – Comigo Ninguém Pode
NEGRO: DIVINO ORATÓRIO

Ala 25 – Heróis da Liberdade
ALTAR SOBERANO

Ala 26
A Noite é Nossa & Elegantes
ARQUITETURA SACRA

Ala 27 – Juramento (Comunidade)
RELICÁRIO BARROCO

Alegoria 06
A CENTELHA DA CRIAÇÃO

6º SETOR: SABENDO VIVER

Ala 28 – Banjo
RAPAZ FOLGADO

Ala 29 – Congonha (Comunidade)
MODERNIDADES MODERNOSAS

2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
Charles e Rafaela
AS CALÇADAS MUSICAIS
DE VILA ISABEL

Ala 30 – Barão
BARES, BOTEQUINS E AFINS

Ala 31
Quem Sabe Sou Eu & Monarcas do Samba
FÁBRICAS

Ala 32 – Sou Feliz
ARVOREDOS DO BOULEVARD

Alegoria 07
O ORVALHO VEM CAINDO

7º SETOR: TODOS DIFERENTES, PORÉM TODOS IGUAIS

Ala 33 – Devotos
CLÓVIS – ANJOS ANUNCIADORES

Ala 34 – Carnaval Off
PALHAÇOS MISSIONÁRIOS

Ala 35 – Amizade
ARLEQUINS HABITANTES DA TERRA

Ala 36 – Quem Não é Não Se Mistura
SANATÓRIO GERAL DA FOLIA

Ala 37 – Vila da Penha
MUNDO TODO, TODO MUNDO

Ala 38
VELHA-GUARDA, CABELOS BRANCOS
BALUARTES

Alegoria 08
MUNDO EXUBERANTE

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Jack Vasconcelos		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
01	ABRE-ALAS DA BEIRA DO MAR SURGE O IMPÉRIO SERRANO	A origem do Império Serrano, da união de trabalhadores do porto do Rio de Janeiro, moradores do morro da Serrinha, empenhados em pôr em prática a organização que a experiência de militância sindical lhes dera.
02	“O TREM DE LUXO PARTE, PARA EXALTAR SUA ARTE”	Após quatro vitórias consecutivas, a recém-criada escola era tão requintada e cuidadosa com suas fantasias que a Central do Brasil punha à disposição dos sambistas do Império vagões especiais para uso exclusivo de seus componentes. Esses vagões ficaram conhecidos como “o trem de luxo”.
03	NOTRE-DAME DE QUASÍMODO	A igreja de Notre-Dame de Paris, palco do romance do mesmo nome, de Victor Hugo, na visão de Quasímodo, que nela via o isolamento a que se achava confinado. Representa, pois, intolerância e rigidez e não beleza e imponência, como é vista em geral.
04	O TEMPO E O ESPAÇO DA INTELIGÊNCIA	O raciocínio. As noções de tempo e espaço, conceitos relativos, são representadas pela malha que envolve o cérebro, que ocupa a parte central do carro.
05	PINTURA, ESPELHO DA VIDA	A moldura serve, de modo dúbio, tanto ao espelho quanto a uma tela. O espelho é metáfora da vida que é representada nas telas. Os pincéis são ferramentas da sua expressão. Elementos da cultura mexicana constroem a personalidade de Frida Kahlo.
06	A CENTELHA DA CRIAÇÃO	O momento da criação do artista. Os profetas, negros, sublinham a importância da questão racial, que se sobrepõe ao defeito físico. O carro privilegia o ouro, já que no Ciclo do Ouro da economia brasileira o trabalho escravo foi de fundamental importância, simbolizando o trabalho como a maior riqueza do homem.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Jack Vasconcelos		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
07	O ORVALHO VEM CAINDO	A noite boêmia do Rio de Janeiro. O humor é a principal contribuição de Noel Rosa para o samba carioca. O violão simboliza a música. O cotidiano é a principal fonte de inspiração: novos hábitos, conquistas da modernidade, estão presentes na obra do poeta e na alegoria.
08	MUNDO EXUBERANTE	Inspirado na marcha <i>Exuberante</i> , de Ernesto Nazareth, que morreu no hospício, representa a linha tênue que separa a razão da loucura e que se explicita no carnaval, momento em que se diluem as imposições da racionalidade. No alto do carro, a mensagem de paz e convivência harmoniosa das diferenças, possibilitada pelo carnaval.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p><u>Carro 02: Trem de Luxo</u> Central Baixo: Olegária dos Anjos Central Alto: Hermínia Paiva</p>	<p>Do lar Empresária</p>
<p><u>Carro 03: Notre-Dame</u> Central Baixo: Carolina Costa Lateral Frente Direito: Rose Barreto Lateral Frente Esquerdo: Marcelo Oliveira</p>	<p>Atriz e Bailarina Modelo Empresário</p>
<p><u>Carro 04: Cérebro</u> Central: Dani Azevedo Central Baixo: Douglas Amorim Central Alto: Luizinho 28</p>	<p>Produtora e Diretora de Arte Cabeleireiro Figurista</p>
<p><u>Carro 05: Frida Kahlo</u> Central Baixo: Babi Central Alto: Jorge França Lateral Esquerdo Alto: Marcelo Azeredo Lateral Direito Alto: Romero Guedes</p>	<p>Empresária Figurista Maquiador Cabeleireiro</p>
<p><u>Carro 06: Aleijadinho</u> Central Baixo: Amanda Marques Central: Ingrid Central Baixo: Anne Lateral Esquerdo Alto: Graziela Klueh Lateral Direito Alto: Iasmin Klueh</p>	<p>Empresária Modelo Modelo Do lar Estudante</p>
<p><u>Carro 07: Noel Rosa</u> Central Alto: Maurício Lopes Central Baixo: Edilma Santiago</p>	<p>Autônomo Do lar</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões																								
<p><u>Carro 08: Carnaval</u> Central: Sandro Pinah Central Alto: Ana Cristina Carvalho Central Baixo: Talita Vasconcelos Lateral Direito Alto: Márcio Brasil Lateral Esquerdo Alto: Alex Francisco</p>	<p>Figurinista Professora Professor Técnico em Enfermagem Auxiliar em Enfermagem</p>																								
<p>Local do Barracão Rua Rivadavia Correa, 60 – Cidade do Samba – Barracão 07</p>																									
<p>Diretor Responsável pelo Barracão Antônio Sérgio</p>																									
<p>Ferreiro Chefe de Equipe João Manoel da Silva</p>	<p>Carpinteiro Chefe de Equipe Juraci Alves Gonçalves</p>																								
<p>Escultor(a) Chefe de Equipe Flavinho, Policarpo, Marina Vergara e Poggi</p>	<p>Pintor Chefe de Equipe Allan Castilho e Alex Silva</p>																								
<p>Eletricista Chefe de Equipe Ítalo Tim</p>	<p>Mecânico Chefe de Equipe Mecânica SG</p>																								
<p>Outros Profissionais e Respectivas Funções</p> <table border="0"> <tr> <td>Assistente do Carnavalesco</td> <td>- Letycia Fiúza</td> </tr> <tr> <td>Aderecistas</td> <td>- Gilvan, D. Tereza, Serginho e Rogério</td> </tr> <tr> <td>Fibra</td> <td>- Pedro Fonseca</td> </tr> <tr> <td>Vime</td> <td>- Vitor Cláudio</td> </tr> <tr> <td>Néon</td> <td>- Isnard Fernandes</td> </tr> <tr> <td>Empastelação</td> <td>- Maria de Fátima</td> </tr> <tr> <td>Iluminação</td> <td>- Beto Kaiser</td> </tr> <tr> <td>Movimentos</td> <td>- Batista e Parintins</td> </tr> <tr> <td>Projetista</td> <td>- Daniel Rocha</td> </tr> <tr> <td>Espelho</td> <td>- Henrique</td> </tr> <tr> <td>Departamento de Compras</td> <td>- Donizetti Camargo</td> </tr> <tr> <td>Almoxarifado</td> <td>- Janete Lemos</td> </tr> </table>		Assistente do Carnavalesco	- Letycia Fiúza	Aderecistas	- Gilvan, D. Tereza, Serginho e Rogério	Fibra	- Pedro Fonseca	Vime	- Vitor Cláudio	Néon	- Isnard Fernandes	Empastelação	- Maria de Fátima	Iluminação	- Beto Kaiser	Movimentos	- Batista e Parintins	Projetista	- Daniel Rocha	Espelho	- Henrique	Departamento de Compras	- Donizetti Camargo	Almoxarifado	- Janete Lemos
Assistente do Carnavalesco	- Letycia Fiúza																								
Aderecistas	- Gilvan, D. Tereza, Serginho e Rogério																								
Fibra	- Pedro Fonseca																								
Vime	- Vitor Cláudio																								
Néon	- Isnard Fernandes																								
Empastelação	- Maria de Fátima																								
Iluminação	- Beto Kaiser																								
Movimentos	- Batista e Parintins																								
Projetista	- Daniel Rocha																								
Espelho	- Henrique																								
Departamento de Compras	- Donizetti Camargo																								
Almoxarifado	- Janete Lemos																								

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
01	MÃES DO IMPÉRIO SERRANO	No ventre e na água, a vida se inicia. Trazendo em seu ventre a coroa, símbolo da escola, as nossas “mães baianas” <i>transformam o mar em flor.</i>	Baianas	Eni	1948
02	AS BURRINHAS, QUE IMAGEM, PARA OS OLHOS UM PRAZER	O verso de Beto Sem Braço e Aluísio Machado ganha vida para lembrar o famoso campeonato de 1982, "Bumbum Paticumbum Prugurundum", marcado pela simplicidade visual e pela garra dos componentes de baixo do sol forte.	Serrinha 2 (Comunidade)	Marcão	
03	NOBRES DA CORTE IMPERIANA	Orgulho Imperiano, sua extensa e incomparável galeria de baluartes é composta por membros de diversos segmentos da sociedade, independente de cor, sexo, religião ou classe social. O amor ao Império Serrano é o que os une.	K Entre Nós	Lúcio Mauro	1995
			Nobres da Corte	Lúcia Hoffmann	2004
			Curtição	Mônica Poblete	1989

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
04	NEGA MALUCA & MALANDRINHO	A primeira ala coreografada do carnaval carioca, a famosa “ sente o drama ”, e a primeira escola de samba mirim, o “ Império do Futuro ”, se unem para homenagear uma das maiores marcas da verde-e-branco de Madureira: o agogô.	Sente o Drama (Comunidade)	Careca	
05	TAÍ A DAMA CARMEM MIRANDA	Presença tradicional nos áureos desfiles das escolas de samba, a fantasia de Dama ressurge homenageando o ousado samba de enredo (curto e, aparentemente, desprezioso) do ano de 1972, e seu desfile de narrativa leve e inovadora para os padrões da época.	Ala das Damas (Comunidade)	Marcelo	
06	O CORTEJO DE D. SANTA, RAINHA DO MARACATU	Muito antes dos desfiles seguirem um conceito de obra artística totalmente harmônica com linguagem visual unificada, no enredo de 1974 trazia um Império Serrano baseado na cor branca e totalmente feito em tecidos de rendas.	Jongo da Serrinha (Comunidade)	Lazyr	2000

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
07	OS CIGANOS	Visão mítica do povo da andaluza Esmeralda, o grande amor de Quasímodo. Temidos e sedutores, sua música, dança, alegria e misticismo contrastam e incomoda o rigor religioso opressor dominante.	Ala Coreografada (Comunidade)	Gerson	2005
08	A FESTA DOS TOLOS I	Do alto da catedral de Notre Dame, o isolado Quasímodo observava o povo nas brincadeiras jocosas marcadas pela bebedeira e pelos excessos dos dias festivos que antecediam a Quaresma medieval.	Serrinha 1 (Comunidade)	Marcão	
09	A FESTA DOS TOLOS II	As brincadeiras e inversões do período do “adeus à carne” lembravam os costumes das antigas festas pagãs com personagens como selvagem e bichos. Folguemos estes que, mais tarde, chamaríamos de carnaval.	Serrinha 3 (Comunidade)		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
10	O REI DOS TOLOS	As brincadeiras carnavalescas contavam com pessoas mascaradas e fantasiadas de animais e bufões do toda a espécie. Devido sua feiúra estética, Quasímodo é eleito o rei da festa.	Tributo ao Império (Barracão)	Ilmar de Sá	2005
11	O TOLO INTOLERANTE	No romance de Victor Hugo, a rígida intolerância religiosa está representada na figura sombria do arcediogo Frolo que, com sua autoridade, persegue quem não se enquadra nos repressores dogmas vigentes.	Largo do Neco (Comunidade)	Wanderley	2006
12	JOVEM CIENTISTA	O menino Einstein começou a falar muito tarde, era de raciocínio extremamente lento e disperso, com baixo rendimento escolar. Sua mãe o alfabetizou quando ele tinha nove anos de idade.	Crianças	Maria Célia	1975

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
13	MATEMÁTICA	Um tio despertou no jovem Einstein o interesse pela matemática, e nessa área ele se revelou genial. Aos quatorze anos, já dominava perfeitamente a álgebra, a geometria analítica, o cálculo integral e o diferencial.	Saideira	Graça	1989
			Quem Quiser Pode Vir	Reinaldo	2006
14	MÚSICA	Além da matemática, Albert se interessava pela música. Tocava violino, e seus compositores favoritos eram Bach e Mozart.	Balanço e Alegria	Walter Paraná	1995
			Sente a diferença	Tereza	2005
15	ENERGIA SOLAR	No interior de estrelas como o Sol ocorrem reações moleculares. A energia liberada da reação surge da transformação de matéria em energia. A matéria que se transforma em energia é emitida pelo Sol em todas as direções do espaço.	Bateria	Átila	1948
16	FOTONS	Einstein revelou-se uma mente brilhante e autor de numerosos trabalhos de física teórica; aplicando a energia quântica à energia radiante, chegou ao conceito dos fótons.	Guerreiras (Comunidade)	Sheila	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
17	ÁTOMOS	Sua mais importante contribuição à ciência ocorreu no campo da física, ao formular a Teoria da Relatividade, que serviu de base, entre outras coisas, para o uso da energia atômica.	Grilo	Dulcinéa	1983
18	DIEGO RIVERA	Maior expoente da pintura mexicana da época, o muralista Diego Rivera foi o primeiro incentivador da pintura de Frida, além de se ter tornado seu grande amor.	Compositores	Jorge Antônio (Chupeta)	1948
19	CARNAVAL DE LAS DOLORES	A festa mexicana do “carnaval de los fieles finados” trazem cores fortes a realidade de uma vida tumultuada por sofrimentos físicos e dramas emocionais.	Giovanni	Marilena	2007
20	AS DUAS FRIDAS	Apaixonadamente passional, de personalidade marcante e de postura aguerrida e sensual, foi grande colecionadora de amantes de ambos os sexos. Frida chocava porque era diferente e orgulhosa demais.	Barroco	Jorge Barroco	1991

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
21	EL DIABLADO	Agitadora cultural e extremamente politizada, Frida usou a arte em suas lutas contra a falta de liberdade de expressão dos regimes ditatoriais e o imperialismo americano vigente na América Latina.	Feras	Eulina	1975
22	MIS COLORES	Figura exuberante e extremamente vaidosa, Frida cobria-se de jóias, flores e vestidos coloridos, tradicionalmente mexicanos, e cercava-se da natureza e dos animais.	Baianinhas (Comunidade)	Bruno	
23	ANJO BARROCO	Na fase anterior à doença, suas obras são marcadas pelo equilíbrio, harmonia e serenidade com entalhes, principalmente, em madeira. Após este período, ganharam mais dramaticidade.	Cajueiro (Comunidade)	Deth	2006
24	NEGRO: DIVINO ORATÓRIO	Foi difícil obter o reconhecimento de seu talento, pois também não lhe perdoavam a condição de mestiço e, mesmo celebrado como grande escultor e projetista, a cor mulata ainda mantinha erguidas as barreiras do preconceito.	Comigo ninguém pode	Marly	1978

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
25	ALTAR SOBERANO	Altars ricamente talhados. A quantidade e a maestria de suas realizações levaram o biógrafo francês, Germain Bazin, a chamá-lo de “Michelangelo tropical”.	Heróis da Liberdade	Cosme Dantas	1990
26	ARQUITETURA SACRA	Sua arquitetura deu às obras um estilo próprio, quer no desenho das plantas, quer na talha e na escultura. As fachadas são enriquecidas, os interiores cobrem-se de talha. É aproximação do rococó, com um cunho mineiro.	A Noite é Nossa Elegantes	Maurício Costa Suely Rangel	1971 1980
27	RELICÁRIO BARROCO	Suas imagens sacras, profetas e igrejas permanecem como testemunho do desenvolvimento artístico de Minas Gerais no século do ouro.	Juramento (Comunidade)	Lisomar	
28	RAPAZ FOLGADO	O samba de 1933 defende a distinção da figura boêmia do poeta que povoa a criativa noite carioca.	Banjo	Arlindo Cruz	2003

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
29	MODERNIDADES MODERNOSAS	Noel Rosa criticou as transformações de uma época de transição urbana carioca com suas <i>modernices</i> como a eletricidade, gramofones e rádios.	Congonha (Comunidade)	Sílvio	
30	BARES, BOTEQUINS E AFINS	A boemia carioca com seus bares, botequins e cabarés recheou a curta porém intensa e altamente produtiva vida do poeta Noel, legitimando seu papel de cronista do samba.	Barões	André	2007
31	FÁBRICAS	Apitos de fábricas e chaminés compunham um novo cotidiano e um modo de vida “diferente” das ruas do Rio de Janeiro.	Quem Sabe Sou Eu	Olívia	1991
			Monarcas do Samba	Fernanda	2007
32	ARVOREDOS DO BOULEVARD	Não valorizar os problemas mais do que eles realmente merecem, mas sem alienação, nos ensinando a ver a vida com bom humor e licença poética suficiente para fazer até “dançar os galhos do arvoredos”.	Sou Feliz	Ayrton Albuquerque	2006

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
33	CLÓVIS – ANJOS ANUNCIADORES	Após ter a visão de sete anjos azuis que anunciaram sua Divina missão, Artur Bispo do Rosário segue afirmando que sua aura também era azul, cor esta que costura, literalmente, toda sua obra além de lembrar seu passado na Marinha.	Devotos	Inês Valença	2004
34	PALHAÇOS MISSIONÁRIOS	O missionário divino segue fazendo de sua arte, um instrumento para o Criador. Louco para alguns, gênio para os outros, sua missão era catalogar e observar para Deus todas as coisas e pessoas existentes na Terra.	Carnaval Off	Carlos Feijó	2003
35	ARLEQUINS HABITANRES DA TERRA	Todos somos filhos de Deus. Ao afirmar isso em seu inventário das pessoas viventes sobre a Terra, Bispo do Rosário cataloga todos, sem qualquer tipo de separação ou discriminação, como deveria ser.	Amizade	Jurema	1978

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Jack Vasconcelos					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
36	SANATÓRIO GERAL DA FOLIA	Se “de perto ninguém é normal”, no carnaval se abre o <i>sanatório geral</i> da sociedade, pois nos dias de folia as diferenças se diluem e todos se igualam na evolução da liberdade que o reinado de Momo proporciona.	Quem Não é Não se Mistura	Marivaldo	1990
37	MUNDO TODO, TODO MUNDO	O carnaval é um espaço de convívio pacífico e harmonioso de todas as diferenças: espaço de convivência, sem autoritarismo, sem intolerância, onde somos todos diferentes, porém somos todos iguais.	Vila da Penha	Wilton	1998
38	-	-	Velha Guarda Cabelos Brancos Baluartes	Sr. Mazinho Sr. Ulisses Sr. Sérgio Dandão	

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Local do Atelier Rua Rivadavia Correa, 60 – Cidade do Samba – Barracão nº. 07	
Diretor Responsável pelo Atelier Maria Rita Gomes	
Costureiro(a) Chefe de Equipe Maria Rita Gomes (Ritinha)	Chapeleiro(a) Chefe de Equipe -
Adrecista Chefe de Equipe Rogério Azevedo	Sapateiro(a) Chefe de Equipe Pedro e Marcos
Outros Profissionais e Respectivas Funções	
Outras informações julgadas necessárias	

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Autor(es) do Samba-Enredo Arlindo Cruz, Aloísio Machado, Mauriçã, Carlos Sena e João Bosco		
Presidente da Ala dos Compositores Jorge Antônio (Chupeta)		
Total de Componentes da Ala dos Compositores 117 (Cento e dezessete)	Compositor mais Idoso (Nome e Idade) Jorge Lucas 69 anos	Compositor mais Jovem (Nome e Idade) Marcio Andrade 27 anos
Outras informações julgadas necessárias		
<p>Eu quero ver O amor florescer Ser diferente é normal <u>E o Império taí</u> <u>Pra levantar seu astral</u> <u>Se liga no meu carnaval</u></p> <p>Serrinha vem pedir respeito Temos que olhar de outro jeito Quem nasceu diferente E venceu preconceito A gente tem que admirar Harmonizar pra ser feliz Diferença social, pra quê? <u>Tá na cara que a beleza</u> <u>Está nos olhos de quem vê</u> <u>Romantismo irradia energia pra viver</u> Nesse mundo <u>onde tudo é relativo</u> Minha escola é meu motivo Meu maior prazer!</p> <p>A história do samba mudou Bateria diferente, olha o toque do agogô <u>No primeiro destaque e na comissão</u> <u>As novidades verde-e-branco, meu irmão</u></p> <p>Difícil <u>Conviver na adversidade</u> <u>Com arte ser eficiente</u> <u>Fazer da pintura sua liberdade</u> <u>Fazer esculturas usando a paixão</u> <u>Feitiço de poeta invade o coração</u> Divino é o poder da criação Eu pergunto a você <u>Será que existe?</u> <u>Limite entre a loucura e a razão</u></p>		<p>BIS</p> <p>BIS</p> <p>BIS</p>

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Outras informações julgadas necessárias

Para apreciar a letra:

E O IMPÉRIO TAÍ

– Citação do samba *Alô alô taí Carmem Miranda*, com que o Império Serrano se sagrou campeão em 1972.

PRA LEVANTAR SEU ASTRAL

– Alusão ao samba-enredo de 1992, *Fala, Serrinha*, a voz do morro sou eu mesmo sim senhor, com os versos: “Do prato, reco-reco e agogô/Que até hoje levantam o seu astral”.

SE LIGA NO MEU CARNAVAL

– Menção ao samba *Com a boca no mundo*, de 1987, que começa com o verso: “Se liga, ligação vai ser preciso”.

TÁ NA CARA QUE A BELEZA

ESTÁ NOS OLHOS DE QUEM VÊ

ROMANTISMO IRRADIA ENERGIA PRA VIVER

– Alusão ao romance *Notre-Dame de Paris*, de Victor Hugo, em que o personagem principal, Quasímodo, é corcunda e tem a fisionomia deformada.

ONDE TUDO É RELATIVO

– Sutil alusão à Teoria da Relatividade, formulada por Albert Einstein, considerado “diferente” por sua dificuldade em adaptar-se à rigidez do ensino formal.

NO PRIMEIRO DESTAQUE E NA COMISSÃO

AS NOVIDADES VERDE-E-BRANCO, MEU IRMÃO

– Alude às inovações introduzidas pelo Império Serrano ao longo de sua história, marcada pela criatividade. Além das novidades introduzidas na bateria, pelas quais ficou famosa, é sabido que o Império apresentou a primeira figura – Olegária dos Anjos – a desfilar como destaque, ricamente fantasiada, o que viria a ser depois imitado pelas co-irmãs. Também no quesito comissão de frente a escola introduziu inovações.

CONVIVER NA ADVERSIDADE

COM ARTE SER EFICIENTE

FAZER DA PINTURA SUA LIBERDADE

– Menção à pintora mexicana Frida Kahlo, que, em virtude de defeito físico congênito agravado por acidente, ficou presa a uma cama durante muitos anos, libertando-se da monotonia e da tristeza através de sua pintura pujante.

FAZER ESCULTURAS USANDO A PAIXÃO

– Referência ao escultor do barroco mineiro Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho, exemplo de superação através da arte, não apenas por conta dos efeitos devastadores de uma doença degenerativa, mas principalmente por ter enfrentado as conseqüências do preconceito racial.

FEITIÇO DE POETA INVADE O CORAÇÃO

– Citação do samba *Feitiço da Vila*, de Noel Rosa, compositor carioca que venceu o trauma de um defeito físico na face através de sua inspiração de poeta.

DIVINO É O PODER DA CRIAÇÃO

– Alusão a Arthur Bispo do Rosário, interno do Hospício D. Pedro II que produziu uma expressiva obra de artista plástico usando material reciclado. Julgando-se um missionário divino, sua missão era catalogar e observar para Deus todas as coisas e pessoas existentes na Terra. O resultado foi uma obra reconhecida internacionalmente.

EU PERGUNTO A VOCÊ

SERÁ QUE EXISTE

LIMITE ENTRE A LOUCURA E A RAZÃO?

– Inspirada na marcha *Exuberante*, de Ernesto Nazareth, compositor que morreu no hospício. O carnaval conclama à participação de todos e dilui as fronteiras rígidas da racionalidade e da intolerância.

FICHA TÉCNICA**Bateria**

Diretor Geral de Bateria Mestre Átila				
Outros Diretores de Bateria Gilmar, Felipe, João Elis, Sidiclei, Douglas, Eliezer, Walter, Betoven e Alan				
Total de Componentes da Bateria 258 (Duzentos e cinquenta e oito) ritmistas				
NÚMERO DE COMPONENTES POR GRUPO DE INSTRUMENTOS				
1ª Marcação 12	2ª Marcação 12	3ª Marcação 16	Rece-Reco 04	Ganzá 0
Caixa 82	Tarol 0	Tamborim 30	Tan-Tan 0	Repinique 12
Prato 02	Agogô 36	Cuica 24	Frigideira 04	Chocalho 24
Outras informações julgadas necessárias				
<p>A bateria do Império Serrano é conhecida como a “Sinfônica do Samba” pela sua harmonia perfeita entre o canto e o ritmo. Sempre foi inovadora, tendo introduzido instrumentos como o prato, o agogô, reco-reco, frigideira e outros. Possui um ritmo próprio, originário da batida do jongo, de nossa comunidade.</p> <p>Ostenta orgulhosamente sete Estandartes de Ouro, além de dois Estandartes individuais (Calixto dos Pratos e Faísca), e inúmeros outros prêmios. Obteve no carnaval de 2006 as quatro notas máximas e fez jus ao bônus de um décimo.</p> <p>Em homenagem ao enredo “Ser diferente é normal: o Império Serrano faz a diferença no Carnaval”, integrará a bateria do Império este ano o ritmista Dandan, portador da Síndrome de Down. Componente do naipe dos tamborins e tendo ensaiado assiduamente desde agosto, representa a idéia de inclusão do “diferente”, defendida pelo enredo.</p> <p>A velocidade rítmica a ser adotada este ano, decorrente de intensos ensaios, será em média de 146 bpm, ao longo de todo o desfile. De acordo com a necessidade da harmonia, e por solicitação da direção de carnaval, este andamento poderá apresentar oscilação de até no máximo 148 bpm, com total controle e entrosamento da direção de bateria e do carro de som.</p> <p>A bateria virá com a proposta de regularidade de seu andamento, fazendo uma “paradinha” chamada de “moringa” com o objetivo de dar a perceber a definição da afinação. Além dessa, a bateria apresentará a “paradinha” chamada de “Serrinha”, com destaque para o naipe dos agogôs, como pede o samba e a nossa proposta de enredo.</p>				

FICHA TÉCNICA

Harmonia

Diretor Geral de Harmonia

André Martins

Outros Diretores de Harmonia

Ferreti, Wanderley e Marcão

Total de Componentes da Direção de Harmonia

30 (Trinta) componentes

Puxador(es) do Samba-Enredo

Nego, com acompanhamento de Vitor Cunha, Gilmar PQD, André Moreno, Jovacy, Gonzaguinha, Bira Silva e Jorginho da Flor

Instrumentistas Acompanhantes do Samba-Enredo

Leo Antunes, Fofão da Serrinha, Guilherme Rodrigues, Isaías Costa e Diogo Luís

Outras informações julgadas necessárias

Diretor Técnico Musical: Mário Jorge Bruno

Nego começou em 1976 na Beija-Flor, mas seu vô solo se deu em 1986 na Unidos da Tijuca, onde permaneceu até 1991, transferindo-se para a Grande Rio por dez anos. Foi para o Salgueiro em 2001 e em 2003 retorna à Unidos da Tijuca. Desde 2004 é a voz oficial do Império Serrano. Vencedor de cinco Estandartes de Ouro, enche de orgulho a Família Imperiana ao lançar seu grito de guerra: “Alô, povão, agora é sério! Canta, Serrinha, segura!”

O Império Serrano apresentará para o carnaval de 2007, no carro de som, uma formação com os seguintes instrumentos: um cavaquinho com afinação tradicional (ré-sol-si-ré) tocado por Léo Antunes; um cavaquinho com afinação de bandolim (sol-ré-lá-mi) tocado por Fofão da Serrinha, ambos fazendo uma execução com um balanço todo especial, e ainda o cavaquinho de Guilherme Rodrigues harmonizando com trinados marcantes. Traremos também o violão 7 cordas de Isaías Costa, que fará as pontuações harmônicas nas primeira e segunda partes do samba, enriquecendo ainda mais a excelente melodia do samba-enredo, sobretudo a segunda parte, em que o tom cai para menor. A grande novidade será a apresentação do banjo de Diogo Luís, que terá uma participação marcante dando um timbre especial nos refrões e na primeira parte do samba, fazendo uma homenagem ao compositor Arlindo Cruz.

Nos vocais a presença do inigualável Nego, maior ganhador de Estandartes de Ouro de melhor intérprete (cinco), tendo o apoio de um naipe treinado de vocalistas, que farão um revezamento já ensaiado, mantendo sempre constante o canto contagiante do Império Serrano. Tudo isso será visto, ouvido e acompanhado pela excelente bateria do Mestre Átila, mostrando a sua cadência firme e constante, desenhos perfeitamente integrados à melodia do samba e ao enredo, e também a perfeita afinação dos surdos de marcação primeira e segunda com os surdos de terceira, e num desenho todo especial mostrando a “diferente” ala de agogôs.

Isso é apenas um “aperitivo” do que o Império Serrano pretende mostrar na sua apresentação na Marquês de Sapucaí no domingo de carnaval, justificando por que o Império Serrano faz a diferença.

FICHA TÉCNICA

Evolução

Diretor Geral de Evolução André Martins
Outros Diretores de Evolução Harmonia
Total de Componentes da Direção de Evolução 30 (Trinta) componentes
Principais Passistas Femininos Adriana, Verônica, Luciana e Rúbia
Principais Passistas Masculinos Antônio Carioca
Outras informações julgadas necessárias Membros da Harmonia: Cunha, Preguinho, Irapuan, Marcelo, Marquinhos, Davovó, Sérgio, Tião, Tunicão, Joel Ferreirinha, Herbert, Antônio, Rubens, Jadiel, Alex, Everaldo, Almir, Pelé, Jorge CDD, Alfredinho, Paulo Careca, Ronaldo, Rômulo, Leo, Prego, Kalu, Dema Chagas.

FICHA TÉCNICA

Conjunto

Vice-Presidente de Carnaval Pedro Mazzoni		
Diretor Geral de Carnaval Sérgio Costa		
Outros Diretores de Carnaval Fernando Moraes e Thiago Lazarini		
Responsável pela Ala das Crianças Maria Célia		
Total de Componentes da Ala das Crianças 100 (Cem)	Quantidade de Meninas 54 (Cinqüenta e quatro)	Quantidade de Meninos 46 (Quarenta e seis)
Responsável pela Ala das Baianas Tia Eny		
Total de Componentes da Ala das Baianas 120 (Cento e Vinte)	Baiana mais Idosa (Nome e Idade) Lindalva Ribeiro 76 anos	Baiana mais Jovem (Nome e Idade) Renata Correia 27 anos
Responsável pela Velha-Guarda Sr. Mazinho		
Total de Componentes da Velha-Guarda 80 (Oitenta)	Componente mais Idoso (Nome e Idade) Mário Santana 80 anos	Componente mais Jovem (Nome e Idade) João Silva 50 anos
Pessoas Notáveis que desfilam na Agremiação (Artistas, Esportistas, Políticos, etc.) Eraldo Leite, Miriam Pérsia, Arlindo Cruz, Quitéria Chagas, Isabel Filardis e Jorge Goulart		
Outras informações julgadas necessárias		

FICHA TÉCNICA

Comissão de Frente

Responsável pela Comissão de Frente Departamento de Carnaval		
Coreógrafo(a) e Diretor(a) Ciro Barcelos e Fernando Moraes		
Total de Componentes da Comissão de Frente 13 (Treze)	Componentes Femininos 0	Componentes Masculinos 13 (Treze)
Outras informações julgadas necessárias Assistente do Coreógrafo: José dos Santos Componentes: André Rayol, Carlos Anderson, Ézio Carneiro, Jorge Luís, Júlio Sampaio, Júnior Rodrigues, Leandro Willer, Paulo Roberto, Paulo Roberto Silva, Rafael Marcez, Rafael de Souza, Vinícius Manne e Welington Moreira A Comissão de Frente não é síntese do enredo. Ela tem função apenas introdutória ao tema e inicia a narrativa. Paixão e fé resumem o sentimento do imperiano. O espírito guerreiro de nosso padroeiro abre os caminhos para o desfile do Império Serrano rumo à gloriosa batalha que se inicia. No Setor 01 do desfile, que celebra os 60 anos de glórias do Império Serrano, será homenageada sua Comissão de Frente tradicional, apontando para a tradição inovadora da escola neste quesito.		

FICHA TÉCNICA

Mestre-Sala e Porta-Bandeira

1º Mestre-Sala Robson Sensação	Idade 36 anos
1ª Porta-Bandeira Ana Paula	Idade 34 anos
2º Mestre-Sala Charles	Idade 28 anos
2ª Porta-Bandeira Rafaela	Idade 13 anos
3º Mestre-Sala Sérgio Jamelão	Idade 63 anos
3ª Porta-Bandeira Vilma	Idade 68 anos

Outras informações julgadas necessárias

O 1º casal de mestre-sala e porta-bandeira virá representando o Efeito Fotoelétrico. A explicação científica para o fato de que a luz pode ser transformada diretamente em eletricidade foi dada por Albert Einstein em seu trabalho sobre a lei do “efeito fotoelétrico” de 1905.

O 2º casal representará as calçadas musicais de Vila Isabel, que imortalizam o grande poeta Noel Rosa.

A indumentária do 3º casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira, Exaltação verde e branca, se reporta ao fato de que o Império Serrano foi o pioneiro a ter o casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira no meio da escola, e não à frente, como era o costume.

G.R.E.S. ESTAÇÃO PRIMEIRA DE MANGUEIRA



**PRESIDENTE
PERCIVAL PIRES**

**Minha Pátria é minha língua,
Mangueira meu grande amor.
Meu samba vai ao Lácio e
colhe a última flor**

Carnavalesco

MAX LOPES

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo “Minha Pátria é minha língua, Mangueira meu grande amor. Meu samba vai ao Lácio e colhe a última flor”					
Carnavalesco Max Lopes					
Autor(es) do Enredo Osvaldo Martins (Osvaldinho)					
Autor(es) da Sinopse do Enredo Osvaldo Martins (Osvaldinho)					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Conselho de Carnaval e Max Lopes					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
01	A Viagem do Descobrimento	Eduardo Bueno	Objetiva	1998	Todas
02	Ser Escravo no Brasil	Kátia de Queirós Mattoso	Brasiliense	2003	Diversas
03	Sambeabá – O Samba que não se aprende na escola	Nei Lopes	Folha Seca	2003	Diversas
04	Dicionário Escolar Afro-Brasileira	Nei Lopes	Selo Negro	2006	Diversas
05	Aldeamentos Indígenas no Rio de Janeiro	José Ribamar Bessa Freire e Márcia Fernanda Malheiros	UERJ	1997	Diversas
06	História da Civilização Brasileira	Sérgio Buarque de Holanda (coordenador)	DIFEL	1968	Volume 01
07	História Geral das Civilizações	Maurice Crouzet (coordenador)	DIFEL	1962	Volume Roma e seu Império

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo “Minha Pátria é minha língua, Mangueira meu grande amor. Meu samba vai ao Lácio e colhe a última flor”					
Carnavalesco Max Lopes					
Autor(es) do Enredo Osvaldo Martins (Osvaldinho)					
Autor(es) da Sinopse do Enredo Osvaldo Martins (Osvaldinho)					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Conselho de Carnaval e Max Lopes					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
08	Brasil Uma História	Eduardo Bueno	Ática	2003	Brasil Indígena
09	África e Brasil Africano	Marina de Mello Souza	Ática	2006	Diversas
10	Os Lusíadas	Luis de Camões	Porto Ltda.	2ª edição	Diversas
11	O Melhor do Almanaque Brasil de Cultura Popular	Vários	Positivo	2004	Diversas
Outras informações julgadas necessárias Foram ainda consultadas diversas páginas da internet. E diversas publicações tais como: o artigo “Uma Babel Colonial” de Luiz Carlos Villata, na Revista Nossa História nº. 5, publicada em 2004 pela Biblioteca Nacional, e a publicação História do Brasil, do Jornal Zero Hora e da RBS Gaúchas					

HISTÓRICO DO ENREDO

Oswaldo Martins

A esquadra comandada por Pedro Álvares Cabral, que deixou Lisboa em 9 de março de 1500, era a maior até então reunida para navegar no Atlântico. Não fez nenhuma escala até tocar a costa brasileira e era composta por 1500 tripulantes. Não se conhecem, exatamente, os nomes das 13 embarcações. A *Carta de Caminha*, nas palavras de Capistrano de Abreu, “é o diploma natalício lavrado à beira do berço de uma nacionalidade futura”.¹

Vencendo a fúria de ventos agitados,
Singrando “mares nunca dantes navegados”,
Lá vêm elas – tão frágeis e tão belas –
Sorriso aberto em suas velas:
Dez naus, três caravelas.

Muitos séculos antes do Descobrimento do Brasil, o Império Romano havia conquistado vastos territórios da atual Europa. Não foi uma conquista apenas política e territorial – foi também cultural. Os exércitos romanos impuseram seu idioma – o Latim – que em cada região deu origem a uma língua diferente (Português, Francês, Espanhol, Italiano, Romeno, etc.). O Latim, por sua vez, tem origem na região do Lácio, centro da atual Itália, onde surgiu Roma.

Trazem a bordo um rico tesouro
Que não é prata nem ouro.
É uma herança, uma bonança
Mais valiosa que um palácio:
A última flor do Lácio.
“Inculca e bela”, como Bilac cantou.
És meu pendão, meu refrão,
Pura e singela, és minha flor na lapela
Que o tempo enfim consagrou.

O Português é hoje um dos idiomas mais falados no mundo. É a língua de expressão oficial de oito países dos cinco Continentes: Portugal, Brasil, Moçambique, Angola, Cabo Verde, Guiné Bissau, São Tomé e Príncipe e Timor Leste. São cerca de 250 milhões de falantes, a maioria no Brasil.

¹ Inserido por contribuição do Professor Evanildo Bechara, que fez a revisão geral do texto.

Brota em meu peito uma forte emoção
Quando vejo um cenário de tanta beleza!
Deus, em sua Criação, fez questão
De mostrar sua mania de grandeza
Quando adotou o Brasil, sua grande paixão
- e disso eu tenho certeza –
Do idioma que fala ao pulsar do coração:
A nossa Língua Portuguesa!

Ao chegar ao Brasil, trazido pelos descobridores em 1500, o Português recebeu a influência das línguas faladas pelos indígenas que habitavam o litoral: o Tupi e o Tupinambá. Mais tarde, o Português foi enriquecido por palavras do Banto e do Iorubá, idiomas falados por escravos africanos. Essas contribuições formaram o Português “brasileiro”, uma língua mestiça em constante evolução. Mais recentemente, o Português falado no Brasil incorporou também expressões trazidas por imigrantes de várias partes do mundo.

O idioma de Camões, Eça e Pessoa
Aos poucos se abraçou
Com a fala dos índios e seu cantar
Misturando o tupi e o tupinambá.
Depois o negro da nação iorubá
Botou “axé” e todo o seu encanto
E até o samba que também é africano
Ganhou a “ginga” que veio do banto.

A influência indígena e africana era tão forte, que os próprios jesuítas usavam a “língua geral” na catequese. Até que, em 1758, o Marquês de Pombal, por decreto, proibiu outro falar no Brasil que não fosse o Português. No ano seguinte, expulsou os jesuítas do país. A vigilância portuguesa impôs a ferro e fogo o decreto de Pombal e, graças a ela, produziu-se o milagre de hoje um país de dimensões continentais como o Brasil ter um único idioma. A língua é o maior símbolo da identidade e da integração nacional do povo brasileiro.

Foi seu Pombal quem garantiu
No carnaval do meu Brasil
O samba de uma fala só.
Em verso prosa o povo inteiro
Canta alegre, em “brasileiro”
No frevo, no choro e no forró.

Além de grandes autores portugueses, como Luís de Camões, Padre Vieira, Eça de Queirós e Fernando Pessoa, o nosso idioma tem no Brasil outros tantos luminares: os cariocas Machado de Assis (primeiro presidente da Academia Brasileira de Letras) e Olavo Bilac; o alagoano de Quebrangulo Graciliano Ramos; o mineiro de Itabira Carlos Drummond de Andrade; o fluminense de Cantagalo Euclides da Cunha e muitos outros, considerados clássicos da língua portuguesa.

Hoje a Mangueira, toda airosa
Engalanada em verde e rosa
Canta o idioma que ressoa
Do Oiapoque ao Chuí
Lembra Eça, louva a Pessoa,
Inventa um passo e num abraço
Traz Lisboa para a Sapucaí.

Nos grandes mestres fui buscar
O enredo do meu samba pra contar
A saga de um povo altaneiro
De vidas secas nos sertões
De muita luta nos grotões
Como pregava Antônio Conselheiro.

Grandes poetas brasileiros, como Vinícius de Moraes, Chico Buarque, Cartola, Caetano Veloso, Guilherme de Brito e tantos mais, encontraram no samba uma forma superior de falar à alma do povo. A música brasileira difundiu o idioma e aproximou a “última flor” da gente simples que canta, e se encanta.

Minha pátria é minha língua,
Minha pena é minha espada.
A paixão não morre à mingua
Se é pra ti, mulher amada,
Que nos versos magistrals
De Vinicius de Moraes
Sobre o amor ele proclama:
É “infinito enquanto dure”, e
“imortal, posto que é chama”.

Os poetas de Mangueira
Também sabem que a paixão
É sua melhor parceira,
Sua grande inspiração.

Foi o amor à minha Escola
Num preito de pura emoção
E ternura em cada rima
Que inspirou Mestre Cartola
A compor essa obra-prima
Que é “Sala de Recepção”.

Ó, amada Língua Portuguesa, poética, infinita... Quantos milhares, milhões de escritores, poetas, romancistas, histórias, personagens tu ocultas que, por mais que se procurem mais existem a desvendar! Bem sei que não cabes inteira no meu samba, que é pequeno demais pra te homenagear. Tão bela tu és que tinha de ser teu o primeiro museu. Não há no mundo outro igual, nem mesmo em Portugal. O endereço é um só, aquele que nos conduz à velha Estação da Luz – teu templo, tua morada, onde podes, como mereces, ser adorada.

Eu sou de uma estação,
A Estação Primeira
Que me ensinou uma lição
Durante minha vida inteira:
Só meu samba me conduz
E só Mangueira traduz
A paixão mais verdadeira.

Mas se quero ter certeza
Que a magia e a beleza
Da nossa Língua Portuguesa
São maiores do que supus.
Pego o trem na minha estrada
E na última parada
Desço na Estação da Luz.

JUSTIFICATIVA DO ENREDO

A LÍNGUA PORTUGUESA COMO TEMA DE ENREDO

Evanildo Bechara
Imortal da Academia Brasileira de Letras

Um bom desfile de escola de samba não é só um espetáculo de som e de cores para a multidão embevecida. Busca também mostrar a essa multidão, na desenvoltura do cortejo dos foliões, a expressão da própria engenhosidade de um povo que se recria e se traduz como imagem da cultura nacional. Reflexos dessa lição de identidade desfilam enaltecidos os valores e as riquezas da pátria encarnados pelos seus heróis históricos, pelas suas figuras míticas e pelas riquezas da natureza fértil e dadivosa. Um desfile busca, enfim, ser um espetáculo para os olhos e para a alma.

O vínculo maior, responsável e fautor² da magia da expressão concreta desse espetáculo de identidade cultural dos brasileiros, é a Língua Portuguesa, corporificação nacional em todos que a falam e nela, na diversidade social e regional, veiculam, democraticamente, seus pensamentos, propósitos, emoções e anseios, numa sociedade milagrosa e irmãmente pluricultural e plurilíngüe.

Por tudo isto, se justifica e se aplaude a feliz idéia da Mangueira de destacar, no conjunto dos bens patrimoniais da cultura brasileira, a Língua Portuguesa, e fazê-la tema de enredo no desfile do carnaval de 2007, rememorando-lhe a longínqua história, sua transplantação para os continentes que os navegadores portugueses desvendaram ao mundo, a manifestação literária de seus escritores, seu encontro com indígenas e africanos já em terras brasileiras, acrescido depois com o calidoscópico³ humano dos imigrantes.

Na multidão embevecida, juntamente com o espetáculo mágico de som e de cores, deve ecoar também o apelo ao cultivo da riqueza da língua pátria, especialmente neste momento histórico que o mundo globalizado atravessa, dentro do qual os idiomas das nações hegemônicas se impõem ao comércio da política econômica e às relações internacionais.

Há que se aplaudir a conscientização do empenhamento em defesa e ilustração da Língua Portuguesa como expressão da alma, da história e da identidade cultural dos brasileiros.

² In Aurélio Séc. XXI – Adj. 1 Que favorece, auxilia, determina, promove, fomenta é causa.

³ In Aurélio Séc. XXI – S. M. 1. Pequeno instrumento cilíndrico, em cujo fundo há fragmentos móveis de vidro, os quais, ao refletirem-se sobre um jogo de espelhos angulares dispostos longitudinalmente produzem um número infinito de combinações de imagens de cores variegadas.

ROTEIRO DO DESFILE

1º SETOR **A ÚLTIMA FLOR DO LÁCIO**

Presidente – Sr. Percival Pires (Perci)

1º SETOR **A ÚLTIMA FLOR DO LÁCIO**

Responsável: MOACYR BARRETO

Harmonia: JOÃO CIEP

Comissão de Frente
“COMUNICAÇÃO – PALAVRA
É PARA DIZER”

Coreógrafo: CARLINHOS DE JESUS

Coordenação da Comissão de Frente: MOACYR BARRETO

PEDE PASSAGEM

Esse tripé remonta aos antigos carnavais nos quais as escolas exibiam esse elemento cênico objetivando apresentar seu enredo. No Pede Passagem da Estação Primeira podemos ver representada a beleza e a magnitude da Língua Portuguesa que se espalhou pelos cinco continentes e atualmente é o idioma oficial de oito Países: Portugal, Brasil, Angola, Moçambique, Cabo Verde, Guiné Bissau, São Tomé e Príncipe e Timor Leste, sendo um dos idiomas mais falados no Mundo.

O 1º setor apresenta uma abordagem histórica da origem latina da língua portuguesa. Os quatro figurinos do setor estão integrados ao Abre-Alas e aos grupos irão interagir com o carro.

Figurino nº. 01 – Grupo Regina Sauer
ROMA LATIM ERUDITO

Figurino nº. 02 – Grupo Regina Sauer
ROMA LATIM POPULAR

Figurino nº. 03 – Grupo Regina Sauer
LEGIONÁRIOS COM ESTANDARTES

Figurino nº. 04 – Grupo Regina Sauer
LEGIONÁRIOS ROMANOS

Carro 01 - Abre-Alas
IMPÉRIO ROMANO

Central Baixo: Mariana Boscoli – **Fantasia:** Flor do Lácio

Central Médio: Beth Lee – **Fantasia:** Deusa Minerva

Central Alto (acoplado): Eduardo Leal – **Fantasia:** Deus Júpiter

Carro Teatralizado – Composições: Arena Superior, Arena Inferior e Bigas

2º SETOR
EXPANSÃO LUSITANA

ALA TÉCNICA: SÓ PARA QUEM PODE

Responsáveis: GERSON SAMARTINO E RICARDO DIAS

Harmonia: JOÃO CIEP

O Setor apresenta da busca pelo caminho marítimo para as Índias, à chegada dos portugueses em terras brasileiras sem deixar de falar dos temores dos marinheiros aos “monstros do mar”, que são apresentados até mesmo no poema épico “Os Lusíadas” de Luís de Camões. Tais temores também estavam expressos nos nomes dados aos acidentes geográficos como o Cabo das Tormentas que após ser contornado pelo navegador Bartolomeu Dias passou a ser conhecido como Cabo da Boa Esperança (de se alcançar às Índias).

Figurino nº. 05
Ala Au, Au, Au & Ala Realidade
VIAGEM LUSITANA

Figurino nº. 06
Ala Mimosas e Ala Depois Eu Digo
ROTA DO ORIENTE

Figurino nº. 07 – Ala da Comunidade
PERSEGUIDORES DOS MARES

Figurino nº. 08 – Grupo Regina Sauer
EXALTAÇÃO A PORTUGAL – CASAIS

Carro nº. 02
NAVEGAR É PRECISO

Destaque Central Alto: Distéfano – **Fantasia:** Delírio Lusitano

Destaque Lateral Direito: Ludmila Aquino – **Fantasia:** Inspirações Lusitanas

Destaque Lateral Esquerdo: Tânia Índio do Brasil – **Fantasia:** Império Português de Ultramar

Destaque: Ari Lang – **Fantasia:** Sonhos de Luís de Camões
Composições

3º SETOR
TERRA BRASILIS

ALA TÉCNICA: SÓ PARA QUEM PODE

Responsáveis: GERSON SAMARTINO E RICARDO DIAS

Harmonia: GENUÍNO

O setor destaca os habitantes nativos das terras brasileiras sua convivência com a fauna e a flora. Destaca ainda o momento do encontro da cultura nativa com a cultura portuguesa, aqui representada pela Carta de Pero Vaz de Caminha presente na Alegoria número três, bem como nos mostra os primeiros traços de aculturação dos nativos.

Figurino nº. 09
Ala Nós Somos Assim e Ala Eles & Elas
TERRA BRASILIS

Figurino nº. 10
Alas Caprichosos e Ala Aliados
TUPIS

Figurino nº. 11
Ala Cheguei e Ala Brasinhas e Brasões
TUPINAMBÁS

Figurino nº. 12 – Ala da Comunidade
INFLUÊNCIA DA CATEQUESE

Carro nº. 03
CARTA DE CAMINHA

Destaque Central Baixo: Nabil – Fantasia: Uirapuru
Destaque Central Alto: Beni – Fantasia: Flora Brasileira
Destaque Lateral Esquerdo: Ednelson Pereira – Fantasia: Arara
Destaque Lateral Direito: Hugo Xavier – Fantasia: Tucano
Composições

4º SETOR
INFLUÊNCIA NEGRA

ALA TÉCNICA: PERIQUITOS
Responsável: MARCOS OLIVEIRA SANTOS
Harmonia: DILMO

O Setor representa a chegada de negros escravos oriundos de diversas regiões africanas e enfatiza sua presença e influência em nossa cultura até os dias atuais.

Figurino nº. 13 – Ala da Comunidade
IORUBÁ

Figurino nº. 14 – Ala das Baianinhas
EVÉ-FON

Figurino nº. 15
Guardiões de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
GUARDIÃO DA LÍNGUA

Figurino nº. 16
1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
Marquinhos e Giovanna
ENCONTRO ÁFRICA / PORTUGAL

Responsáveis: MARCOS SANTOS E ARAMIS

Rainha da Bateria
PRETA GIL

Figurino nº. 17 – Ala da Bateria
NAGÔ

Responsável: MESTRE RUSSO

Carro de Som	
<u>Intérpretes</u>	<u>Músicos e Ritmistas</u>
Luizito	Cavaco – Dido, Alex e Luiz Paulo
Clóvis Pê	Violão 7 Cordas – Wladmir
Eraldo Caê	Violão 6 Cordas – Renato
Zé Paulo	Percussão – Adnré, Junior e Jeferson
China Branco	

Responsável: ÁLVARO LUÍS CAETANO (ALVINHO)

Harmonia: EDINHO

Figurino nº. 18 – Passistas
ANGOLA E MOÇAMBIQUE

Figurino nº. 19
Ala Seresteiros e Ala Vem Comigo
BANTO

Figurino nº. 20 – Ala da Comunidade
JEJE

Carro nº. 04
PRESENÇA AFRICANA

Destaque Central Baixo: Norma Cristina – Fantasia: Oxum

Destaque Central Alto: Marcilene Moraes – Fantasia: Oyá

Destaque Lateral Esquerdo: Santinho – Fantasia: Odé

Destaque Lateral Direito: Sérgio Ribeiro – Fantasia: Ogum

Composições

Grupo de Teatralização

5º SETOR
BRASIL DE TODAS AS RAÇAS

ALA TÉCNICA: BOÊMIO
Responsáveis: BOLITO E NELSON REIS
Harmonia: JOSÉ CARLOS NETO

Após o decreto do Marquês de Pombal, o Brasil que se formava mestiço, passa a se expressar em um idioma único – a Língua Portuguesa – que se enriquece ao interagir não só com as línguas indígenas e negras, mas também com as diferentes línguas européias e asiáticas que aqui chegam.

Figurino nº. 21
Ala Vendaval e Ala Escola
ÍNDIOS ACULTURADOS

Figurino nº. 22 – Ala da Escola
FIDALGOS PORTUGUESES

Figurino nº. 23 – Ala da Comunidade
NEGROS ACULTURADOS

Figurino nº. 24 – Grupo Regina Sauer
CORTE DA MISCIGENAÇÃO

Carro nº. 05
MISCIGENAÇÃO BRASILEIRA

Destaque Central: Anderson Ferreira – Fantasia: Marquês de Pombal
Grupo Teatralizado – Igreja / Chafariz / Carretas / Chão

6º SETOR
DESENVOLVIMENTO LITERÁRIO

ALA TÉCNICA: BOÊMIO
Responsáveis: BOLITO E NELSON REIS
Harmonia: NILZO

Ao longo de mais de quinhentos anos poetas, escritores, cronistas se valeram da língua portuguesa para expressar seus sentimentos. O setor retrata e presta homenagem a alguns deles. Como marco surge a Semana de Arte Moderna que em fevereiro de 1922 rompeu com os padrões culturais até então vigentes.

Figurino nº. 25
Ala Opção e Ala Tropicana
AS AVES DA CANÇÃO DO EXÍLIO

Figurino nº. 26 – Ala das Crianças
ABC INDÍGENA

Figurino nº. 27
Ala Galeria da Velha-Guarda e
Ala Velha-Guarda da Bateria
OS MODERNISTAS

Figurino nº. 28
Ala Moana e Ala Panteras
OS SERTÕES

Figurino nº. 29
Ala Carcará e Ala Comigo Ninguém Pode
VIDAS SECAS

Carro nº. 06
INSPIRAÇÃO LITERÁRIA

Destaque Central Alto: Helson Zen – Fantasia: Macunaíma
Composição

7º SETOR
MODERNIZAÇÃO TROPICALISTA

CONSELHO DELIBERATIVO E FISCAL

Responsáveis: DR. CELSO E HEITOR

Harmonia: SERGINHO

Apesar de politicamente marcadas pelo golpe militar e pelo progressivo endurecimento do regime, as décadas de 1960 e 1970 marcam no campo cultural a consolidação da Bossa Nova, o surgimento da Tropicália, a chegada ao Rio e São Paulo dos Baianos, o encontro do samba do morro com a classe média rompendo barreiras, o despontar de grandes nomes da MPB. A televisão se consolidou como um importante veículo de produção e divulgação cultural. A Era dos festivais de música na TV é importante retrato dessa época. A cultura foi sem dúvida um dos grandes elos da resistência ao regime militar e ela é a nossa homenagem do setor.

Figurino n.º 30
Ala Embaixadores e Ala Baianas Granfinas
HIPPIES

Figurino n.º 31 – Ala da Escola
É PROIBIDO PROIBIR

Figurino n.º 32
2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
Mateus e Débora
GOTA D'ÁGUA

Responsável: TIDINHA

Figurino n.º 33
Ala Acauã e Ala Amigos do Embalo
ALEGRIA ALEGRIA

Figurino n.º 34
Ala Impossíveis e Ala Gatinhas & Gatões
CULTURA TELEVISIVA

Carro n.º 07
TROPICÁLIA

Destaque Central Alto: Edmilson Araújo – **Fantasia:** Música Nacionalista
Destaque Central Médio: Marlene Campelo – **Fantasia:** Liberdade de Expressão
Composições

8º SETOR
ESTACÃO PRIMEIRA DA LUZ

DIRETORIA

Responsáveis: CHININHA E MARGARIDA
Harmonia: SERGINHO

*“Minha Pátria é minha língua
Fala Mangueira!
Fala” (Língua - Caetano Veloso)*

Os versos de Caetano inspirados em Herivelto Martins, homenageiam os poetas da Estação Primeira de Mangueira que fizeram da palavra o verso e com os versos buscaram a melodia certa para abrir e encantar nossos corações. Retratam também o aspecto de que a unidade lingüística mantida no Brasil seria um símbolo de identidade nacional, ou seja, nossa Pátria. Em nosso enredo contamos uma breve trajetória do idioma Português de suas raízes históricas até os dias atuais. Nesse último setor estabelecemos uma relação entre os poetas de Mangueira, guardiões da cultura popular, os imortais da Academia Brasileira de Letras, guardiões da norma culta e o Museu da Língua Portuguesa, situado na sede da antiga Estação da Luz, em São Paulo, que reúne os vários saberes em uma homenagem a Língua Portuguesa.

Figurino nº. 35 – Ala Baianas Tradicionais
AS ROSAS NÃO FALAM

FIGURINO Nº. 36 – Ala dos Compositores
POETAS DE MANGUEIRA

FIGURINO Nº. 37 – Ala dos Artistas
ARTE POPULAR

FIGURINO Nº. 38 – Ala da Escola
A FLOR E O ESPINHO

FIGURINO Nº. 39 – Ala da Comunidade
EU SEI QUE VOU TE AMAR

Carro nº. 08
ESTAÇÃO PRIMEIRA DA LUZ
Baluartes da Estação Primeira
Imortais da Academia Brasileira de Letras
Composições

Demais Informações:

Responsáveis por Trabalhos Específicos:

Andamento da Escola: **MOACYR BARRETO, MÁRCIO Garcia, Osni Melo (CHUCHU).**

Cronometragem: **AVELINO Pacheco.**

Sinalização Coordenação: **AMAURI Wanzeller e WILLIAM Alves e equipe – Paulo Santos, Marcos Rebello, Jorge Veiga, Ricardo Guedes, João Marcelo, João Aquino, Salomão, Jorge Rodrigues e Coelho.**

Responsável pelos Baluartes: **CELSO RODRIGUES.**

Carros e Alegorias: **ANTHERO e César Machado.**

Concentração: **JOÃO RICHE e PAULO BARROS.**

Entrada das alegorias em desfile: **EDSON MARCOS, ELIAS RICHE e Gustavo.**

Dispersão: **NILTON de Oliveira e Hector.**

Elaboração das Fichas Técnicas: **MOACYR BARRETO, EDSON MARCOS, PAULO BARROS e WILLIAM Alves.**

Revisão do Texto: **ROSA RICHE.**

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Max Lopes		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
*	PEDE PASSAGEM	Esse tripé remonta aos antigos carnavais nos quais as escolas exibiam esse elemento cênico objetivando apresentar seu enredo. No Pede Passagem da Estação Primeira podemos ver representada a beleza e a magnitude da Língua Portuguesa que se espalhou pelos cinco continentes e atualmente é o idioma oficial de oito Países: Portugal, Brasil, Angola, Moçambique, Cabo Verde, Guiné Bissau, São Tomé e Príncipe e Timor Leste, sendo um dos idiomas mais falados no Mundo.
01	IMPÉRIO ROMANO	O carro enfatiza, teatralmente, com a participação das quatro primeiras alas, a importância da cultura romana que, oriunda da região do Lácio, se difunde nos territórios conquistados que vieram a formar o Império Romano. Um dos traços mais marcantes dessa cultura foi, sem dúvida, a sua língua o Latim. Podemos afirmar ser esta a língua mãe de vários dos idiomas que falamos hoje, tais como, o Português, o Espanhol, o Francês e o Italiano dentre outros. O carro torna-se, portanto, um encontro com as origens históricas de nossa língua portuguesa a grande homenageada de nosso enredo. Os Destaques da Alegoria são o “Deus Júpiter” – Eduardo Leal, a “Deusa Minerva” – Beth Lee e a “Última Flor do Lácio” – Mariana Boscôli. No carro serão encenadas algumas situações que ocorriam no Coliseu.
02	NAVEGAR É PRECISO	Vários séculos após o apogeu do Império Romano, Portugal fundamentado numa política de expansão comercial se lançou ao mar em busca do domínio do comércio de especiarias. Na Rota para as Índias, Portugal chegou ao Território que após várias denominações foi chamado de Brasil. Ao aportar no Brasil as caravelas portuguesas trouxeram seu povo, sua cultura e sua língua. Os Destaques apresentados na Alegoria são “Delírio Lusitano” – Di Stéfano, “Inspirações Lusitanas”- Ludmila Aquino, “Império Português de Ultramar” – Tânia Índio do Brasil e “Sonhos de Luís de Camões” – Ari Lang.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo)		
Max Lopes (Carnavalesco) & Aldecir Azevedo (Cenógrafo)		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
03	CARTA DE CAMINHA	Para muitos a Carta de Caminha é a Certidão de Nascimento do Brasil, nela estão relatados aspectos exuberantes da flora, da fauna e dos habitantes da região encontrada. Outros relatos de época constataam a prática antropofágica por parte dos nativos. O carro mostra o encontro da cultura portuguesa com a cultura indígena marcando a chegada da “última flor do Lácio” em terras Brasileiras. Na Alegoria estarão os Destaques “Uirapuru” – Nabil, “Flora Brasileira” – Beni, “Arara” – Ednelson Pereira e “Tucano” – Hugo Xavier.
04	PRESENÇA AFRICANA	Oriundos de diversas regiões da África os negros começaram a chegar, no século XVI, para atuar como mão-de-obra escrava. Com seus dialetos, hábitos e culturas diversas aqui enfrentaram muita repressão. Sofrendo as agruras do cativo sonhavam com sua terra natal e com a liberdade, que em seus devaneios era expressa na representação de antílopes encilhados aos quais cavalgavam em busca da liberdade. Os negros nas terras brasileiras lutaram por sua sobrevivência e deixaram sua influencia de forma decisiva em nossos costumes nos legando hábitos, sobretudo os religiosos, e palavras que se incorporaram á língua portuguesa, inclusive o nosso samba. Que hoje nos apresenta um pouco da história de nosso idioma, falando a nossos corações e mentes. Nessa Alegoria encontramos representados nos Destaques os Orixás “Oyá” (Iansã) – Marcilene Moraes, “Oxum” – Norma Cristina, “Odé” (Oxossi) - Santinho e “Ogum” – Sérgio Ribeiro numa alusão aos cultos afro-brasileiros e três cabeças que simbolizam a diversidade dos povos africanos que no Brasil passam a falar a língua portuguesa.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Max Lopes (Carnavalesco) & Aldecir Azevedo (Cenógrafo)		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
05	MISCIGENAÇÃO BRASILEIRA	As relações inter-raciais do dia-a-dia formavam um novo homem. Nosso idioma se transformava com a incorporação de novos vocábulos. Assimilava expressões das línguas nativas, sem as quais, por exemplo, não conheceríamos o <i>guaraná</i> , o <i>maracujá</i> , não assistiríamos a partidas no <i>Maracanã</i> , ou quem, sabe nem mesmo seríamos <i>cariocas</i> . Assumia o <i>axé</i> africano e nos enriquecíamos com sentimento e poesia. Na verdade, ao considerarmos que a língua é viva, podemos afirmar que desde a chegada dos portugueses, ao litoral da Bahia, nos idos de 1500, até os dias de hoje, nosso idioma se transforma, influencia e é influenciado por todas as culturas. Para ilustrar a convivência em sociedade de índios, brancos e negros nosso artista se referenciou em cenas do cotidiano retratadas em obras de Debret, que serão encenadas na alegoria. Como destaque a Alegoria apresenta o “Marques de Pombal” – Anderson Ferreira.
06	INSPIRAÇÃO LITERÁRIA	A riqueza de nosso idioma estaria perdida se não tivéssemos pessoas capazes de expressar toda sua magnitude. Esse carro se constitui numa grande homenagem a todos aqueles que fizeram da palavra a forma maior de expressar os sentimentos e nos legaram páginas maravilhosas de nossa história. Transitando por vários momentos de nossa história literária este setor chega até aos modernistas que na semana de Arte Moderna, em 1922, marcam uma ruptura com os padrões culturais então vigentes. Como destaque, temos da obra de Mário de Andrade o personagem “Macunaíma” – Helson Zen e a reprodução em três dimensões de obras de Tarsila do Amaral.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo)		
Max Lopes (Carnavalesco) & Aldecir Azevedo (Cenógrafo)		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
07	TROPICÁLIA	O movimento tropicalista marca um momento delicado da história do Brasil, pois se desenvolve sob o período da ditadura militar que se instalou a partir de 1964. Apesar da repressão policial esse foi um momento de grande efervescência cultural que contemplou aspectos das artes plásticas, da pintura e em particular da música. Com inspiração na Arte Naif, o carro nos apresenta a dicotomia entre a repressão e a criação tão presentes naquele período histórico. A Alegoria apresenta como destaque “Liberdade de Expressão” – Marlene Campelo e “Música Nacionalista” – Edmilson Araújo.
08	ESTAÇÃO PRIMEIRA DA LUZ	A Estação Primeira de Mangueira, uma das grandes guardiãs da cultura popular do samba, aqui representada por nossos Baluartes Hégio Laurindo da Silva (Mestre Delegado), Olivério Ferreira (Xangô) Nelson Matos (Nelson Sargento), Ulisséa do Nascimento (Tia Cecélia), Raymundo de Castro, Roberto Paulino, Moacyr Castelo Branco (Melão), Alcyonne Barretto (Dr. Alcyone), Jurandir Oliveira, Jorge Ferreira Dias (Galego), Moacyr Silva, Ed Miranda Rosa (Seu Ed), Hélio Rodrigues Neves (Hélio Turco) Jorge Henrique dos Santos (Preto Rico), Walter Carlos Nascimento (Balico), Amélia Alves de Carvalho (Tia Amélia), Paulo Domingos (Paulão), Lea Araújo. José Narciso Teixeira (Brogogério), Glória Regina, Eli Gonçalves (Chininha) e pelo nosso Presidente de Honra José Bispo Clementino dos Santos (Mestre Jamelão), recebe a visita dos maiores guardiões do nosso idioma os imortais da Academia Brasileira de Letras representada pelos acadêmicos Marcos Villaça (presidente da ABL), Nelson Pereira dos Santos, Antonio Olinto, Domicio Proença e Ivan Junqueira e juntos chegam ao Museu da Língua Portuguesa templo da Luzofonia e primeiro museu, no mundo, inteiramente dedicado a uma língua. A união da cultura acadêmica formal com a cultura e o saber popular em defesa de nosso maior símbolo de unidade nacional a Língua Portuguesa.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p>Tânia Índio do Brasil Ludimila de Aquino Eduardo Leal Beny Beth Lee D’Stefano Ary Lang Marlene Campelo Anderson Ferreira Edmilson de Araújo Norma Cristina Nabil Habib Santinho Marcilene Moraes Ednelson Pereira Hugo Xavier Sérgio Ribeiro Mariana Boscolli</p>	<p>Funcionária Pública Assessora de Imprensa Estudante Empresária Bibliotecária Bibliotecário Publicitário Empresária Empresário Empresário Empresária Agente de Viagens Estilista Empresária Empresário Empresário Empresário Empresária</p>
<p>Local do Barracão Rua Rivadavia Correa, nº. 60 – Barracão 13 – Cidade do Samba – Gamboa</p>	
<p>Diretor Responsável pelo Barracão ARAMIS Santos e NILTON Oliveira</p>	
<p>Ferreiro Chefe de Equipe JOÃO OLIVEIRA Moura e JOÃO MANOEL da Silva</p>	<p>Carpinteiro Chefe de Equipe Wilson CAETANO</p>
<p>Escultor(a) Chefe de Equipe Flávio Augusto Policarpo Filho (FLAVINHO)</p>	<p>Pintor Chefe de Equipe ELTON Cotinhas e LEANDRO Ferreira Assis</p>
<p>Eletricista Chefe de Equipe VICENTE Vitale</p>	<p>Mecânico Chefe de Equipe Aldecir Ramos da Rocha (ASTRONAUTA)</p>
<p>Outros Profissionais e Respectivas Funções</p> <p>Iluminador Chefe de Equipe - VICENTE Vitale Efeitos Especiais de Movimento - Mildemberg BATISTA de Souza Efeitos Especiais de Água - SÉRGIO Pina Esculturas em Fibra - José dos Reis Vasconcellos (PARÁ) Esculturas em Metal - Carlos Fernandes (SHANGAI) Decoradores dos Carros - ADRIANO Gomes da Silva, ANDERSON Medeiros da Silva, TIAGO da Silva Martins, JOÃO LUIZ Ribeiro, José Antonio (MINEIRO) e LUIS ANTONIO Batista de Oliveira Coreografias - REGINA SAUER</p>	

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
MAX LOPES (Carnavalesco) e Fábio Costa (FABINHO) - Figurinista e 1º Assistente do Carnavalesco					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
01	ROMA LATIM ERUDITO	A linguagem dos nobres o Latim Clássico usado pela elite.	Grupo Regina Sauer	Regina Sauer	
02	ROMA LATIM POPULAR	O falar popular disseminado nas regiões ocupadas principalmente pelas Legiões Romanas.	Grupo Regina Sauer	Regina Sauer	
03	LEGIONÁRIOS COM ESTANDARTES	Os Estandartes com a Águia nas Legiões Romanas davam peso e dignidade às tropas do império. Os legionários que portavam os Estandartes usavam peles de lobo em sua indumentária.	Grupo Regina Sauer	Regina Sauer	
04	LEGIONÁRIOS ROMANOS	O legionário ia para o combate armado com sua espada curta (<i>gladius</i>), com a lança (<i>hasta</i>) e com o escudo retangular convexo. Juntos, em formação semelhante a uma tartaruga, com os escudos representando o casco, viravam uma pequena fortaleza inexpugnável aos inimigos.	Grupo Regina Sauer	Regina Sauer	
05	VIAGEM LUSITANA	Navegar em busca das especiarias chegando às Índias pelo mar era o sonho de Portugal.	Au, Au, Au e Realidade	Guezinha e Perci	1986 e 1987

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantásias (Figuristas)

MAX LOPES (Carnavalesco) e Fábio Costa (**FABINHO**) - Figurista e 1º Assistente do Carnavalesco

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
06	ROTA DO ORIENTE	Estabelecer uma rota marítima para o Oriente permitiu aos navegadores portugueses uma interação com a cultura da região. O figurino carnaliza essa troca de experiências.	Mimosas e Depois Eu Digo	Chininha e Néia	1963 e 1964
07	PERSEGUIDORES DOS MARES	Lançar-se ao mar com as embarcações da época era um grande desafio e os marinheiros sempre falavam dos “monstros” que habitavam os oceanos. O poema épico “Os Lusíadas” narra, com base na mitologia, as dificuldades e os desafios de se enfrentar “mares nunca dantes navegados”.	Comunidade	Guezinha	1992
08	EXALTAÇÃO A PORTUGAL	Homenagem às diversas regiões de Portugal cujos filhos integravam as expedições ultramarinas levando as peculiaridades e as características regionais	Grupo Regina Sauer	Regina Sauer	
09	TERRA BRASILIS	Homenagem aos nativos, à flora e à fauna brasileiras.	Nós Somos Assim e Eles e Elas	Nilda e Gilberto	1967 e 1985

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)

MAX LOPES (Carnavalesco) e Fábio Costa (**FABINHO**) - Figurista e 1º Assistente do Carnavalesco

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
10	TUPIS	Grupo lingüístico mais importante que dominava com suas várias tribos a faixa da planície litorânea. Por sua grande difusão o idioma Tupi é normalmente utilizado para caracterizar os nativos. Na região do atual estado da Bahia os “Tupis” estabeleceram o primeiro contato com os portugueses.	Caprichosos e Aliados	Iracema, Édio e Nilza Dória	1955 e 1958
11	TUPINAMBÁS	Inicialmente os tupinambás mantiveram um relacionamento amistoso com os portugueses. A ocupação da região e a tentativa de escravização quebraram esta relação de confiança. Posteriormente a tribo aliou-se aos franceses na guerra contra os portugueses.	Cheguei e Brasinhas e Brasões	Ricardo e Léa	1991 e 1966
12	INFLUÊNCIA DA CATEQUESE	Pressionados pelos jesuítas que inclusive usavam a “língua geral” para o ensino da religião católica, os nativos começaram a assumir padrões culturais do branco. O figurino carnaliza a interpenetração das duas culturas.	Comunidade	Paulo Ramos	1992

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia(s) (Figurinistas)

MAX LOPES (Carnavalesco) e **Fábio Costa (FABINHO)** - Figurinista e 1º Assistente do Carnavalesco

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
13	IORUBÁ	Homenagem ao povo oriundo da região da Costa da Mina, que aqui se concentrou no Nordeste. A cultura Iorubá, até hoje exerce uma forte influência destacando-se os rituais do candomblé.	Comunidade	Nilton Fernandes e Joilson	1992
14	EVÉ-FON	Representa a região do Benim, que ficou conhecida como Costa dos Escravos.	Baianinhas	Adair e Edna Vitalino	1997
15	GUARDIÃO DA LÍNGUA	Homenagem à preservação da língua Iorubá nos rituais religiosos do Candomblé.	Guardiões do 1º Casal	Marcos Santos e Aramis	1992
16	ENCONTRO ÁFRICA / PORTUGAL	O 1º casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira faz alusão ao início do comércio de escravos com a instalação, de entrepostos comerciais portugueses no litoral africano.	1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira	Marcos Santos e Aramis	
17	NAGÔ	Povo do Reino de Ketu, na África Ocidental, região de onde veio grande número de escravos para o Brasil.	Bateria	Mestre Russo	
18	ANGOLA E MOÇAMBIQUE	Regiões nas quais os portugueses criaram grandes centros de comércio de escravos. De Angola originou-se o maior contingente de escravos para a região do Rio de Janeiro.	Passistas	Almir, Libério e Cleir	

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
MAX LOPES (Carnavalesco) e Fábio Costa (FABINHO) - Figurinista e 1º Assistente do Carnavalesco					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
19	BANTO	Uma das nações negras que tiveram seus filhos trazidos à força para o Brasil e que nos legaram belas páginas em nossa cultura, principalmente em nosso idioma como, por exemplo, a palavra Samba. Alguns estudiosos afirmam que o Banto seria a “língua mãe” de vários idiomas africanos. Assim, encontraríamos uma similaridade com o Latim do qual derivaram as línguas neo-latinas, dentre elas o português, conforme é apresentado em nosso enredo.	Seresteiros e Vem Comigo	Daise e Miriam	1973 e 1991
20	JEJE	Nação africana oriunda do antigo Daomé cuja influência, nos dias atuais, está presente, nos rituais afro-brasileiros.	Comunidade		1992
21	ÍNDIOS ACULTURADOS	O figurino caracteriza a influência portuguesa no dia-a-dia dos nativos demonstrando a absorção da cultura branca na indumentária nativa.	Vendaval e Escola	Clarice e	1982 e 2000
22	FIDALGOS PORTUGUESES	O figurino faz alusão aos portugueses que desembarcaram em terras brasileiras trazendo seus hábitos e costumes.	Escola	Isabel Reis	2000

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantásias (Figuristas)

MAX LOPES (Carnavalesco) e Fábio Costa (**FABINHO**) - Figurista e 1º Assistente do Carnavalesco

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
23	NEGROS ACULTURADOS	O figurino caracteriza a influência portuguesa no dia-a-dia dos negros demonstrando a absorção da cultura branca na indumentária negra.	Comunidade	Genival	1992
24	CORTE DA MISCIGENAÇÃO	O grupo nos apresenta um minueto do qual participam brancos, negros e índios, numa alusão ao surgimento de uma nação miscigenada racialmente e cuja cultura também sai enriquecida com a junção dessa diversidade.	Grupo Regina Sauer	Regina Sauer	
25	AS AVES DA CANÇÃO DO EXÍLIO	A afirmação do amor pelo Brasil, descrito por Gonçalves Dias.	Opção e Tropicana	Zenaide e Evaldo	1982 e 1990
26	ABC INDÍGENA	Marca a influencia das línguas nativas na Língua Portuguesa e o legado de tantas palavras de origem indígena ao nosso idioma.	Crianças	Cici e Déia	1928
27	OS MODERNISTAS	Alusão aos artistas modernistas que revolucionaram os padrões culturais vigentes de modo que o Brasil nunca mais foi o mesmo depois de 1922.	Galeria da Velha-Guarda e Velha-Guarda da Bateria	Ed Miranda, Gilda e Waldir	1954 e 2000

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
MAX LOPES (Carnavalesco) e Fábio Costa (FABINHO) - Figurinista e 1º Assistente do Carnavalesco					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
28	OS SERTÕES	A saga dos sertanejos que, como nos disse Euclides da Cunha, são acima de tudo fortes e contribuíram com sua luta para consolidar o Brasil.	Moana e Panteras	Paulo Ramos e Guanaira	1980 e 1984
29	VIDAS SECAS	Homenagem a obra de Graciliano Ramos e aos que lutam pela sobrevivência contra o flagelo da seca.	Carcará e Comigo Ninguém Pode	Rafael e Dalva	1992 e 1967
30	HIPPIES	Uma filosofia de vida embalada pela expressão “Paz e Amor”.	Embaixadores e Baianas Granfinas	Brandão e Tidinha	1953 e 1952
31	É PROIBIDO PROIBIR	O grito de protesto contra tudo que se caracterize opressor.	Escola	Cida	2000
32	REPRESSÃO E GOTA D'ÁGUA	A dicotomia entre aquele que prende e a palavra que apesar de tolhida e combatida sempre triunfa trazendo a mensagem de esperança.	2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira	Tidinha	
33	ALEGRIA ALEGRIA	Exalta a vida “Por entre fotos e nomes/ Os olhos cheios de cores/ O peito cheio de amores vãos/ Eu vou/ Por que não, por que não”.	Acauã e Amigos do Embalo	Nilcemar e Regina	1984 e 1974

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantásias (Figuristas)

MAX LOPES (Carnavalesco) e Fábio Costa (**FABINHO**) - Figurista e 1º Assistente do Carnavalesco

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
34	CULTURA TELEVISIVA	Exalta o papel de produção e difusão cultural exercidos pela televisão.	Impossíveis e Gatinhas e Gatões	Caçula e Zélia	1960 e 1974
35	AS ROSAS NÃO FALAM	A poesia de Mestre Cartola, representando os poetas de Mangueira, emoldura a mais tradicional das alas da Estação Primeira.	Baianas Tradicionais	Nelcy	1958
36	POETAS DE MANGUEIRA	Guardiões da cultura popular nossos poetas semeiam palavras e colhem versos.	Compositores	Ednaldo Carlos	1939
37	ARTE POPULAR	Artistas de várias linguagens e em diversos momentos.	Artistas	Chininha e Margarida Jusuíno	2000
38	A FLOR E O ESPINHO	A dor dos versos do poeta Nelson Cavaquinho e na alma dos apaixonados que não são correspondidos. "Tire o seu sorriso do caminho/ Que eu quero passar com a minha dor/ Hoje pra você eu sou espinho/ Espinho não machuca flor".	Escola	Marco A. Lima	2000
39	EU SEI QUE VOU TE AMAR	A profissão de fé do "poetinha" Vinícius de Moraes e dos amantes "Eu sei que vou te amar/ Por toda a minha vida vou te amar".	Comunidade	Irineu Pires	1992

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Local do Atelier Rua Rivadavia Correa, nº. 60 – Barracão 13 – Cidade do Samba – Gamboa	
Diretor Responsável pelo Atelier ARAMIS Santos e NILTON de Oliveira	
Costureiro(a) Chefe de Equipe SONIA Regina e AUGUSTO César	Chapeleiro(a) Chefe de Equipe ADELMO Santos
Adrecista Chefe de Equipe JOÃO LUIZ Ribeiro do Amaral	Sapateiro(a) Chefe de Equipe ALBERTO Cordeiro, WALDEMAR e WASHINGTON Luiz de Carvalho
Outros Profissionais e Respectivas Funções AUGUSTO César Batista Santos - Costureiro SONIA Regina - Costureira BINHO e HECTOR - Responsáveis pelo Almojarifado do Barracão	
Outras informações julgadas necessárias Confeção de Fantasia No Barracão da Cidade do Samba, sob responsabilidade de profissionais contratados pela escola, estão sendo desenvolvidas as fantasias de diversas alas, tais como – as da Comunidade, da Escola, da Bateria, das Baianas Tradicionais, das Baianinhas, dos Guardiões do 1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira, dos Grupos Teatralizados e Composições de Carros. As demais alas de forma autônoma confeccionam suas fantasias em ateliers próprios ou contratam os serviços de terceiros. Toda a confecção de fantasias é acompanhada pela comissão de Fantasia do Conselho de Carnaval que tem a responsabilidade de assegurar que os protótipos sejam reproduzidos fielmente. EDMILSON LIMA – Confeccionará as roupas dos dois casais de Mestre-Sala e Porta-Bandeira. Mr. COAT Confeccões – Vestirá a Velha-Guarda, os Baluartes, a Diretoria e uma das Alas da Escola. IVONETE CÂNDIDA – É a responsável pela confecção das fantasias das crianças e de uma das alas da comunidade. SONIA REGINA – Confecciona os figurinos das Alas Baianas Tradicionais, Passistas, Bateria, Baianinhas, Guardiões de Mestre-Sala e Porta-Bandeira e uma das alas da Comunidade. AUGUSTO CESAR – Responde por uma das alas da Comunidade e pela Ala da Escola. FABINHO e LÓIA – Confeccionam as composições dos carros alegóricos.	

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Autor(es) do Samba-Enredo LEQUINHO, JÚNIOR FIONDA, ANIBAL e AMENDOIM DO SAMBA		
Presidente da Ala dos Compositores JERÔNIMO Gegê		
Total de Componentes da Ala dos Compositores 48 (Quarenta e oito)	Compositor mais Idoso (Nome e Idade) José Bispo Clementino dos Santos – JAMELÃO – 94 anos	Compositor mais Jovem (Nome e Idade) GABRIEL 25 anos
Outras informações julgadas necessárias		
<p style="text-align: right;"><i>Todo o tempo que eu viver Só me fascina você, Mangueira Guerreei na juventude Fiz por você o que pude, Mangueira Continuam nossas lutas, Podam-se os galhos, colhem-se as frutas E, outra vez se semeia E no fim desse labor Surge outro compositor Com o mesmo sangue na veia (Fiz Por Você O Que Pude – Cartola)</i></p> <p>Em seus versos Mestre Cartola nos apresenta o celeiro de compositores que é a nossa Ala de Compositores, pioneira entre as Escolas de Samba. Em seus quadros destacaram-se, além de Cartola ilustres nomes que muito contribuíram para o engrandecimento do samba, tais como: - Carlos Cachaca, Nelson Cavaquinho, José Ramos, Cícero, Comprido, e Pelado, que hoje vivem em nossos corações e em nossas memórias e ainda se destacam importantes nomes como, por exemplo: - Preto Rico, Nelson Sargento, Darcy, Jurandir, Hélio Turco (o maior ganhador de sambas-enredo), Tatinho e Alvinho, não esquecendo as presenças femininas de Leci Brandão, Verinha, Gilma Sumaya.</p> <p>Esta gloriosa Ala dos Compositores já foi contemplada com vários prêmios dentre eles os seguintes Estandartes de Ouro de melhor samba-enredo:</p> <p>1990 – Ih! Deu a Louca no Barroco – Hélio Turco, Alvinho e Jurandyr.</p> <p>2000 – Dom Obá II – Príncipe do Povo, Rei dos Esfarrapados – Marcelo D’Aguiã, Gilson Bernini, Bizuca e Valter Veneno.</p> <p>2002 – Brasil com “Z” é pra cabra da peste, Brasil com “S” é nação do nordeste – Lequinho e Amendoim.</p>		

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Outras informações julgadas necessárias

A Ala foi também agraciada com Estandartes de Melhor Interpretete – Mestre Jamelão (1982, 1990, 1992, 1996, 1998) e Destaque Masculino (1974), Personalidade Masculina – Pelado e Elmo José dos Santos e Personalidade Feminina Leci Brandão.

O Samba-Enredo de 1984 – “Yes Nós Temos Braguinha” de Hélio Turco, Jajá, Comprido, Arroz e Jurandir, foi escolhido o Samba do Século. Este samba contribuiu decisivamente para que a Estação Primeira de Mangueira fosse consagrada Super-Campeã do carnaval, no ano da inauguração da Avenida dos Desfiles (Sambódromo).

Pertence a Ala dos Compositores de nossa escola o maior intérprete de samba-enredo de todos os tempos o nosso **JAMELÃO**, que com muito garbo é o Presidente de Honra da Estação Primeira.

Nos últimos anos novos talentos surgiram como, por exemplo: - Gilson Bernini, Marcelo D’Aguiã, Cadu, Gabriel, Almir, Guilherme, Cosminho, e o quarteto vencedor da disputa de 2007, formado por Lequinho, Amendoim, Junior Fionda e Aníbal.

A cada ano que passa as disputas de Samba-Enredo estão mais acirradas, a partir do momento em que a diretoria divulga a sinopse, as parcerias vão sendo formadas e no dia marcado os sambas são entregues.

Começa a fase das eliminatórias na qual são feitos os cortes até que no dia da grande final três sambas são apresentados, num clima de muita adrenalina e tensão. Já no início da manhã é anunciado o samba-enredo vencedor, ou como gostam alguns o hino da escola para o carnaval do próximo ano. Em outubro chega ao fim a disputa iniciada em agosto, após três meses de muitas lágrimas explode a alegria da parceria vencedora e como que por um passe de mágica todos os compositores se unem na certeza de que a disputa deve aguardar o próximo ano.

Esse ano o quarteto formado por Lequinho, Amendoim do Samba, Junior Fionda e Aníbal, foi aquele que explodiu de alegria, ao longo de todo processo de eliminatórias a bela composição foi se destacando e crescendo a cada apresentação. Na quadra os diversos segmentos da escola e nossos visitantes demonstravam sua preferência e ajudavam aos membros do júri empenhados em escolher o melhor para a Estação Primeira de Mangueira.

Empenhada em apresentar o enredo “MINHA PÁTRIA É MINHA LÍNGUA, MANGUEIRA MEU GRANDE AMOR, MEU SAMBA VAI AO LÁCIO E COLHE A ÚLTIMA FLOR” a Estação Primeira necessitava de um Samba-Enredo capaz de expressar com a poesia da alma dos poetas populares a grandiosidade do tema tratado. O jovem quarteto produziu uma obra de arte, unindo poesia a métrica narra a trajetória da última flor do Lácio a Língua Portuguesa, desde sua longínqua origem até os dias atuais. Dinâmico como a Língua o Samba-Enredo, nos apresenta neologismos (tupinambraseiro) e transita da norma culta dos versos de Camões aos versos populares dos compositores e poetas.

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Outras informações julgadas necessárias

ESTRUTURA DO SAMBA-ENREDO

Por Hiram Araújo

O Samba de Enredo da Mangueira de autoria de Lequinho, Junior Fionda, Aníbal e Amendoim, funciona como trilha sonora do enredo. De forma objetiva e didática se propõe a fazer uma viagem nos diversos setores da Escola, com versos divididos numa primeira e numa segunda mediados por dois refrões.

O samba começa a ser puxado pelo refrão que além de abrir, também fecha a composição não permitindo solução de continuidade, tornando-o redondo.

DEM NO VIRA DA MANGUEIRA DEM SAMBAR
MEU IDIOMA TEM O DOM DE TRANSFORMAR
FAZ DO PALÁCIO DO SAMBA UMA CASA PORTUGUESA
É UMA CASA PORTUGUESA COM CERTEZA

bis

É um chamamento para vir viver na Mangueira a história do idioma português que tem o dom de transformar o Vira, dança e música popular portuguesa em samba e o Palácio do Samba (quadra da Mangueira) em casa portuguesa com certeza. Belas imagens poéticas metafóricas, acompanhadas por uma melodia valente, com maior ênfase nos finais dos versos.

Quando o refrão se repete para permitir a entrada da primeira, o intérprete do samba repete “quem sou eu”, recurso que permite a mudança de melodia. Percebe-se com clareza a identidade da bateria da Mangueira com os surdos virando.

Aliás, em todo o transcurso do samba de enredo há uma total integração da batida da bateria da Mangueira, como se pode sempre observar no canto do samba de enredo, dentro da cadência implantada pelo saudoso Mestre Waldomiro, como a parada da segunda do samba e a subida da bateria no refrão de baixo, para a cabeça do samba.

Na primeira do samba já vivendo a Mangueira, o desfilante se coloca no lugar da língua Portuguesa e vai ao Lácio, região da Itália, onde nasceu o Latim que deu origem à várias línguas entre elas o espanhol, o italiano, o francês e o português a última flor do Lácio.

O primeiro setor do desfile é “A Última Flor do Lácio”- do Latim surgem várias línguas entre elas o português. A letra diz:

“QUEM SOU EU?
TENHO A MAIS BELA MANEIRA DE EXPRESSAR
SOU MANGUEIRA... UMA POESIA SINGULAR
FUI AO LÁCIO E NOS MEUS VERSOS CANTO À ÚLTIMA FLOR”

Nesse momento mudando a melodia, o que possibilita novos desenhos da bateria, surge no 2º setor do enredo que é: “Expansão Lusitana” – no século XVI, o idioma se espalha pelo mundo. A letra diz:

“CARAVELAS AO MAR PARTIRAM”

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Outras informações julgadas necessárias

E logo alcançam o 3º setor que é “Terra Brasilis” – o português segue as primeiras influências das línguas nativas. A letra diz:

“POR DESTINO ENCONTRARAM O BRASIL...
NOS TRAZENDO A MAIOR RIQUEZA
A NOSSA LÍNGUA PORTUGUESA
SE MISTUROU COM TUPI *TUPINAMBRASILEIROU*”

E no 4º setor “Influência Negra” – nos séculos XVII e XVIII com a chegada dos negros africanos, o português sofreu novas transformações. O samba de enredo diz:

“MAIS TARDE, O CANTO DO NEGRO ECOOU
ASSIM A LÍNGUA SE MODIFICOU”

O 5º setor “Brasil de Todas as Raças” – com influencia de dialetos indígenas e africanos o português “brasileiro” se consolida. Essa parte está resumida no refrão que une a primeira à segunda do samba:

“EU VOU NOS VERSOS DE CAMÕES
ÀS FOLHAS SECAS CAÍDAS DE MANGUEIRA bis
É CHAMA ETERNA, DOM DA CRIAÇÃO
QUE FALA AO PULSAR DO CORAÇÃO”

O 6º e o 7º setores, que compreendem a modernização da literatura e o movimento tropicalista, os autores expõem no samba de enredo na segunda parte, com os versos:

“CANTANDO, EU VOU
DO OIAPOQUE AO CHUÍ OUVIR
A MINHA PÁTRIA É MINHA LÍNGUA
IDOLATRADA OBRA-PRIMA TE FAÇO IMORTAL
SALVE... POETAS E COMPOSITORES
SALVE TAMBÉM OS ESCRITORES
QUE ENRIQUECERAM A TUA HISTÓRIA
Ó MEU BRASIL...
“DOS FILHOS DESTE SOLO ÉS MÃE GENTIL”

O 8º setor “Estação Primeira da Luz” – a Língua Portuguesa é homenageada com um museu instalado na estação da Luz. A letra diz:

“HOJE A HERANÇA PORTUGUESA NOS CONDUZ
A ESTAÇÃO DA LUZ”

No sentido narrativo da letra lateja um material de fabulação onde o herói – a Língua Portuguesa se confunde com a própria Mangueira, que é uma das poucas instituições, entre nós, que funciona como uma nação.

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Outras informações julgadas necessárias

Quem sou eu?
Tenho a mais bela maneira de expressar
Sou Mangueira... uma poesia singular
Fui ao Lácio e nos meus versos canto a última flor
Que espalhou por vários continentes
Um manancial de amor
Caravelas ao mar partiram
Por destino encontraram o Brasil...
Nos trazendo a maior riqueza
A nossa língua portuguesa
Se misturou com tupi tupinambraseiro
Mais tarde o canto do negro ecoou
Assim a língua se modificou

**Eu vou nos versos de Camões
Às folhas secas caídas de Mangueira
É chama eterna dom da criação
Que fala ao pulsar do coração**

BIS

Cantando eu vou
Do Oiapoque ao Chuí ouvir
A minha pátria é minha língua
Idolatrada obra-prima te faço imortal
Salve... poetas e compositores
Salve também os escritores
Que enriqueceram a tua história
Ó meu Brasil
Dos filhos deste solo és mãe gentil
Hoje a herança portuguesa nos conduz
À Estação da Luz

**Vem no vira da Mangueira vem sambar
Meu idioma tem o dom de transformar
Faz do Palácio do Samba uma casa portuguesa
É uma casa portuguesa com certeza**

BIS

FICHA TÉCNICA

Bateria

Diretor Geral de Bateria

José Luiz Custódio (**MESTRE RUSSO**)

Outros Diretores de Bateria

Valdir Oliveira (**MESTRE GATO**), Wesley Assumpção (**MESTRE WESLEY**), André Henrique (**MESTRE ANDRÉ K.M**), Fábio A. Nunes (**MESTRE FÁBIO**) e Auxiliares: **MICO, ZÉ CAMPOS, GAGUINHO, ARÍDIO e EDIMÁRCIO**

Total de Componentes da Bateria

280 (Duzentos e oitenta) componentes

NÚMERO DE COMPONENTES POR GRUPO DE INSTRUMENTOS

1ª Marcação	2ª Marcação	3ª Marcação	Rece-Reco	Ganzá
30 (Surdo)	30 (Surdo Mó)	0	0	20
Caixa	Tarol	Tamborim	Tan-Tan	Repinique
0	70	40	0	40
Prato	Agogô	Cuica	Pandeiro	Chocalho
0	20	30	0	0

Outras informações julgadas necessárias

A coordenação da Bateria fará a blindagem da Bateria, terá a responsabilidade da troca dos instrumentos furados em desfile e assistência para os ritmistas em caso de sede e/ou acidentes de percurso, sendo necessária sua entrada no meio da Bateria.

A Bateria preparou arranjos rítmicos para o acompanhamento do samba-enredo. Estes arranjos, não são considerados “paradinha”, pois estamos priorizando a nossa marcação de primeira e cadência em torno de 150 BPM. Apenas para ilustrar, pela primeira vez estaremos apresentando em desfile mulheres ritmistas.

Nossa Rainha de Bateria, Preta Gil, foi escolhida com o intuito de quebrar o estereótipo dos modelos antigos. Acreditamos que uma “Rainha” não precisa ser escultural ou ser exímia passista, basta ter empatia com a Bateria, público e desempenhar sua função.

Dir. Administrativa

FICHA TÉCNICA

Harmonia

Diretor Geral de Harmonia

Olivério Ferreira (**XANGÔ da Mangueira**)

Outros Diretores de Harmonia

Edson (**EDINHO**) Góes, Sérgio Lucchesi (**SERGINHO**), **DILMO** Emídio, **JOSÉ CARLOS NETO**, José Alves (**SEU NEGO**), João Carlos de Oliveira (**JOÃO DO CIEP**), Pedro Paulo Severino (**GENUÍNO**), **DIMICHEL** Velasco e **NILZO** Antonio da Silva

Total de Componentes da Direção de Harmonia

10 (Dez) componentes

Puxador(es) do Samba-Enredo

LUIZITO, CLÓVIS PÊ, ERALDO CAÊ, ZÉ PAULO e CHINA BRANCO

Instrumentistas Acompanhantes do Samba-Enredo

Cavaco – **DIDO, ALEX e LUIZ PAULO**

Violão 7 Cordas – **WLADMIR**

Violão 6 Cordas – **RENATO**

Percussão – **ANDRÉ, JUNIOR e JEFERSON**

Outras informações julgadas necessárias

Os membros do Conselho de Carnaval, do Conselho Deliberativo, da Diretoria, os Presidentes de Alas e os integrantes das Alas de Apoio Técnico participarão da Harmonia da Estação Primeira desenvolvendo as tarefas que lhes foram atribuídas nas reuniões da Comissão de Carnaval.

Considerando que Harmonia em uma escola de samba é o perfeito entrosamento entre o ritmo da bateria e o canto entoado pelos componentes o Conselho de Carnaval programou uma série de ensaios que aconteceram após a escolha do samba-enredo em outubro. Tais ensaios foram divididos em:

- **ENSAIOS DE CANTO** – realizados, às quartas-feiras, em nossa quadra da Rua Visconde de Niterói e destinados a todos os componentes da escola, contaram sempre com uma grande participação da comunidade.

- **ENSAIOS TÉCNICOS DE DESFILE** – realizados na Rua Visconde de Niterói, esses ensaios são uma grande fonte de troca de energia com os moradores da comunidade de Mangueira. Permitem que eles acompanhem o andamento dos trabalhos com vistas ao carnaval e possam incentivar aqueles que terão a responsabilidade de em desfile representar nossa escola. Servem também de preparação para os ensaios realizados na Sapucaí.

- **ENSAIOS NA SAPUCAÍ** – os ensaios no “campo de jogo” permitem que tenhamos uma noção mais precisa do andamento de desfile além de se constituírem na grande festa pré-carnavalesca do Rio de Janeiro. Vamos para esses ensaios levando toda nossa garra e alegria de estarmos desfilando na Sapucaí.

São realizados, ainda, ensaios específicos com os grupos teatralizados, destaques e composições de carros, comissão de frente e os casais de Mestre-Sala e Porta-Bandeira. Tudo com o objetivo de apresentarmos para o público o melhor espetáculo.

FICHA TÉCNICA

Evolução

Diretor Geral de Evolução Olivério Ferreira (XANGÔ da Mangueira)
Outros Diretores de Evolução Edson (EDINHO) Góes, Sérgio Lucchesi (SERGINHO), DILMO Edmídio, JOSÉ CARLOS NETO , José Alves (SEU NEGO), João Carlos de Oliveira (JOÃO DO CIEP), Pedro Paulo Severino (GENUÍNO), DIMICHEL Velasco e NILZO Antonio da Silva
Total de Componentes da Direção de Evolução 10 (Dez) componentes
Principais Passistas Femininos ROSE, NILCE, QUEILA, MÁRCIA, CLAUDIENE, FABIANA, FERNANDA, ALESSANDRA, JULIANA CLARA, AMANDA e PATRICIA
Principais Passistas Masculinos ÍNDIO, LUÍS CARLOS (RUSSO), CELSINHO e SERGINHO PANDEIRO
Outras informações julgadas necessárias <p>EVOLUÇÃO: progressão da dança em conformidade com o ritmo do Samba que está sendo executado e com a cadência da Bateria. Juntamente com os quesitos Harmonia e Conjunto integra o grupo de quesitos que mais valoriza o entrosamento dos componentes.</p> <p>Em preparação para o desfile e visando obter um excelente desempenho foram realizados os ensaios técnicos de canto, de desfile e de diversos segmentos da Escola, tais como Ala das Crianças, Baianas, Baianinhas, Comunidade, Comissão de Frente, Guardiões e Mestre-Sala e Porta-Bandeira, Carros Alegóricos e Grupos Teatralizados que enfatizam alguns dos tópicos de nosso enredo.</p> <p>Nos ensaios nossa Escola se mostrou preparada para executar deslocamentos fluentes e em sincronia, integrando o tema (enredo) que é apresentado auditivamente em música/texto (samba-enredo) com o coro de vozes dos componentes e a bateria; realçando visualmente as fantasias, as alegorias, os adereços, os destaques, os carros alegóricos e os desfilantes.</p> <p>Ao longo dos anos diversos de nossos Passistas conquistaram o reconhecimento do Júri do Estandarte de Ouro, tais como:</p> <ul style="list-style-type: none">• CARLINHOS do PANDEIRO (1972);• LAERTE (1980);• ÍNDIO (1981);• GARGALHADA (1987);• SERGINHO do PANDEIRO (1990);• JANAINA (1991);• CELSINHO (1992);• ANA PAULA (1997 - Rainha da Bateria);• TÂNIA BISTEKA (1999 - Rainha da Bateria);• FABIANA (2000 - Princesa da Bateria);• REINALDO (2002 - Revelação);• JULIANA CLARA (2003);• MATEUS REGO (2004).

FICHA TÉCNICA

Conjunto

Vice-Presidente de Carnaval Eli Gonçalves da Silva (CHININHA)		
Conselho de Carnaval Álvaro Luiz Caetano (ALVINHO), ALCYONE BARRETO , ANTHERO Martins, AVELINO Pacheco, AMAURI Wanzeller, ARAMIS Santos, CELSO Rodrigues, EDSON MARCOS Gaspar de Andrade, ELIAS Riche, Francisco de Carvalho (CHIQUINHO), JOÃO CARLOS Alves dos Santos, ELMO José dos Santos, JOÃO Riche, JORGE LUIZ Fernandes, Márcia da Silva Machado (GUEZINHA), MÁRCIO Garcia, MARGARIDA Jesuíno, MAX LOPES , MARCOS Oliveira SANTOS , MOACYR BARRETO da Silva Junior, NILTON de Oliveira, OSVALDO MARTINS , PAULO BARROS , PAULO RAMOS , Sérgio Lucshesi (SERGINHO) e WILLIAM Alves		
Responsável pela Ala das Crianças Helcy da Silva Gomes (CICI) e DEIA Maria Ferreira		
Total de Componentes da Ala das Crianças 120 (Cento e vinte)	Quantidade de Meninas 60 (Sessenta)	Quantidade de Meninos 60 (Sessenta)
Responsável pela Ala das Baianas NELCI da Silva Gomes		
Total de Componentes da Ala das Baianas 120 (Cento e vinte)	Baiana mais Idosa (Nome e Idade) TIA SULUCA 85 anos	Baiana mais Jovem (Nome e Idade) MARINA da Silva 16 anos
Responsável pela Velha-Guarda ED MIRANDA Rosa e Ermene GILDA Dias Moreira		
Total de Componentes da Velha-Guarda 80 (Oitenta)	Componente mais Idoso (Nome e Idade) ED MIRANDA 93 anos	Componente mais Jovem (Nome e Idade) GILDA 63 anos
Pessoas Notáveis que desfilam na Agremiação (Artistas, Esportistas, Políticos, etc.) ALCIONE Marrom, EMÍLIO SANTIAGO , JAMELÃO , ROSEMARY , TEREZINHA SODRÉ , BETH CARVALHO , BETH GROFFMAN , BRUNO BARRETO , LECI Brandão, MILTON NASCIMENTO , PAULA LIMA , MARIANA BOSCOLI , DIRA PAES , ELIZANGELA , JÚLIA LEMERTZ e ALEXANDRE BORGES		
Outras informações julgadas necessárias		

FICHA TÉCNICA

Conjunto

Outras informações julgadas necessárias

Conjunto é todo o desfile, a forma geral e integrada como a escola se apresenta. Assim, a apresentação deve ser fluente, as formas de expressão musical, dramática e visual, devem apresentar-se uniformes e equilibradas, a planta baixa do desfile deve ser obedecida.

Essa foi a tônica de trabalho do nosso Conselho de Carnaval, seja na quadra, seja na Visconde de Niterói ou na Marquês de Sapucaí. Nos ensaios seguimos testando a afinação, conferindo os aspectos imprescindíveis ao equilíbrio do conjunto, aparando aqui, ajustando ali, de forma que, ao ouvir nossa batida inconfundível da Bateria, todos passem a ter sua atenção voltada para o desfile e que, ao final de nossa apresentação, todos estejam encantados e sintam aquele gosto de “quero mais”. Desejamos que aqueles que todos possam guardar belas recordações de nossa passagem pela Avenida dos Desfiles e que nos enderecem seus mais positivos desejos de vitória.

Com cuidado e muito esmero trabalhamos cada parte do nosso desfile. Definimos o Enredo, passamos pelas eliminatórias que apontaram o Samba-Enredo vencedor, nos empenhamos na análise dos desenhos de carros e fantasias e na elaboração do roteiro. Acompanhamos a confecção das fantasias e vimos o barracão crescer, dando forma ao sonho do nosso Max. Realizamos ensaios, trabalhamos a comunidade interna e externa de nossa Escola e contamos os dias para que pudéssemos nos apresentar na Avenida mostrando todo o conjunto de nosso carnaval.

A Estação Primeira de Mangueira, ao longo de seus 78 (setenta e oito) anos de existência, tem o orgulho de se constituir como uma escola que preserva suas tradições e valoriza seu passado. Toda nossa história nos mostra vários exemplos de tradição familiar que serve como laço de gerações em prol da Estação Primeira.

Costumamos dizer que nossos fundadores formaram a raiz dessa frondosa Mangueira que frutificou, e hoje vários de seus frutos exercem funções de destaque em nossa escola, tais como:

Nosso ex-presidente **ELMO** José dos Santos é filho de nosso Baluarte **TINGUINHA** (Homero José dos Santos) fundador de nossa Ala da Bateria;

O trabalho desenvolvido em nossa escola pela família de **Saturnino Gonçalves**, nosso primeiro Presidente e pai de **D. Neuma**. Nossa vice-presidente **CHININHA**, **CICI** responsável pela Ala das Crianças e Presidente da Mangueira do Amanhã e **GUEZINHA** Assessora da Presidência são filhas de D.Neuma. **NELCI** e **ADAIR** (netas) são exemplos da nova geração que já começa atuar em diversos setores de nossa agremiação;

GILDA, que divide a coordenação dos trabalhos da Velha Guarda com seu **ED MIRANDA**, é neta de **SEU JÚLIO**, primeiro “Ensaíador de Quadra”, função hoje conhecida como “Diretor de Harmonia”, e sobrinha do ex-presidente Darke Dias Moreira, o popular **SINHOZINHO**.

Inúmeros outros exemplos poderiam ser dados se passássemos às direções de alas ou mesmo ao conjunto de desfilantes ou aos diretores da agremiação, mas buscamos enfocar, com orgulho, um pouco de nossa história.

Outro aspecto a ser ressaltado é a preocupação da Estação Primeira para com seus componentes em desfile. Assim diretores médicos desfilam em diversos setores, em especial junto às alas da Velha Guarda e Velha Guarda da Bateria (**Dr. Eduardo Baiana**) e das Crianças (**Dr. Luiz Carlos**) e junto ao carro dos Baluartes que esse ano contará com a presença de membros da Academia Brasileira de Letras (**Dr. Celso Rodrigues**).

FICHA TÉCNICA

Comissão de Frente

Responsável pela Comissão de Frente
MOACYR BARRETO da Silva Junior

Coreógrafo(a) e Diretor(a)
CARLINHOS DE JESUS e Marcelo **MORAGAS** (Assistente)

Total de Componentes da Comissão de Frente	Componentes Femininos	Componentes Masculinos
15 (Quinze)	0	15 (Quinze)

Outras informações julgadas necessárias

A Comissão de Frente iniciou seus ensaios em outubro além de Carlinhos de Jesus conta com 21 bailarinos. São 15 efetivos, 5 reservas e 1 assistente de direção (**MORAGAS**). Profissionais de áreas diversas também integram a Comissão de Frente tais como: o Estilista e Figurinista **LUIZ DE FREITAS**, o Maquiador **MÁRIO CAMPIOLLI** e a equipe da **HÉLICE** Produções Artísticas Ltda., que atua na preparação dos Efeitos Especiais de Cenografia.

Unindo ação ao sentimento Carlinhos de Jesus, desde 1998, brindou o público que ama nosso Carnaval com brilhantes apresentações. Fomos os Malandros (1998) tão presentes na obra de Chico Buarque, revivemos os Bambas do Samba (1999), nascemos Obá II e transitamos entre a corte e os esfarrapados (2000), nos fizemos mercadores e bebemos da Seiva da Vida (2001), invadimos o Nordeste (2002), plantamos a PAZ e colhemos AMOR (2003), redescobrimos Minas (2004) e trouxemos toda a mineirada para o nosso carnaval, energizamos a Avenida com a presença de nossa própria história e de nossa vida (2005), navegamos no Rio de Esperança da Integração Nacional, espantando os maus agouros com nossa Carranca (2006) e agora vamos nos comunicar usando a nossa língua e nossa pátria tão lindas e tão belas. Podemos destacar que durante as coreografias apresentamos nossa marca registrada **o samba no pé**.

Nos últimos anos, inovando e ousando, em suas apresentações a Comissão obteve vários prêmios dentre eles 3 Estandarte de Ouro (Jornal O Globo) dois Troféus Tamborim de Ouro (Jornal O DIA) e o Troféu Apoteose do Samba (Rádio FM 94).

A respeito da Coreografia de 2007

“COMUNICAÇÃO – PALAVRA É PARA DIZER”

"Deve-se escrever da mesma maneira como as lavadeiras lá de Alagoas fazem seu ofício. Elas começam com uma primeira lavada, molham a roupa suja na beira da lagoa ou do riacho, torcem o pano, molham-no novamente, voltam a torcer. Colocam o anil, ensaboam e torcem uma, duas vezes. Depois enxáguam, dão mais uma molhada, agora jogando a água com a mão. Batem o pano na laje ou na pedra limpa, e dão mais uma torcida e mais outra, torcem até não pingar do pano uma só gota. Somente depois de feito tudo isso é que elas dependuram a roupa lavada na corda ou no varal, para secar.

Pois quem se mete a escrever devia fazer a mesma coisa. A palavra não foi feita para enfeitar, brilhar como ouro falso; a palavra foi feita para dizer."

Graciliano Ramos, em entrevista concedida em 1948

FICHA TÉCNICA

Comissão de Frente

Outras informações julgadas necessárias

O texto da entrevista concedida pelo escritor Graciliano Ramos, em 1948, foi uma das fontes de inspiração para a coreografia a ser apresentada pela comissão de frente da Estação Primeira de Mangueira. Comunicação é o mote de todo nosso trabalho e nosso objetivo maior.

Ao longo do desfile apresentaremos e representaremos a nossa Estação Primeira de Mangueira de forma lúdica, bem humorada e interativa com o público presente. Expressaremos sentimentos, emoções e desejos, enfim usaremos a palavra pra dizer.

Apresentaremos uma Comissão de Frente simples, como as letras que nos permitem formar uma infinidade de palavras. Não recorreremos a efeitos mirabolantes ou grandes artifícios. Traremos surpresas que nos permitirão transitar pela língua portuguesa, de sua origem no Lácio, aos modismos e gírias de hoje. Embora a palavra seja para dizer não podemos contar aqui o que apresentaremos, pois não vamos estragar nossa surpresa.

Nosso figurino elaborado, pelo estilista Luiz de Freitas, teve inspiração poética nos navegadores portugueses e em grandes nomes da literatura, sem, contudo ter uma preocupação de caracterizar um determinado período de tempo, ou de identificar um personagem. De forma atemporal mostraremos a força da palavra e exaltaremos o mais importante de seus veículos: O LIVRO. Livro este que pulsa, grita e exibe letras num bailar poético, inocente e com o humor brasileiro enviando mensagens da alma e do pensamento de um povo alegre, hospitaleiro e gentil.

Prestaremos de forma muito bem humorada, uma homenagem aos nossos “descobridores” que nos legaram além de costumes, culinária e hábitos a língua portuguesa. A homenagem ocorrerá no momento em que os 15 componentes da comissão, dançam o “VIRA”. Haverá, durante a apresentação, uma troca de figurinos e os seres literatos se transformarão em belas senhoras lusitanas que bailarão a gostosa mistura de duas culturas – o Samba e o Vira.

A palavra é para dizer e, da mesma forma que as lavadeiras a que se referiu Graciliano, trabalhamos de maneira árdua. Diversas vezes molhamos de suor nossos corpos, exaustivamente passamos e repassamos nossa coreografia e a integramos com demais linguagens, pois utilizaremos, também, os desenhos coreográficos, a expressão cênica e a imagem para atingirmos nosso objetivo maior de comunicar.

FICHA TÉCNICA

Mestre-Sala e Porta-Bandeira

1º Mestre-Sala MARCO ANTONIO RODRIGUES – MARQUINHOS	Idade 34 anos
1ª Porta-Bandeira GIOVANA DA SILVA JUSTO	Idade 30 anos
2º Mestre-Sala MATHEUS Olivério da Silva Rego	Idade 19 anos
2ª Porta-Bandeira DÉBORA DOS SANTOS ALMEIDA	Idade 19 anos

Outras informações julgadas necessárias

Os ensaios realizados sob orientação do casal Hélio Bejane e Elizabeth Tinoco, respectivamente Coordenador Artístico da Orquestra Sinfônica do Theatro Municipal e Coordenadora do Balé do Rio de Janeiro, permitiram que as evoluções do casal fluíssem com técnica mais apurada, sincronia perfeita de movimentos, interpretação dramática do conteúdo do samba e uma variedade inovadora do gestual, dos passos e dos volteios, sem, no entanto perderem os atributos de alegria e leveza que sempre marcaram as apresentações de **MARQUINHOS** e **GIOVANNA**. Para o carnaval de 2007 o casal se esmerou ainda mais e certamente brindará a todos como uma apresentação emocionante à altura do pavilhão que lhes é confiado.

Secundando nosso 1º casal após uma brilhante estréia nos desfiles do grupo especial no carnaval passado retornam a passarela o jovem casal, **MATHEUS** e **DEBORA** ambos oriundos da Mangueira do Amanhã, onde **DEBORA** foi durante muitos anos a 1ª Porta-Bandeira e **MATHEUS** se apresentava como Passista tendo inclusive recebido o Estandarte de Ouro de melhor Passista no Carnaval de 2004 quando estreou nessa função nos desfiles oficiais. Seguindo os passos de **MARQUINHOS** e **GIOVANNA** nossos jovens estão ensaiando com afinco para nos brindarem com uma bela apresentação, no desfile o 2º casal será apresentado por Tidinha tradicional Porta-Bandeira de nossa escola.

G.R.E.S. UNIDOS DO VIRADOURO



PRESIDENTE
MARCO ANTÔNIO LIRA DE ALMEIDA

A Viradouro vira o Jogo

Carnavalesco
PAULO BARROS

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo “A Viradouro vira o Jogo”					
Carnavalesco Paulo Barros					
Autor(es) do Enredo Paulo Barros					
Autor(es) da Sinopse do Enredo Paulo Barros, Isabel Azevedo, Ana Paula Trindade e Simone Martins					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Paulo Barros					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
01	Homo ludens: o jogo como elemento da cultura	Johan Huizinga	Perspectiva	1999	
02	Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem	Roger Caillois	Cotovia	1990	
03	A educação estética do homem	Friedrich Schiller	Iluminuras	1995	
04	Pequena contribuição à história dos jogos e dos brinquedos	Philippe Ariés	Zahar	1981	
05	Brinquedos. Mitologias	Roland Barthes	Difel	1985	
06	I Ching – O Livro das Mutações	James Legge	Hemus	2000	
07	Onde está Wally? (Volumes I a VI)	Martin Handford	Martins Fontes	2006	
08	Os Melhores Jogos do Mundo		Editora Abril	1976	

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo “A Viradouro vira o Jogo”
Carnavalesco Paulo Barros
Autor(es) do Enredo Paulo Barros
Autor(es) da Sinopse do Enredo Paulo Barros, Isabel Azevedo, Ana Paula Trindade e Simone Martins
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Paulo Barros
Outras informações julgadas necessárias Relação de Jogos - Preparação do Jogo Scotland Yard; suspense e mistério nas ruas de Londres – Fabricante: GROW Combate: comande seu exército e capture a bandeira inimiga – Fabricante: ESTRELA Detetive: o jogo de investigação acima de qualquer suspeita – Fabricante: ESTRELA Perfil 2: quantas dicas você precisa? – Fabricante: GROW Jogo da BAND FM SAT: perguntas e respostas em ritmo de música – Tabuleiro com roleta – Fabricante: GROW Jogo rápido: passando a ciência e a história a limpo sem esquecer dos desenhos e da TV – Fabricante: GROW Relação de sites www.jogos.antigos.nom.br www.ludomania.com.br/ www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/ www.redcreacion.org/documentos/enarel1 FASE 1 – FAÇAM SUAS APOSTAS www.universidademagica.com/udm/br/historiadobaralho.asp www.copag.com.br/portalcopag/jsp/institucional/historia http://www.jogosdecartas.com.br/ FASE 2 – ABRA O JOGO E CONHEÇA SEU DESTINO www.amazonia.com.br/canais/esoterico/taro_inicial www.aomestre.com.br/alt/09.htm www.culturabrasil.pro.br/runas.htm http://trionfi.com/M-TAROT-P-taro-e-museo-das-cartas-de-jogar/

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo “A Viradouro vira o Jogo”
Carnavalesco Paulo Barros
Autor(es) do Enredo Paulo Barros
Autor(es) da Sinopse do Enredo Paulo Barros, Isabel Azevedo, Ana Paula Trindade e Simone Martins
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Paulo Barros
Outras informações julgadas necessárias FASE 3 – ARME A MELHOR JOGADA http://web.ukonline.co.uk/james.masters/TraditionalGames/Mancala.htm www.terravista.pt/Enseada/5786/jogodedamas.htm www.gamadamas.hpg.com.br/ www.hottopos.com/notand7/jeanludus.htm www.hottopos.com.br/rih3/xadrez.htm FASE 4 – FAÇA VOCÊ MESMO www.terrabrasileira.net/folclore/manifesto/jogos www.kidscom.com/orakc/Games http://enchantedmind.com/tangram/tangram.htm FASE 5 – POR UM TRIZ www2.uol.com.br/fliperama/ www.cultkitsch.org/tecno/realidade_virtual_files http://directory.google.com/Top/Games/Video_Games/ www.mesadejogos.com.br/ www.jogossimples.com.br www.paintballbrasil.com.br FASE 6 – PASSE O TEMPO http://a-arca.uol.com.br/v2/artigosdt.asp?sec=4&ssec=11&cdn=5632 www.ondeestaowally.blogspot.com.br/ http://jangadabrasil.com.br FASE 7 – VENCER, VENCER, VENCER http://esporte.uol.com.br/olimpiadas/ http://hellonet.teithe.gr/PT/aboutgreece/more/olympic_games_pt.htm www.museudosportes.com.br/ http://pt.wikipedia.org http://planeta.terra.com.br/esporte

HISTÓRICO DO ENREDO

A VIRADOURO VIRA O JOGO

OBJETIVO

Mergulhar no universo mágico dos jogos, transformando a Passarela do Samba num imenso tabuleiro, a ser percorrido rumo à vitória no carnaval 2007.

TABULEIRO

O tabuleiro será o lugar de encontro entre duas antigas formas de brincar: o carnaval e os jogos. Intervalos de prazer no cotidiano, nos levam a um mundo de fantasia, conquista e sedução. Numa empolgante partida, a Viradouro desenha um percurso em que as casas do tabuleiro serão alas e alegorias. Enfrente o desafio de vivenciar em cada fase algumas das múltiplas faces do homem, no prazer de correr riscos, prever o futuro, traçar estratégias, construir, ultrapassar limites, desvendar, competir. Ao longo do percurso, participe dos jogos que o homem criou para compreender sua existência e representar seu modo de vida. No tabuleiro da avenida, alegria, harmonia, ritmo, garra e emoção!

PREPARAÇÃO DO JOGO

Jogar é um ato tão antigo que é impossível determinar a sua origem. Conheça os jogos que atravessam os séculos, fazem passar as horas ou são decididos em fração de segundos! Inventados e reinventados, continuam despertando a curiosidade e o prazer. Cartas e dados brincam nas mãos de crianças e adultos em jogos que se multiplicam em diferentes culturas. O tabuleiro vermelho e branco se abre na Sapucaí para uma jogada de mestre.

Forme uma equipe capaz de vencer o jogo. Organize os componentes. Esquente na concentração. Cante o samba e solte os fogos. A torcida vai ser uma só, vibrando na avenida. Embaralhe as cartas, gire a roleta, role os dados. A sorte está lançada!

O JOGO

FASE 1: FAÇAM SUAS APOSTAS

O prazer está em arriscar, suportar a incerteza e a tensão. Nos cassinos, circulam personagens e histórias de um universo em que alegria e tristeza, vitória e derrota convivem. Cada partida pode ser decidida num lance, numa cartada, num giro de roleta. Ganhe pontos girando o globo, rolando dados ou jogando cartas. Quem tirar o curinga joga outra vez. Aposte suas fichas, quebre a banca e vá para a próxima fase.

FASE 2: ABRA O JOGO E CONHEÇA SEU DESTINO

O homem sempre buscou a ajuda dos deuses para decifrar mistérios no jogo da vida. Descubra o melhor caminho através das runas. A casa do tarô dá o direito de tentar compreender o passado, interferir no presente e conhecer o futuro. Jogue o I Ching, o livro das mutações: um poderoso oráculo que usa as imagens do céu, da terra e dos elementos da natureza para prever as mudanças do tempo na vida dos homens. Responda a pergunta e avance mais uma casa. Se não souber a resposta ou ainda estiver em dúvida, consulte os búzios e passe para fase 3.

FASE 3: ARME A MELHOR JOGADA

Continue percorrendo as casas do tabuleiro e torne-se um hábil estrategista. Vencer depende da astúcia do jogador em saber quando avançar ou recuar, equilibrando razão e emoção. Visão e raciocínio lógico são as armas do jogo. Desenvolva sua capacidade de atenção e concentração. Será preciso planejar, antecipar a sua jogada e a do seu oponente. Escolha a melhor posição no gamão, descubra o próximo lance na dama, confunda o adversário e... Xeque-Mate!

FASE 4: FAÇA VOCÊ MESMO

Os jogos agora exigem criatividade, destreza e originalidade. No dominó, os pequenos retângulos de madeira escondem números que devem ser encaixados em uma das pontas da cadeia que vai se formando. O baralho inspirou os mais variados jogos. Mas a inventividade humana não tem limites! Quem terá sido o primeiro a colocar a pedra em pé e experimentar o efeito dominó? Quem resolveu equilibrar as cartas e formar maravilhosas construções? Peças e cartas nas mãos se transformam em jogos de montar, onde a precisão e o equilíbrio são o desafio. O tangram possibilita a montagem infinita de figuras a partir de apenas sete pedaços. O lego permite milhares de diferentes e coloridas combinações! Fragmentos se juntam e vão compondo imagens de cidades, torres, castelos, figuras e animais... A diversão está garantida!

FASE 5: POR UM TRIZ

A disputa ficou mais acirrada. Cuidado para não perder a vez. Prenda o fôlego e solte os bichos! Conheça algumas das loucuras onde a maior diversão é levar a tensão ao extremo. Não vá explodir! Agilidade nos carros de corrida eletrônicos. Muita habilidade no pinball. Parabéns! Respire fundo e siga em frente.

FASE 6: PASSE O TEMPO

Se os jogos podem provocar catarse ou euforia, também exigem maior concentração e sagacidade. Diversos desejos movem o homem: decifrar enigmas e pistas secretas, caminhar por labirintos e mares bravios, perceber semelhanças entre formas e cores, quebrar a cabeça, caçar palavras, encontrar tesouros, descobrir crimes! Quem não se divertiu bancando o detetive ou procurando um sujeito no meio da multidão? Onde está? Quem foi? O que é? São perguntas que movimentam milhares de jogos pelo mundo! Concentre-se e descubra a solução. Achou? Então avance para a última fase.

FASE 7: VENCER, VENCER, VENCER

O jogo é o espetáculo! Mobiliza multidões, transforma o mundo inteiro em imensas torcidas durante Pan-americanos, Olimpíadas, Copas do Mundo. Desde a Grécia Antiga, os esportes são uma demonstração de espírito competitivo, força e perfeição. Nações inteiras jogam através de seus atletas, times ou equipes, que passam a representar um povo que quer vencer. Após anos de preparação física, de autocontrole para superar seus próprios limites, esses ídolos recebem os louros da vitória por satisfazer o desejo de milhares de torcedores. Unidos por essa vontade de vencer, nos reunimos em torno dos jogos: lançamos dados e flechas, giramos bolas e roletas, montamos estratégias e coloridas peças. E somos arrastados pelo fascínio de torcer, empurrar o time, vestir a camisa, cantar a uma só voz, levar a escola e fazer parte da conquista. No jogo da virada, passarela é tabuleiro, jogador é folião, o hino é o samba e a **VIRADOURO É CAMPEÃ!!!!!!**

JUSTIFICATIVA DO ENREDO

Do infindável jogo da vida, a Sapucaí encerra narrativas eternizadas em grandes partidas, em que a disputa exige sensibilidade, criatividade, destreza, engenho e arte. A pista revela a cada desfile uma nova encenação, se transforma e conta histórias extraordinárias, personagens inesquecíveis, feitos e fatos heróicos, superação e revolução, grandes viradas. E o que a passarela já virou? Virou trajetória da máquina de todos os tempos; lugar de onde surgiram outros lugares, sinfonia de todas as músicas, aquarela, tela, rio-mar. Virou sertão, senzala, casa grande, Estrada Real; Roma, Grécia, Canudos, Diamantina, Quilombo, Pará, Parati; Virou Pixinguinha, Braguinha, Clara, Zumbi e Macunaíma, picadeiro e, agora, tabuleiro.

Em 2007, a Sapucaí vira um jogo. A Unidos do Viradouro traz um imenso tabuleiro onde a história do homem será representada através de uma grande disputa entre os sentimentos e sensações que nos levam a desafiar nossa capacidade de superação para alcançar o prazer da vitória.

Desde o início dos tempos, o homem busca a ajuda dos deuses, que deverão se manifestar através de oráculos. Assim, os primeiros jogos (sejam de "tabuleiro" ou não) tinham por finalidade adivinhar os desejos divinos. Os jogos tradicionais são retratos de uma época em que o mundo era percebido em profunda comunhão cósmica, em que os limites da ciência e da religião eram pouco definidos. Os jogos tradicionais, transmitidos oralmente desde a Antigüidade, eram um espelho de sua época. Portavam crenças, valores, discursos e representavam a forma tradicional de viver e compreender a existência. São jogos que falam sobre o grande jogo da vida. A grande maioria teve função como objeto sagrado ou de ligação com o sagrado. Sua origem é desconhecida, embora seja possível identificar evidências de sua existência em certo período, não é possível identificar o momento de sua criação.

Os “deuses-oráculo” manifestavam-se através de “adivinhos” ou “xamãs”, que, em muitas religiões, tinham por símbolo uma “grade quadriculada” que nos remete aos atuais tabuleiros de jogos, com suas “casas”. Desenhos de algumas cidades medievais, templos, claustros sagrados e cidades santas também podem representar tabuleiros.

Até hoje, os jogos motivam o homem a encontrar o sentido de sua existência, compreender-se, desvendar os segredos da natureza. A maioria dos jogos de percurso indaga sobre a vida e a morte, os caminhos do homem e da alma. Mas também são símbolos de luta, seja entre homens ou contra obstáculos a serem transpostos. Podem posicionar estrategicamente exércitos, formar territórios e capturar inimigos, bem como desenvolver a inteligência ou abstrair a mente.

Os jogos sempre ocuparam lugar muito importante nas mais diversas culturas. Segundo o historiador holandês Johan Huizinga, “na sociedade antiga, os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, e esse papel social era evidenciado, principalmente, em virtude da realização das grandes festas sazonais”. Huizinga também fala em características comuns que são encontradas entre jogos e cultos ou rituais, como ordem, tensão, mudança, movimento, solenidade e entusiasmo. Não é possível identificar com precisão a origem dos jogos. Sabe-se, no entanto, que todos os povos os praticam e suas origens remontam a cerimônias e rituais religiosos. Costumes antigos e ritos ligados ao longo passado do homem.

O carnaval tem origem nos cultos agrários da Grécia Antiga. Os homens passam a comemorar a fertilidade e produtividade do solo quando começam a praticar a agricultura. A festa acontecia com dança e cantoria em volta de fogueiras. Os foliões usavam máscaras e disfarces, simbolizando a inexistência de classes sociais.

Os jogos sempre tiveram o poder de transferir os participantes, por um espaço de tempo, para um mundo diferente da vida cotidiana. Os tabuleiros podem ser considerados espaços do “interlúdio” (do latim, *inter ludens*, em meio ao prazer), um intervalo em nossas vidas, no qual nos desligamos um pouco das obrigações e entramos num mundo à parte, de fantasia, conflito ou magia. Também estabelecem uma relação com a vida material, em que o desgaste de energia, as habilidades e a inteligência são, em determinados jogos, maiores do que a vida cotidiana. O real é substituído pelo lúdico, capaz de suspender uma ação: “Joga, agora é a sua vez!”.

O jogo dá ao homem a possibilidade da vitória e do poder, prêmios nem sempre obtidos na realidade insípida de um mundo pouco generoso. Uma prazerosa suspensão do cotidiano que permite a conquista, mesmo que efêmera, de quem quer sentir o gosto da vitória.

Da brincadeira solitária ao embate coletivo, da disputa amistosa à provocação de iras e paixões, criamos e admitimos regras e estratégias a serem respeitadas; igualdade de condições que podem mudar a partir da destreza dos jogadores. O ponto de partida, no entanto, geralmente é o mesmo, seja na definição de regras claras de início do jogo ou simplesmente designando à sorte a tarefa de decidir quem começa em melhores condições do que o outro. Mas o espírito inquieto do homem já antecipa que regras existem para serem alteradas em comum acordo. Em torno de tabuleiros competindo com muitos adversários ou, solitário, decifrando enigmas, o jogador sempre descobre caminhos e soluções para vencer a partida, superar seus adversários. E, assim, a humanidade vai inventando e reinventando o prazer de jogar.

Todos os processos culturais mostram a presença ativa do fator lúdico, como criador de muitas formas fundamentais da vida em sociedade. O espírito de competição lúdica, como impulso social, é mais antigo que a cultura e a própria vida social está penetrada por ele. Daí se conclui que a fase primitiva da cultura é o jogo, como os jogos de guerra e os jogos e convenções da vida aristocrática. Não que a cultura nasça do jogo, mas ela surge no jogo e enquanto jogo nunca mais sai da cultura. O homem, chamado de *Homo Sapiens* merece ser chamado também de *Homo Ludens*, já que o jogo está em toda e qualquer atividade humana.

Huizinga chegou a definir o homem como “o ser que brinca”. Em seu livro *Homo Ludens*, ele afirma que “o jogo é um traço essencial e talvez o mais importante das sociedades humanas”. O homem brinca em busca do prazer. Isso é a capacidade de criar linguagem. Para o historiador, “todas as atividades humanas incluindo filosofia, guerra, arte, leis e linguagem, podem ser vistas como o resultado de um jogo ou, para usar uma terminologia mais técnica, *sub specie ludi!* – a título de brincadeira”.

A Viradouro quer brincar com esse desejo na avenida. No jogo do carnaval, a brincadeira é percorrer o tabuleiro, superar cada fase, avançar casa a casa e experimentar as sensações que nos levam a atravessar o tempo e o espaço em busca do prazer da vitória.

Cartas, dados, dominós, peças multicoloridas, bolas, passam de mão em mão através dos séculos e vão se transformando sempre em novos desafios. A Viradouro vira o jogo, vira a Sapucaí em tabuleiro, abre as cartas, lança os dados e enreda na avenida a essência do espírito lúdico: ousar, correr riscos, suportar a incerteza, usar de todas as habilidades para encontrar a diversão.

O jogo da Viradouro propõe a superação de sete fases. Os setores em que as Escolas de Samba se dividem para apresentar seus enredos passam então a representar as fases de um jogo de tabuleiro. Cada ala e alegoria é uma casa e os jogadores devem avançar para vencer todo o percurso rumo à vitória. A regra do jogo é experimentar e interagir a cada nova fase com as sensações, sentimentos e motivações que levam o homem a jogar.

Na fase 1, FAÇAM SUAS APOSTAS, o que determina o vencedor é, principalmente, a sorte. A decisão não depende do jogador, mas sim do destino. Aqui não é necessário treino, habilidade ou qualificação. É a zombaria do mérito, pois pode proporcionar ao jogador com sorte muito mais do que o trabalho, o esforço, a fadiga e a disciplina. O resultado é aleatório, a coragem de arriscar é que está em jogo. *Alea*, em latim, é o jogo de dados. Trata-se da abolição das superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos. Todos ficam em pé de igualdade diante da sorte. O prazer

está em arriscar, suportar a incerteza e a tensão. Cartas, roletas, dados, curingas, bingo, cassino desfilam na passarela desafiando a coragem de decidir no “tudo ou nada”, no risco de se entregar ao destino, à incerteza. Se for um dia de sorte, você quebra a banca e chega à fase 2.

ABRA O JOGO E CONHEÇA O SEU DESTINO. O que seria do homem se ele se contentasse em girar continuamente a sua sorte numa roleta? Esse espírito inquieto e inconformado diante da natureza não se rende ao infortúnio e quer decifrar os mistérios do jogo da vida. Busca, desde tempos remotos, compreender passado, presente e futuro. Cria caminhos para dialogar com os deuses, descobrir e mudar o rumo de sua existência. Através dos séculos, diferentes civilizações criaram jogos de adivinhação: Runas, Tarot, Búzios e I Ching. Cada casa dessa fase revela a espiritualidade humana na busca incessante de respostas e de equilíbrio entre o mundo sagrado e o real. Ao serem percorridas, conduzirão à fase 3.

ARME A MELHOR JOGADA. Mancala, Gamão, Jogo da Velha, Damas e Xadrez. Os jogos entre oponentes trazem a idéia de antagonismo. Mas não devem causar mal ou estrago a quem joga contra você. Para isso, existem as regras. O que se quer é demonstrar superioridade. Essa é uma das principais motivações que levam o homem a jogar. Trata-se da rivalidade que se baseia em determinadas qualidades, como: perspicácia, memória, habilidade, engenho, resistência, velocidade, força, etc. Para os competidores, o interesse no jogo é ver reconhecida sua excelência num determinado domínio. Essa prática pressupõe treino, dedicação, esforço e vontade de vencer. Nessa fase, as casas a serem percorridas representam apenas os jogos de estratégia onde é preciso atenção e concentração máxima. Aqui, a mente predomina e você vai ganhar se for capaz de antecipar a jogada do adversário, iludi-lo, vencê-lo pela inteligência e astúcia.

Peças coloridas que se transformam em imagens e personagens entram no jogo. **FAÇA VOCÊ MESMO.** Na fase 4, pedras e cartas utilizadas em jogos tradicionais se transformam em jogos de montar que exigem criatividade, precisão e equilíbrio. O *homo faber*, hábil construtor, utiliza seus talentos na manipulação de peças para a montagem de diferentes imagens, reunindo pedaços e lhes atribuindo diversos sentidos, fazendo disso um divertido jogo. A Cama-de-Gato mostra a habilidade de criar entrelaçadas e diversas combinações. As peças do Tangram se juntam e formam uma figura tradicional do carnaval. O Dominó cria efeitos inusitados na avenida. O Lego proporciona construções infinitas a partir da combinação de coloridas peças. A última casa é o carro alegórico que fecha o setor e propõe um jogo duplo: representa o máximo da capacidade de equilíbrio do homem, ao empilhar finas e leves cartas em uma magnífica construção. Ao mesmo tempo propõe um outro jogo: como é possível

ver um castelo de cartas de cabeça para baixo sem derrubá-lo? Responda a essa pergunta e passe para a fase seguinte.

POR UM TRIZ é a fase 5 do jogo. Aqui você deve estar preparado para viver fortes emoções. Essas casas compõem a fase destinada aos jogos de vertigem. Eles são uma tentativa de destruir, por um momento, a estabilidade física e/ou emocional. É uma espécie de pânico. Trata-se de atingir uma espécie de catarse. Por alguns instantes, abandona-se o conforto e a segurança e o corpo permanece sobre a linha que limita o viver e morrer. A tensão de combater em uma intensa batalha naval ou resistir ao ambiente imersivo dos jogos em três dimensões. Segure a respiração ao dirigir um carro em alta velocidade. Você consegue escapar de ser o alvo numa verdadeira guerra de tiros de tinta? Descarregar toda a adrenalina na máquina de pinball? Ficou nervoso? Então, acalme-se na fase 6.

Se você já experimentou as fortes emoções que perturbam a mente e o corpo e agora quer se distrair em segurança, então, deve avançar para a fase PASSE O TEMPO. Mesmo solitário, pode competir com você mesmo, com a capacidade de melhorar seu desempenho a cada nova partida. Esse desejo de medir sua capacidade de auto-superação é responsável pelas centenas de jogos conhecidos como passatempos. Encontre tesouros, cace palavras, descubra a charada, monte a seqüência correta do cubo mágico, encontre o suspeito do crime. O que é? Quem foi? Onde está? Encontrou aquele conhecido sujeito no meio da confusão? Então, passe para a última fase do jogo.

VENCER, VENCER, VENCER. Reunir multidões em torno de jogos espetaculares, capazes de mobilizar torcidas apaixonadas pelos seus ídolos, que participam da disputa, sofrem com as derrotas, comemoram as vitórias como se tivessem sido alcançadas por elas. Das grandes arenas da Grécia e da Roma Antiga aos estádios e ginásios olímpicos modernos, o homem atravessa todos os tempos competindo, medindo forças e habilidades: velocidade, resistência, preparo físico, persistência. A recompensa maior é ouvir o delírio das massas, os aplausos, os hinos de glória.

Desde o Império Romano, tempo em que os gladiadores combatiam até a exaustão contra outros gladiadores ou contra feras terríveis, que o povo mergulha em êxtase, faz catarse e, como em todos os jogos, sai do cotidiano para usufruir o prazer da vitória. Aqui, a superioridade pressupõe treino, dedicação, esforço, vontade de vencer. Os cavaleiros da Idade Média se enfrentam até a morte para representar os soberanos e seu povo.

Com o passar dos séculos, espetáculos que agradam ao grande público vão ganhando maior expressão. Em algumas modalidades, nações inteiras se sentem representadas

por seus atletas. O futebol é um exemplo de esporte dos tempos modernos de maior capacidade de mobilização de público. Durante todo o ano, competições variadas, campeonatos nacionais, torneios internacionais e copas do mundo divertem torcedores apaixonados. Algumas modalidades como o arco-e-flecha conseguiram percorrer os anos. Se hoje não temos mais duelos entre cavaleiros que empunhavam lanças contra seus adversários, já as flechas velozes lançadas na Idade Média atravessaram os tempos e ainda atingem alvos em tempos modernos. E os Jogos Olímpicos são a grande comunhão das modalidades esportivas de todo o mundo. A última casa a ser percorrida no tabuleiro da Viradouro é uma homenagem aos jogos de competição esportiva. No ano do Pan-Americano, a cidade do carnaval recebe os corações e as vibrações de torcidas de todo o continente. Torcidas e atletas, foliões e jogadores chegam à Apoteose. Ao som da bateria, a Viradouro faz sua última jogada: Xeque-Mate! Fim do jogo.

ROTEIRO DO DESFILE

Comissão de Frente
PREPARAÇÃO DO JOGO – EMBARALHE
AS CARTAS

1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
Julinho e Simone
PREPARAÇÃO DO JOGO – GIRE A
ROLETA

Ala 01
VELHA-GUARDA

Alegoria 01
DADOS

Ala 02 – Comunidade
DADOS

Ala 03 – Comunidade
CARTAS

Ala 04 – Paixão Vermelha e Branca
CURINGA

Ala 05 – Artistas
BINGO

Alegoria 02
CASSINO

Ala 06 – Amizade
RUNAS

Ala 07 – Comunidade
TAROT

Ala 08 – Baianas
JOGO DE BÚZIOS

Ala 09 – Comunidade
I CHING

Alegoria 03
I CHING

Ala 10 – Comunidade
MANCALA

Ala 11 – Magia
GAMÃO

2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
Marcinho e Patricinha
JOGO DA VELHA

Ala 12 – Comunidade
JOGO DA VELHA

Ala 13 – Comunidade
JOGO DE DAMAS

Alegoria 04 / Ala 14 - Bateria
XADREZ / EXÉRCITOS DA EMOÇÃO

Ala 15 – Comunidade
INSTRUMENTOS DA ILUSÃO

Ala 16 – Passistas
ORIGEM DO JOGO DE XADREZ

Ala 17 – Comunidade
CAMA-DE-GATO

Ala 18 – Tá Rindo Por Quê?
TANGRAM

Ala 19 – Comunidade
DOMINÓ

Ala 20 – Comunidade
LEGO

Alegoria 05
CASTELO DE CARTAS

Ala 21 – Beijo na Boca
BATALHA NAVAL

Ala 22 – Disse Me Disse
3D

Ala 23 – Sol da Minha Vida
JOGOS DE CORRIDA ELETRÔNICOS

Ala 24 – Arco-Íris
PAINTBALL

Alegoria 06
PINBALL

Ala 25 – Vip
CAÇA-PALAVRAS

Ala 26 – Hight Society
CAÇA AO TESOURO

Ala 27 – Crianças
CHARADA

Ala 28 – Teatral
CUBO MÁGICO

Ala 29 – Comunidade
DETETIVE

Alegoria 07
ONDE ESTÁ WALLY?

Ala 30 – Vida Bandida
GLADIADOR

Ala 31 – Comunidade
DUELO MEDIEVAL

Ala 32 – Comunidade
FUTEBOL

Ala 33 – Sul é Dez
ARCO-E-FLECHA

Alegoria 08
JOGOS OLÍMPICOS

Ala 34 – Comunidade
GRUPO DE APOIO À ALEGORIA 08
JOGOS OLÍMPICOS

FICHA TÉCNICA**Alegorias**

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Barros		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
01	DADOS	<p>A Unidos do Viradouro monta seu tabuleiro na avenida e convida o público a percorrer o mundo dos jogos e experimentar as sensações de prazer provocadas por uma das mais antigas práticas da existência humana. Essa capacidade de pausar o cotidiano, suspender a realidade, inventar formas de se reinventar, superar os limites, colocar em prova a criatividade e a imaginação em busca do divertimento. Arriscar e vencer, buscar e descobrir, refletir e conquistar, planejar e construir, procurar e encontrar, investir e superar todos os obstáculos, ultrapassar as fronteiras, vencer.</p> <p>O jogo da avenida começa com a decisão de quem dá início à partida. O carro abre-alas representa uma das mais conhecidas formas de escolher quem será o primeiro a jogar. Os dados vão rolar! Você pode sair na frente se a sorte quiser lhe dar a chance de tirar maior número do que seus oponentes. A alegoria, com a estrutura em ferro totalmente aparente, tem vários dados em sua superfície. Dentro de cada um deles, uma surpresa: um Curinga! Nosso Mestre de Cerimônias brinca com o destino. Esses bufões entram e saem dos dados para divertir a platéia e convidá-la a começar o jogo. Aparecem e desaparecem. Os dados giram num grande balé de números.</p> <p>De quem será a vez? <i>Alea jacta est!</i> – a sorte está lançada! A conhecida frase é de Júlio César, um dos mais célebres generais da Roma Antiga. O espetáculo proporcionado na abertura do jogo é uma síntese do movimento que faz com que o homem seja capaz de vencer o jogo da vida: o sábio estrategista, vencedor de tantas batalhas, se rende ao destino, à própria sorte. Atravessa o tempo e avisa que, para percorrer esse tabuleiro, é preciso revelar e esconder, correr riscos, combinar disciplina e descontração, ser paciente para ultrapassar cada fase, cada etapa e chegar à vitória. Escolha o seu dado e lance! O jogo vai começar!</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Barros		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
02	CASSINO	<p>Você foi convidado a entrar no templo dos jogos, onde o que determina cada partida é a sorte. A alegoria é decorada com a ambientação do turístico cassino Taj Mahal, em Atlantic City. Logo na entrada do Cassino, você é recepcionado por dois elefantes indianos, como na casa de diversões norte-americana, que tem a arquitetura inspirada no famoso mausoléu de Agra, pequena cidade da Índia. O suntuoso monumento de mármore foi construído, entre 1630 e 1652, pelo imperador Shah Jahan em memória de sua esposa favorita, a quem chamava de Mumtaz Mahal – “a jóia do palácio”. Ela morreu após o parto, tendo a obra sido erguida sobre seu túmulo. Assim, o Taj Mahal também é conhecido como a maior prova de amor do mundo. Nas laterais do carro, “homens-roleta” giram a roda tornando quase impossível manipular o resultado. Caça-níqueis, com bancos vazios, convidam a platéia a arriscar, ganhar ou perder.</p>
03	I CHING	<p>Há 3.000 anos antes de Cristo, Fu Hsi, o primeiro imperador da China, passeava pelas margens de um rio, quando viu uma criatura emergir com símbolos inscritos nas costas. Nesse momento, o soberano teve a inspiração divina de que aqueles signos continham a chave para todos os segredos do Universo. Ao longo dos séculos, os hexagramas foram organizados em forma de livro, o <i>I Ching</i>, que se tornou um poderoso oráculo e ajudou a criar religiões orientais. Cada hexagrama seria uma combinação de luz e sombra, macho e fêmea, ação e imobilidade, yin e yang – forças opostas que se complementam formando uma dança cósmica.</p> <p>Para encerrar essa fase, que revela a busca incessante de respostas e de equilíbrio entre o mundo sagrado e o real, um livro se abre na avenida. A alegoria se transforma em palco, onde dançarinas homenageiam a Deusa da Misericórdia, da mitologia budista. Elas se posicionam para criar a fabulosa ilusão de serem uma única deusa com múltiplos braços e formar uma máscara chinesa. Compondo o cenário, em cada lateral, há uma torre (típicos pagodes orientais) de onde saem dragões chineses.</p>

FICHA TÉCNICA**Alegorias**

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Barros		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
04	XADREZ	<p>Você chegou ao final dessa fase. Exércitos pretos e brancos se enfrentam em um imenso tabuleiro de xadrez de 43m de comprimento. Este é o palco de uma surpreendente partida que combina evolução e ilusão. Habilidade e destreza determinam o resultado final. Na Sapucaí, uma virada: alas fazendo parte da Alegoria. Mas como? Qual é a jogada?</p> <p>Quando o tabuleiro de xadrez chega ao primeiro recuo, a bateria sai e sobe na alegoria. No carro, Mestre Ciça continua movimentando suas peças: surdos, repiques, tamborins, cuícas, caixas, chocalhos são peões, cavalos, torres, bispos, reis e rainhas. Em destaque, no alto do carro, a rainha do jogo, Juliana Paes. Na pista, a Ala 15, Instrumentos da ilusão, segue atrás do tabuleiro. Os componentes dessa ala vestem fantasias idênticas às da bateria e carregam adereços ao invés de instrumentos.</p> <p>Engenho e arte se revelam definitivamente no segundo recuo. Escadas na frente e na traseira da alegoria são os caminhos de troca entre realidade e imitação, em um delicioso jogo de cena. A bateria desce do carro e entra no segundo recuo. Numa manobra surpreendente, um jogo de cena se revela quando o mestre, a rainha e parte dos ritmistas da Ala 15 assumem o tabuleiro e seguem até a dispersão.</p> <p>Essa prazerosa brincadeira do disfarce é a estratégia para preservar a mesma estrutura na seqüência das alas e na composição estética da alegoria ao longo do desfile. Envolver componentes e público em um grande jogo de encenação cumpre o objetivo de recuar e avançar com a bateria no imenso tabuleiro montado pela Viradouro na Avenida, sem retirar as peças do jogo principal.</p> <p>A ambientação da alegoria e a indumentária trazem elementos indianos que remetem à origem do jogo.</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Paulo Barros		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
05	CASTELO DE CARTAS	<p>O que você precisa fazer para ver um castelo de cartas de cabeça para baixo sem derrubá-lo? A Viradouro inverte a alegoria que representa um dos maiores desafios nos jogos de construção: empilhar as finas e leves lâminas de papelão plastificado até que formem magníficos castelos. Um pequeno movimento pode derrubá-los e destruir horas de minucioso trabalho de equilíbrio. A imagem dos castelos de cartas costuma ser usada quando se quer mencionar um fato ou atitude fugaz, passageira. Ele dura muito pouco e pode desabar a qualquer momento, assim como os sonhos construídos em bases muito frágeis. Então? Já inclinou sua cabeça? Está quase “plantando uma bananeira” para ver a alegoria? Mais um jogo duplo na Avenida, em que habilidade, equilíbrio e sagacidade se combinam. Brinque enquanto passa essa inusitada alegoria revestida com 150.000 cartas autênticas de baralho. Rodas para cima, cartas invertidas, e lembre-se: quem desfila em cima do carro deve estar “plantando bananeira” como você. Tudo é uma questão de ponto de vista.</p>
06	PINBALL	<p>Os ancestrais do Pinball eram chamados de “bagatelles”, mesas inclinadas desenvolvidas na França durante o século XVIII, com buracos e alfinetes, onde as bolas eram lançadas com tacos. Hoje em dia, basta uma conexão com a Internet para saciar a sede dos adoradores de games. Mas uma legião de admiradores dessas máquinas ainda sai em busca de adrenalina nos modernos fliperamas. E os aficionados podem escolher entre vários tipos de cenários, painéis, efeitos visuais e sonoros. A gama de temáticas desse jogo contribui para cativar fãs de todas as idades.</p> <p>E o Pinball que a Viradouro brinca na avenida tem como tema o filme <i>Guerra nas Estrelas</i>, que deu origem a uma das mais famosas séries do cinema mundial e inspirou a criação de inúmeros tipos de jogos. O jogo tem como cenário a nave Millennium Falcon, do piloto espacial Han Solo, que ajuda a Aliança Rebelde a lutar contra o Imperador Palpatine. Na parte externa, a Tropa Imperial cerca o carro, com a tradicional armadura e os capacetes brancos do exército inimigo. No <i>playfield</i> – o nome técnico dado ao espaço onde corre a bola –, 32 componentes simulam o mecanismo de pontuação da máquina: quando a bola bate nelas, imediatamente empurram para outra extremidade. Aqueça os <i>flippers</i> e dispare a bola para passar para a próxima fase.</p>

FICHA TÉCNICA**Alegorias**

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Mario Monteiro		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
07	ONDE ESTÁ WALLY?	<p>Uma questão intriga várias pessoas em todo o mundo: Onde está Wally? Encontrar esse personagem é o jogo que propõe o ilustrador inglês Martin Handford em seus livros. Desde 1987, o sujeito de roupa listrada e gorro vermelho esconde-se na multidão, em cenários multicoloridos e diferentes a cada página.</p> <p>E é esse o desafio que a Viradouro apresenta na avenida, na etapa final dessa fase que exige muita concentração e sagacidade. Você tem que bancar o detetive para descobrir onde está Wally – interpretado pelo destaque Paulo Strega – em um edifício de três andares, de arquitetura rica em detalhes e colorida com traços que remetem às ilustrações do livro. Enquanto ele caminha pelas sacadas, tenta passar despercebido entre dezenas de pessoas que compõem a alegoria para dificultar a missão de encontrá-lo.</p> <p>Para confundir ainda mais, em alguns momentos do desfile, todos os personagens entram no prédio e desaparecem ao girar as fachadas. Elas ficam completamente pretas, destacando apenas a frase que provoca a platéia: “Onde está Wally?”. Os componentes voltam a girar as fachadas com o colorido cenário e saem do prédio para continuar a brincadeira. Encontrar Wally no meio de tantas figurinhas divertidas não é tarefa das mais fáceis. Portanto, fique atento para não perdê-lo de vista.</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo)

Paulo Barros

Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
08	JOGOS OLÍMPICOS	<p>Prepare-se. Falta pouco para o final do jogo. Agora você integra a grande torcida dos Jogos Pan-Americanos, uma versão continental dos Jogos Olímpicos. Das arenas da antiga Grécia aos modernos estádios e ginásios olímpicos do século XXI, multidões se reúnem em uma grande celebração. Na Antigüidade, os jogos de competição homenageavam os deuses, como Netuno e Apolo, em festivais de confraternização dos cidadãos. Em homenagem a Zeus, os Jogos Olímpicos aconteceram pela primeira vez em 776 a C., nas planícies da antiga Olímpia na Grécia. Realizados de quatro em quatro anos, tinham o poder de interromper guerras e batalhas. As disputas reuniam atletas e espectadores de todas as regiões. A vitória nos Jogos consagrava o atleta e proporcionava glória também à sua cidade de origem. Até hoje atletas que realizam extraordinários feitos ou estabelecem incríveis recordes são transformados em mitos e heróis.</p> <p>No final do século XIX, os Jogos Olímpicos da Era Moderna foram criados com os mesmos ideais e à imagem e semelhança dos jogos da Antigüidade. Atualmente, reúnem diversas modalidades esportivas e promovem a integração entre centenas de países que esquecem as diferenças para fazer a maior festa do esporte mundial.</p> <p>Os Jogos Pan-Americanos são realizados desde 1951, com o intuito de fortalecer o esporte na região. No ano em que a cidade do Rio de Janeiro será sede do Pan, a Viradouro encerra seu desfile celebrando a integração dos povos de todo o mundo em torno de alguns dos mais representativos jogos olímpicos.</p> <p>A alegoria, concebida como espaço poliesportivo, se transforma em quadra, piscina, pista. Um lugar multidimensional que proporciona a percepção de diferentes tempos e espaços: da Antigüidade, representada pelas esculturas mitológicas que adornam o carro, às centenas de bolas das diversas categorias esportivas, que se encontram em suas laterais.</p>

FICHA TÉCNICA**Alegorias**

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Mario Monteiro		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
08	JOGOS OLÍMPICOS (CONTINUAÇÃO)	<p>Alternadamente, os representantes de cada modalidade organizam o espaço e disputam suas partidas. Numa demonstração de organização, disciplina, habilidade, espírito coletivo e solidariedade, os componentes do carro atuam em sincronia, proporcionando ao público uma síntese das emoções provocadas pelos Jogos Olímpicos.</p> <p>Vibre com as equipes de vôlei e basquete, que representam os modernos esportes coletivos. Torça pelos atletas que disputam nas categorias de esgrima e natação, atividades milenares que se transformaram em esporte.</p> <p>Na última casa do tabuleiro, a Viradouro mostra a importância dos jogos para a existência humana: provocar as emoções que nos fazem acreditar que é possível interromper guerras e combates para celebrar o prazer da integração, a vibração da torcida, a alegria da vitória e a certeza do desejo coletivo de difundir a paz. Parabéns! Você é um vencedor!</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p>Abre-Alas Mônica Lira – Fantasia: “A sorte está lançada”</p>	<p>Empresária</p>
<p>Alegoria 03 – I Ching Gloria Kallil – Fantasia: “Deusa da Misericórdia”</p>	<p>Empresária</p>
<p>Alegoria 06 – Pinball Corintho – Fantasia: “Dart Vader”</p>	<p>Empresário</p>
<p>Alegoria 07 – Onde está Wally? Eduardo Martini – Fantasia: “Wally”</p>	<p>Ator</p>
<p>Alegoria 08 – Jogos Olímpicos João Helder – Fantasia: “Sol”</p>	<p>Cirurgião Plástico</p>
<p>Local do Barracão Cidade do Samba – Barracão 02</p>	
<p>Diretor Responsável pelo Barracão Paulo Paiva</p>	
<p>Ferreiro Chefe de Equipe Valdecir</p>	<p>Carpinteiro Chefe de Equipe Luis</p>
<p>Escultor(a) Chefe de Equipe Andréia</p>	<p>Pintor Chefe de Equipe Jean</p>
<p>Eletricista Chefe de Equipe Light City</p>	<p>Mecânico Chefe de Equipe “Astronauta”</p>
<p>Outros Profissionais e Respectivas Funções</p> <p>Júnior - Projetista Gláucia - Atelier 01 Henrique - Atelier 02 Ulysses - Maquiador Veluma - Atelier 03</p>	

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
01	VELHA-GUARDA	A Velha-Guarda entra no jogo da Viradouro com uma indumentária tradicional, para saudar o público na avenida.	Comunidade		
02	DADOS	<p>Começa a partida de um dos jogos mais antigos do mundo: os dados. A origem da palavra é incerta, mas muitos a associam ao participio passado do verbo dar, referindo-se ao que é dado, em oposição ao que é adquirido. Ao longo da história, assumiram várias formas e foram feitos de diferentes materiais – lascas de ossos, de casco de tartaruga ou pedaços de cerâmica. Inúmeros jogos, modernos ou antigos, utilizam-se deles na competição.</p> <p>Júlio César, o general romano, ressurgiu para lançar os dados com uma coreografia. E nada mais representativo da sorte que os dados. Eles derivam de práticas primitivas de “tirar a sorte” ou descobrir o futuro por meio do sim ou do não. A palavra “azar” vem do árabe “az-zahar” ou “az-zahr”, que significa Jogo de Dados. Durante as Cruzadas, passou a ter o sentido que tem hoje, “má sorte”. Lance os dados e prepare-se para a sorte ou o revés durante a partida.</p>	Comunidade		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia(s) (Figuristas)

Paulo Barros

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
03	CARTAS	Faça sua aposta. Qual a origem do baralho e da maioria dos jogos de cartas conhecidos? Para alguns historiadores, as primeiras cartas surgiram no século X antes de Cristo, no Oriente Médio. Outros preferem a versão de que foram inventadas na China, a pedido do imperador Sehum-Ho, que desejava presentear uma de suas namoradas. A trinca Rei, Dama e Valete aparece como trunfo nessa rodada. Arrisque, mas cuidado porque essa partida não tem “negra”.	Comunidade		
04	CURINGA	O Curinga foi introduzido no baralho na metade do século XIX e algumas referências dizem que ele é um descendente direto da carta do Louco do Tarot. A escolha de um louco para este papel se explica pela crença medieval de que essas pessoas são livres, não precisando seguir os padrões da sociedade. Uma carta louca não precisa seguir nenhuma regra do jogo. Ao mesmo tempo em que não vale nada, ganha de todo mundo. Portanto, não descarte esse tradicional bufão para uma eventual batida.	Paixão Vermelha e Branca		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
05	BINGO	Pegue uma cartela e prepare-se para o sorteio nessa jogada. Enquanto as bolas giram na “pipoqueira”, saiba que o Bingo é a evolução de um jogo que existia na Itália em 1530. Consistia em uma espécie de loteria realizada todos os sábados. Em 1929, chegou aos Estados Unidos, onde recebeu o nome que leva hoje. Marcou todos os números de uma linha? Então você foi premiado, mas o jogo ainda não acabou.	Artistas		
06	RUNAS	Para continuar a disputa, formule mentalmente uma pergunta simples e objetiva. Quando estiver pronto, pegue uma Runa e veja a revelação desse poderoso oráculo. Mágicas e proféticas, as Runas fazem parte da tradição cultural dos vikings, que desembarcam na avenida para mostrar seu mágico alfabeto. Segundo o mito, as pequenas pedras foram encontradas pelo deus Odin, que as divulgou entre seu povo como símbolos de sabedoria e do conhecimento de todos os mistérios dos deuses e dos homens.	Amizade		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
07	TAROT	Um casal do século XVIII chega ao carnaval para mostrar o poder dos arcanos do Tarot de Marselha, um dos mais difundidos oráculos do mundo. A popularidade que essas cartas alcançaram através dos tempos pode ser entendida quando observamos o fascínio que seus desenhos provocam. O Louco, o Mago, a Imperatriz, o Enforcado, a Roda da Fortuna, o Eremita, todos os arcanos são representações de mitos e arquétipos que vivem em nosso inconsciente coletivo. Não tenha medo do destino, embaralhe o jogo e escolha uma carta.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
08	JOGO DE BÚZIOS	Faça uma consulta ao jogo de Búzios, o elo entre o mundo material e o espiritual nas religiões africanas. As pequenas conchas transmitem mensagens dos orixás para seus filhos através dos Babalaôs, Babalorixás e Yalorixás. Como símbolo da cultura negra no Brasil, as baianas abrem, na avenida, o jogo que espelha o destino dos que buscam orientação para os caminhos a serem seguidos. Deixe que sua sabedoria o guie na próxima jogada!	Baianas		
09	I CHING	Um sábio chinês revela ao carnaval o I Ching, o Livro das Mutações. Um poderoso oráculo que oferece um caminho de interpretação e de conduta perante a vida, a partir da concepção de duas forças da natureza: Yin (sombra) e Yang (luz). Esse poder cósmico, que se baseia na idéia de mutação contínua, decifra a essência da vida através da combinação de 64 símbolos. Jogue as moedas do I Ching e confira o que o destino reservou para você.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
10	MANCALA	No próximo lance, é preciso combinar simplicidade com raciocínio lógico e matemático. O guerreiro africano chega ao tabuleiro da avenida para desafiar sua inteligência num milenar jogo originário do continente negro, que extrapolou fronteiras. Cada povo deu ao Mancala um simbolismo próprio, segundo suas crenças e seus costumes, e o material utilizado também varia com a cultura da região. Habitualmente, é jogado com pequenas pedras ou sementes. Você deve “semear” o tabuleiro. Seguindo as regras, em dado momento, faça a “colheita”. Ganha quem mais sementes tiver no final.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
11	GAMÃO	O Gamão é considerado o rei dos jogos e sua referência mais antiga foi encontrada em um túmulo real da civilização sumeriana. A Mesopotâmia invade a folia e monta o tabuleiro (tradicionalmente decorado com triângulos isósceles) do jogo que conquistou imperadores romanos, czares russos e soberanos ocidentais, ganhando novas regras em civilizações tão diferentes quanto a persa e a grega, a indiana e a romana. Você deve jogar os dados e, numa combinação entre sorte, técnica e engenhosidade, armar a melhor estratégia. Fique atento e se prepare para os próximos movimentos.	Magia		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
12	JOGO DA VELHA	X ou círculo... Quem já não riscou o Jogo da Velha num guardanapo, na última folha do caderno ou com giz no chão da rua em frente de casa? Seu nome teria se originado na Inglaterra, quando, nos finais de tarde, mulheres se reuniam para conversar e bordar. As idosas, por não terem mais condições de se dedicar ao trabalho, se ocupavam com esse jogo simples e estratégico. Concentre-se e proteja cada ponto da cerquilha para não dar “velha”!	Comunidade		
13	JOGO DE DAMAS	Acompanhado de uma dama antiga, com o tradicional tabuleiro quadriculado na saia, você está desafiado a um grande exercício de imaginação e estratégia para se tornar um vencedor. Difundido por todo o mundo, o Jogo de Damas se caracteriza pela peça que é "coroadada" – coloca-se outra peça sobre ela –, ao chegar ao lado oposto do tabuleiro. Passa, então, a mover-se tanto para trás como para frente, o que não ocorre com a pedra comum, que só pode se movimentar para frente, uma casa por vez.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
14	EXÉRCITOS DA EMOÇÃO	A dificuldade aumenta. O tabuleiro agora recebe peões, cavalos, torres, bispos, reis e rainhas. O xadrez é um dos mais clássicos jogos de estratégia. Conta uma das lendas sobre sua origem que o sacerdote Sissa, que viveu no Hindustão, por volta de 600 d.C. atendeu ao chamado de seu Rajá, um cruel governante que tinha como paixão as guerras que travava com os Estados vizinhos. Entediado, pois não havia mais quem combater, o Rajá ordenou que inventassem algo capaz de distraí-lo. Sissa imaginou, então, um jogo que representasse a guerra, com dois exércitos, um de cada lado do tabuleiro. Ciga, o mestre de bateria vem caracterizado de Sissa, o sábio sacerdote que teria inventado o xadrez. Surdos, repiques, tamborins, cuícas, caixas, chocalhos formam os exércitos pretos e brancos. A Rainha no Tabuleiro de Xadrez é a peça que protege o Rei. A Rainha da bateria da Viradouro Juliana Paes encarna este personagem neste jogo. Habilidade e concentração devem conduzir cada jogada.	Bateria		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
15	INSTRUMENTOS DA ILUSÃO	Lembre que uma das melhores estratégias é confundir o adversário. Esta casa traz um jogo de cena. Nem tudo que se vê é, realmente, o que parece. Na pista, instrumentos da ilusão seguem atrás do tabuleiro. Os componentes vestem fantasias idênticas às da bateria e carregam adereços ao invés de instrumentos. Parte dessa ala vai substituir a bateria que entrará nos recuos da avenida. Como nos jogos de cartas e nos palcos do teatro, surgem os “curingas”, que substituem os atores em cena. Enquanto isso... O jogo continua. O Mestre, a Rainha e parte dos ritmistas dessa ala sobem no tabuleiro de Xadrez. O restante dos componentes continua evoluindo atrás do carro, preservando a seqüência do desfile. Todas as peças no lugar. Mas nem todas as peças tocam o ritmo cadenciado do samba da Viradouro. Disfarce e passe para a próxima fase.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
16	ORIGEM DO JOGO DE XADREZ	Com um figurino que remete à origem indiana do jogo de Xadrez, as passistas acompanham a partida da bateria.	Passistas		
17	CAMA-DE-GATO	Crianças em todo o mundo brincam de cama-de-gato, enlaçam um barbante nos dedos e o torcem, formando desenhos e estruturas, que são passadas de uma para outra, em uma série de manobras e entrelaçamentos. Nesse tradicional jogo infantil, as figuras formadas servem para contar histórias e representar objetos de uso diário. Passe o fio entre os dedos e una as extremidades, cruzando e esticando com toda a agilidade, para enroscar o gato nessa trama na avenida.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
18	TANGRAM	Conta a lenda que um monge chinês quebrou um espelho em sete pedaços. Ao tentar remontá-lo, formou várias figuras. Essa história traduz a essência do Tangram: um quadrado, decomposto em sete formas geométricas (os tans), com as quais é possível montar infinitas imagens. Esse milenar quebra-cabeça inspirou a recriação, em plena avenida, da fantasia de um arlequim. Aceite o desafio e tente reproduzir a figura desse clássico folião com as peças do Tangram.	Tá Rindo Por Quê?		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
19	DOMINÓ	O Dominó surgiu na antiga China e chegou à Europa no século XVIII. Seu nome teria origem na expressão latina <i>Domino gratias</i> – graças a Deus, como uma referência ao traje dos sacerdotes europeus, que assim agradeciam cada vitória em uma partida. O jogo é composto de peças retangulares, com pontos marcados de zero a seis, que são encaixadas em uma das pontas da cadeia que vai se formando. Mas quem terá sido o primeiro a colocar as pedras em pé e experimentar o efeito dominó, derrubando-as uma a uma, até provocarem uma seqüência espetacular? Na avenida, imponentes sacerdotes realizam essa fantástica brincadeira em uma coreografia cheia de surpresas, revelando as peças escondidas sob as suas vestes.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
20	LEGO	Um dos mais populares jogos de montar nasceu da criatividade de Ole Christiansen, um marceneiro dinamarquês que construía brinquedos para seus filhos, com sobras de seu trabalho. Na década de 40, criou o Lego, coloridas peças de plástico que se encaixam, formando diferentes imagens e encantando crianças de todas as idades. Na avenida, a diversão está garantida com a apresentação do palhaço e seu circo em forma de Lego.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
21	BATALHA NAVAL	“Água!”, avisa o capitão dessa ala, liderando uma intensa batalha naval. Criada originalmente por soldados russos durante a Primeira Guerra Mundial, tornou-se um popular jogo de combate entre duas frotas, em blocos de papel quadriculado, com navios e submarinos para cada jogador. O objetivo é afundar as embarcações inimigas, acertando as coordenadas, sem ser atingido. Hoje em dia, você já pode jogar na tela do computador, onde a disputa parece mais real. Posicione a sua frota e dispare com precisão para destruir o adversário. Cuidado com as bombas inimigas e boa pontaria!	Beijo na Boca		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
22	3D	<p>Quem nunca sonhou em mergulhar em um fantástico mundo em três dimensões, cheio de realismo e magia, e interagir com objetos e personagens? Se os tradicionais jogos eletrônicos simulam qualquer tipo de atividade real no computador, os jogos em 3D prometem uma aventura muito mais radical. Desafiando a imaginação, são concebidos para criar a ilusão de total imersão em um universo artificial, em que tudo está ao alcance dos sentidos e das mãos. Nesse ambiente virtual, imagens, sons, tato, movimentos e gestos são simulados por computador, estabelecendo a tão sonhada interação homem/máquina. Para interagir nessa ala, você deve usar luvas, capacetes com visores e sensores de alta definição.</p>	Disse Me Disse		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
23	JOGOS DE CORRIDA ELETRÔNICOS	O ronco dos motores acelera o coração, suspende a respiração... 3, 2, 1, já! Pise fundo e controle o carro entre curvas, túneis, desvios! Quem resiste às emoções de pilotar um Fórmula 1 e alcançar altas velocidades ou segurar o carro para evitar um choque fatal capaz de tirá-lo da corrida? Os controles do computador não diminuem a adrenalina da ultrapassagem e a emoção de vencer todos os obstáculos, frear no limite entre a vida e a morte, vencer! Na avenida, o prêmio é a visão da bandeira quadriculada tremulando ao final da corrida!	Sol da Minha Vida		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
24	PAINTBALL	Você está em pleno campo de batalha, enfrentando inimigos e desviando de armadilhas, como um verdadeiro soldado. Assim é o paintball, um jogo praticado ao ar livre, onde equipes simulam uma “guerra”, disparando tinta em seus adversários. O objetivo é colocar a bandeira no território do outro grupo, eliminando todos os oponentes. Exige reações rápidas, raciocínio estratégico e muita adrenalina, pois, atrás de algum obstáculo, o inimigo está a sua espera, com uma semi-automática pronta para tirá-lo do jogo! Prepare-se para o combate na avenida, com o uso de capacete, máscara e uma colorida roupa camuflada.	Arco-Íris		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
25	CAÇA-PALAVRAS	Elas podem estar embaralhadas, cruzadas, de cima para baixo, da esquerda para direita, na diagonal, invertidas, escondidas em colunas, versos ou prosa... Em meio a esse emaranhado de letras e símbolos, é necessário se concentrar e explorar o espaço de todos os ângulos possíveis. Não deixe nada escapar ou desviar a sua atenção. O objetivo é encontrar as palavras certas, formar frases, decifrar códigos, acertar as respostas. Mas também é passar o tempo, se divertir, observar ou, simplesmente, relaxar... Mesmo assim, não se esqueça, para ser um exímio caçador de palavras, é preciso estar atento e bem equipado, como sugere a fantasia dessa ala.	Vip		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
26	CAÇA AO TESOURO	Um tradicional pirata do século XVIII desembarca na avenida, com seu curioso mascote no chapéu e um antigo mapa que conduz a uma ilha perdida no oceano. Conta a lenda que na ilha há um tesouro escondido e cobiçado por muitos, ao longo dos tempos. Mas até hoje ninguém conseguiu encontrá-lo... Quem quiser se aventurar, vai embarcar nessa fascinante viagem em busca de riquezas. É preciso decifrar mensagens e pistas secretas, enfrentar perigos e navegar por mares bravios para encontrar a valiosa arca. Esse é o objetivo do jogo que é uma verdadeira aventura. E o final pode ser surpreendente, pois, nessa caça ao tesouro, você terá que lutar contra os mais terríveis adversários e suas armadilhas.	Hight Society		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
27	CHARADA	Mate essa charada e descubra quem veio brincar na ala das crianças! É um famoso vilão de histórias em quadrinhos, mas não usa armas nem a força bruta e sim um complexo jogo de estratégias e adivinhação. Planeja seus crimes através de enigmas, quebra-cabeças e palavras cruzadas – pistas deixadas para confundir a polícia e o Homem Morcego. Já foi personagem de gibis, mas hoje faz sucesso no cinema e é conhecido por sua roupa colorida e cheia de sinais de interrogação. Adivinhou? Então venha se divertir com a criançada nessa animada ala.	Crianças		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
28	CUBO MÁGICO	Considerado um dos passatempos mais populares do mundo, o cubo mágico, inventado em 1974, pelo húngaro Ernó Rubik, é um quebra-cabeça que traz as seis cores de suas faces totalmente misturadas. O mágico do jogo não entra nessa brincadeira apenas para tirar um coelho da cartola. Ele surge para apresentar os pequenos cubos em que quadradinhos coloridos giram para todos os lados se misturando a cada movimento. Você deve manipulá-los até que, como num passe de mágica, cada face ganhe uma única cor.	Teatral		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
29	DETETIVE	<p>Quem já não brincou de detetive, seja em jogos de tabuleiro ou com apenas alguns pedaços de papel e muita vontade de se divertir entre amigos? Durante o jogo, assassinos, vítimas e investigadores, dissimulados, devem ficar atentos para não revelar suas verdadeiras identidades. Afinal, todos são suspeitos, até que se prove o contrário... Nesse ambiente cercado de mistérios, é preciso lançar hipóteses e buscar as pistas certas para descobrir o culpado, a arma e o motivo do crime. Se você quiser solucionar o caso, use toda a sua capacidade de dedução e venha bancar o detetive em plena avenida.</p>	Comunidade		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)

Paulo Barros

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
30	GLADIADOR	<p>Você está iniciando a última fase do jogo. Consegue ouvir o clamor da platéia, os gritos que o incitam a combater sem trégua, lutando para garantir sua vitória sobre a própria morte? Os espetáculos de lutas de gladiadores empolgaram as platéias do Império Romano, durante cerca de sete séculos. Lutavam entre si ou contra animais ferozes e os perdedores tinham sua sorte entregue à platéia, que decidia pelo perdão ou morte do lutador ferido com um gesto do dedo polegar. Os gladiadores se apresentavam em anfiteatros como o Coliseu, que abrigava em suas arquibancadas até 50 mil pessoas. Saia da arena com vida e empolgue o público da próxima casa.</p>	Vida Bandida		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
31	DUELO MEDIEVAL	Você avançou séculos na história e agora joga com um nobre e audacioso cavaleiro medieval. Este personagem cantado pelos trovadores defendia até a morte seu senhor feudal, sua fé em Deus e a honra de sua dama. Sua lealdade, coragem e cortesia encantavam multidões. Nas Cruzadas, o cavaleiro atingiu o auge da glória no imaginário popular. Suas proezas eram prestigiadas em concorridos torneios. Esses eventos consistiam em um exercício militar sem o espírito hostilidade. Muito populares na Europa, tinham regras simples: cada cavaleiro levava três armas – uma lança, uma espada e um rondel (um tipo de adaga) – e o vencedor era o que conseguisse derrubar o oponente do cavalo com a lança. Se ambos caíssem, dava empate que era resolvido em duelo no solo, até que sobrasse apenas um homem em pé. Se o embate fosse por prazer, para a diversão da platéia, usavam-se armas com pontas rombudas. Adiante, cavaleiro! A próxima disputa o aguarda!	Comunidade		

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
32	FUTEBOL	<p>Do campinho ao estádio, quem não participa do mais popular de todos os jogos do planeta? No Brasil, então, nem se fala! A bola deita e rola nos pés de apaixonados jogadores de todos os cantos e de todas as idades! O futebol, em seu formato moderno e como desporto organizado, teve seu início na Inglaterra em 1863. Sabe-se, no entanto, que dividir um grupo de pessoas em duas equipes, que deveriam conduzir, com um objetivo, uma bola com os pés, tem antecedentes na Antigüidade Grega, no Império Romano e na China milenar.</p> <p>Na passarela, você assiste a uma inusitada partida onde a Viradouro disputa com entusiasmo o seu jogo. A avenida vira um campo animado pelos foliões vestindo fantasias que formam um gramado. Das arquibancadas, você verá jogadores, balizas e a bola rolando. Torça e incentive o time até a vitória para avançar mais uma casa.</p>	Comunidade		

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Paulo Barros					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
33	ARCO-E-FLECHA	Velozes flechas lançadas por um lendário arqueiro atravessam os tempos e atingem o alvo em plena avenida. Conta a lenda, que no século XIV, o bravo Guilherme Tell venceu o desafio de acertar uma maçã acima da cabeça do próprio filho. O arco-e-flecha foi utilizado por diferentes povos e culturas como arma de guerra e caça. Com a descoberta da pólvora, os arqueiros e a nobreza passaram a usá-lo em desafios de habilidades que exigem muita concentração e destreza. A partir de 1900, passou a fazer parte dos Jogos Olímpicos, conquistando cada vez mais admiradores em todos os eventos esportivos.	Sul é Dez		
34	GRUPO DE APOIO À ALEGORIA 08 JOGOS OLÍMPICOS	Componentes de apoio, caracterizados com uniformes de várias modalidades esportivas, auxiliam na reposição de bolas que serão arremessadas ao longo do desfile.	Comunidade		

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Autor(es) do Samba-Enredo Gustavo Clarão, Gilberto Gomes, Nando, Pablo, P.C. Portugal		
Presidente da Ala dos Compositores Paulo César Portugal		
Total de Componentes da Ala dos Compositores 65 (Sessenta e cinco)	Compositor mais Idoso (Nome e Idade) Lambreta 61 anos	Compositor mais Jovem (Nome e Idade) Paulo César Quintanilha 24 anos
Outras informações julgadas necessárias		
<p>Vamos mergulhar nessa jogada A sorte está lançada Hoje é o grande dia No tabuleiro da emoção Vou apostar na alegria Pra ganhar seu coração Meu cassino é fantasia Vi nas cartas do tarô O que o destino reservou Mas se o tempo mudar Aos búzios eu vou</p> <p>E nesse jogo vou amar Você é a dama do prazer Um xeque-mate vou te dar Quero vencer</p> <p>Faço qualquer coisa Pra deixar você feliz De cartas, um castelo De peças, um país Essa diversão É adrenalina em minha vida A euforia toma conta da avenida Respiro fundo No pinball quero brincar É perceber e desvendar Quebrar a cabeça pra encontrar Achar você no meio dessa multidão Chama que acende um povo E faz do jogo a paixão</p> <p>Sou Viradouro e vou cantar “Com muito orgulho, com muito amor” Esse jogo vai virar Eu quero ser o vencedor</p>		
		<p>BIS</p>
		<p>BIS</p>

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Outras informações julgadas necessárias

“Vamos mergulhar nessa jogada
A sorte está lançada
Hoje é o grande dia”

PREPARAÇÃO DO JOGO

“No tabuleiro da emoção
Vou apostar na alegria
Pra ganhar seu coração
Meu cassino é fantasia”

**FASE 1
FAÇAM SUAS APOSTAS**

“Vi nas cartas do tarô
O que o destino reservou
Mas se o tempo mudar
Aos búzios eu vou”

**FASE 2
ABRA O JOGO E CONHEÇA SEU
DESTINO**

“E nesse jogo vou amar
Você é a dama do prazer
Um xeque-mate vou te dar
Quero vencer”

**FASE 3
ARME A MELHOR JOGADA**

“Faço qualquer coisa
Pra deixar você feliz
De cartas, um castelo
De peças, um país”

**FASE 4
FAÇA VOCÊ MESMO**

“Essa diversão
É adrenalina em minha vida
A euforia toma conta da avenida
Respiro fundo
No pinball quero brincar”

**FASE 5
POR UM TRIZ**

“É perceber e desvendar
Quebrar a cabeça pra encontrar
Achar você no meio dessa multidão”

**FASE 6
PASSE O TEMPO**

“Chama que acende um povo
E faz do jogo a paixão
Sou Viradouro e vou cantar
‘Com muito orgulho, com muito amor’
Esse jogo vai virar
Eu quero ser o vencedor

**FASE 7
VENCER, VENCER, VENCER**

FICHA TÉCNICA

Bateria

Diretor Geral de Bateria

Moacyr da Silva Pinto (Mestre Ciça)

Outros Diretores de Bateria

Serginho, Birico, Russo, Romildo, Arídio, Dalmir, Ulysses, Pablo, Marquinhos, Luis Fernando, Beloba e Lau

Total de Componentes da Bateria

300 (Trezentos) ritmistas

NÚMERO DE COMPONENTES POR GRUPO DE INSTRUMENTOS

1ª Marcação	2ª Marcação	3ª Marcação	Rece-Reco	Ganzá
12	14	20	0	0
Caixa	Tarol	Tamborim	Tan-Tan	Repinique
110	0	54	0	40
Prato	Agogô	Cuica	Pandeiro	Chocalho
0	0	24	0	26

Outras informações julgadas necessárias

A descrição do figurino da bateria encontra-se na ficha técnica da Alegoria 04 (Xadrex) e Ala 14 (Exércitos da Emoção).

FICHA TÉCNICA

Harmonia

Diretor Geral de Harmonia

Guilherme Nóbrega (Diretor Geral de Carnaval e Harmonia)

Outros Diretores de Harmonia

Saulo, Guta, Nando, Marco Paloma, Bebeto, Wilson, Cley, Laureano, César, Marquinho, Luis Carlos, Cleber, Cláudio, Ricardo, César Campeão, Pablo, Lúcio, Wagner, Laerte, Paulo Constanço, Ronaldo, Bárbara, Cilene, Claudia, Conceição, Didi, Eduardo, Fátima, Fernanda, Geysa, Guilherme Penha, Hélcio, Isabel, Ivani, Janete, João Luis, Jorginho, Jose Gabriel, Kátia, Lédio, Luciano, Márcia, Marcio, Nelson, Olga, Renan, Ronaldo, Rosa, Rose, Silvinho, Sonia, Tânia, Valcir, Walter, Fernando Van, Norma, Gabriel, Wilson Jose, Priscila, Sandra, Celso, Pretinha, Sonia, Sandra, Irani, Sidney, Vanderlei, Bete, Osvaldo, Kátia, Leonardo, Marilene e Fabiano

Total de Componentes da Direção de Harmonia

79 (Setenta e nove) componentes entre: 01 Diretor Geral de Carnaval e Harmonia, 08 Chefes de Setores, 16 Assessores de Setor e 54 Diretores de Harmonia

Puxador(es) do Samba-Enredo

Dominguinhos do Estácio, Gilberto Gomes, Lima de Andrade, Ivan Talarico, Sandro Botafogo, Tiãozinho e Julinho

Instrumentistas Acompanhantes do Samba-Enredo

Cavaquinistas: Gusttavo Clarão e Paulinho Baltazar

Banjo: Hugo

Violão: Rafael Prates

Pandeiro: Jones

Outras informações julgadas necessárias

Os preparativos da Viradouro para o carnaval 2007 começaram em Junho de 2006, com a participação da Direção de Carnaval e Harmonia, Presidente das Alas, Diretores de Alas, Compositores (que vem desenvolvendo trabalho de harmonia de canto e evolução) e Diretoria Executiva em um curso teórico e prático de direção de desfile, todos supervisionados pelo presidente da escola Sr. Marco Lira.

Neste curso, foram abordados os diversos aspectos do desfile de uma escola de samba, tais como regulamento de desfile, definições e conceitos dos quesitos em julgamento e a geografia da avenida.

A Ala de Compositores da Viradouro, formada por 65 integrantes auxiliará os Diretores de Harmonia voltados para canto e a evolução da escola.

Após a escolha do samba enredo, em outubro de 2006 a Direção de Carnaval e Harmonia, Presidente das Alas, Diretores de Alas, Compositores da Viradouro realizaram diversos ensaios técnicos, sempre as terças-feiras e domingos, totalizando 16 ensaios técnicos. Nos dias 14 de Janeiro e 04 de fevereiro a Viradouro realizou na Marques de Sapucaí simulações para a cabine dos julgadores e entrada e saída da bateria de seus boxes. Nestes ensaios, todos os segmentos da escola estiveram ensaiando aspecto como harmonia, canto dança e evolução da escola.

FICHA TÉCNICA

Evolução

Diretor Geral de Evolução

Guilherme Nóbrega (Dir. Geral de Carnaval e Harmonia)

Outros Diretores de Evolução

Saulo, Guta, Nando, Marco Paloma, Bebeto, Wilson, Cley, Laureano, César, Marquinho, Luis Carlos, Cleber, Cláudio, Ricardo, César Campeão, Pablo, Lúcio, Wagner, Laerte, Paulo Constanço, Ronaldo, Bárbara, Cilene, Claudia, Conceição, Didi, Eduardo, Fátima, Fernanda, Geysa, Guilherme Penha, Hélcio, Isabel, Ivani, Janete, João Luis, Jorginho, Jose Gabriel, Kátia, Lédio, Luciano, Márcia, Marcio, Nelson, Olga, Renan, Ronaldo, Rosa, Rose, Silvinho, Sonia, Tânia, Valcir, Walter, Fernando Van, Norma, Gabriel, Wilson Jose, Priscila, Sandra, Celso, Pretinha, Sonia, Sandra, Irani, Sidney, Vanderlei, Bete, Osvaldo, Kátia, Leonardo, Marilene e Fabiano

Total de Componentes da Direção de Evolução

231 (Duzentos e trinta e um) componentes, entre: 01 Diretor de Carnaval, 80 Diretores de Harmonia, 18 Presidentes de Alas, 72 Diretores de Alas e 60 da Ala de Compositores (Canto e Evolução nas laterais das Alas)

Principais Passistas Femininos

Luana, Angélica, Marluce, Priscila, Verônica, Alessandra, Amanda, Beatriz, Cristiane, Josiane, Maryjane Bia (Todas tem o mesmo destaque)

Principais Passistas Masculinos

Wanderson, Joselio, Américo, Índio, Rogério e Thiago (Todos têm o mesmo destaque)

Outras informações julgadas necessárias

Ala 16 - Passistas

Nome da Fantasia: Origem do Jogo de Xadrez

Com um figurino que remete à origem indiana do Jogo de Xadrez, as passistas acompanham a partida da bateria.

Pretinha – Diretora da Ala de Passistas

O quesito evolução foi motivo de atenção especial durante os preparativos da escola para o desfile do carnaval de 2007. Durante os ensaios técnicos na quadra da escola e na Marquês de Sapucaí, a Direção de Carnaval, Diretores de Harmonia, Presidentes das Alas, Diretores das Alas e Compositores, procuraram enfatizar a espontaneidade dos componentes e a atenção ao andamento e possíveis movimentos em conjunto, no ritmo do samba e sempre de acordo com a cadência da Bateria. Todas as Alas da comunidade são coordenadas pelo Diretor de Harmonia e Evolução da comunidade Jose Carlos Gabriel e uma equipe de 24 Diretores de Evolução que vem fazendo esse trabalho há 15 anos. Todos supervisionados pelo presidente da escola Sr. Marco Lira.

FICHA TÉCNICA

Conjunto

Vice-Presidente de Carnaval Guilherme Nóbrega		
Diretor Geral de Carnaval Guilherme Nóbrega		
Outros Diretores de Carnaval -		
Responsável pela Ala das Crianças Renan Soares		
Total de Componentes da Ala das Crianças 150 (Cento e cinquenta)	Quantidade de Meninas 75 (Setenta e cinco)	Quantidade de Meninos 75 (Setenta e cinco)
Responsável pela Ala das Baianas Cléa		
Total de Componentes da Ala das Baianas 110 (Cento e dez)	Baiana mais Idosa (Nome e Idade) Zilda Natalino Pinto 81 anos	Baiana mais Jovem (Nome e Idade) Raquel da Silva Tavares 21 anos
Responsável pela Velha-Guarda Almir Dias da Costa		
Total de Componentes da Velha-Guarda 65 (Sessenta e cinco)	Componente mais Idoso (Nome e Idade) Mário Vieira 81 anos	Componente mais Jovem (Nome e Idade) Wanda Pacheco da Silva 50 anos
Pessoas Notáveis que desfilam na Agremiação (Artistas, Esportistas, Políticos, etc.) Juliana Paes, Fernanda Keller, Marcos Oliveira (Beizola) e Eduardo Martini		
Outras informações julgadas necessárias		

FICHA TÉCNICA

Comissão de Frente

Responsável pela Comissão de Frente Saulo		
Coreógrafo(a) e Diretor(a) Sergio Lobato		
Total de Componentes da Comissão de Frente 14 (Quatorze)	Componentes Femininos 0	Componentes Masculinos 14 (Quatorze)
Outras informações julgadas necessárias		
NOME DA FANTASIA: Preparação do Jogo – Embaralhe as Cartas		
DESCRIÇÃO: <p>Quem poderia abrir o jogo da Viradouro na passarela senão o Curinga? Joker, bobo da corte e bufão são diferentes nomes do conhecido personagem que divertia reis e rainhas. Declamava poesias, dançava, tocava algum instrumento e era o mestre-de-cerimônia das festas. Inteligente, atrevido e sagaz, falava com ironia o que o povo gostaria de dizer ao Rei. Era o único que podia criticá-lo sem correr riscos.</p> <p>Quatorze curingas compõem a Comissão de Frente. Esses mestres-de-cerimônia vestem trajes típicos dos medievais bobos da corte. No entanto, a fantasia foi concebida em um estilo arrojado, com design futurista, numa alusão à capacidade dos jogos de atravessar o tempo. Eles carregam bastões que, abertos, formam uma canastra de Ás a Ás. O naipe é o de Copas, escolha determinada pelo amor ao carnaval e à emoção provocada pelos jogos. As cartas giram nas mãos dos bufões e anunciam: “A VIRADOURO VIRA O JOGO”. A partida vai começar!</p>		

FICHA TÉCNICA

Mestre-Sala e Porta-Bandeira

1º Mestre-Sala Julio César da Conceição Nascimento (Julinho)	Idade 33 anos
1ª Porta-Bandeira Simone dos Santos Pereira	Idade 30 anos
2º Mestre-Sala Marcio Santos Neves	Idade 26 anos
2ª Porta-Bandeira Patrícia Pereira da Silva	Idade 21 anos

Outras informações julgadas necessárias

1º CASAL MESTRE-SALA E PORTA-BANDEIRA

NOME DA FANTASIA: Preparação do Jogo – Gire a Roleta

CRIAÇÃO DO FIGURINO: Paulo Barros

CONFECÇÃO: Veluma

O QUE REPRESENTA: O primeiro casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira conduz o pavilhão da Viradouro na preparação do jogo. O Mestre-Sala é o crupiê, profissional que dirige, paga e recolhe as apostas nos cassinos. Ele embaralha e dá as cartas, rola os dados e, aqui, gira a roleta, representada pela Porta-Bandeira, para definir em que seqüência cada jogador vai participar.

2º CASAL DE MESTRE-SALA E PORTA-BANDEIRA

NOME DA FANTASIA: Jogo da Velha

CRIAÇÃO DO FIGURINO: Paulo Barros

CONFECÇÃO: Veluma

O QUE REPRESENTA: O segundo casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira risca na avenida o tradicional Jogo da Velha. Posicionado estrategicamente, esse habilidoso casal de velhinhos, movimenta-se com tanta harmonia que esse jogo só pode dar “velha”.

**G.R.E.S.
MOCIDADE
INDEPENDENTE DE
PADRE MIGUEL**



PRESIDENTE
PAULO CLÊNIO DOS SANTOS VIANNA CARVALHO

O Futuro no Pretérito. Uma História feita à mão

Carnavalesco
ALEX DE SOUZA

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo “O Futuro no Pretérito. Uma história feita à mão”					
Carnavalesco Alex de Souza					
Autor(es) do Enredo Alex de Souza					
Autor(es) da Sinopse do Enredo Alex de Souza					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile Alex de Souza					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
01	El Arte de la Artesanía Brasileña	Ministério do Desenvolvimento	Talento	2002	Todas
02	Brasil – Histórias, Costumes e Lendas	Araújo, Alceu Maynard	Três	1973	Todas
03	Catálogo de Artesanato: Minas Gerais 2004/2005 2005/2006	Secretaria de Desenvolvimento Econômico de Minas Gerais	SEBRAE/MG	2004 2005	Todas
04	Contribuição ao Estudo Científico do Artesanato	Saul, Martins	Imprensa Oficial do Estado de Minas Gerais	1973	Todas
Outras informações julgadas necessárias					
SITES: http://www.brasilviagem.com/materia/?CodMateria=42&CodPagina=139 http://pt.wikipedia.org/wiki/Artesanato#column-one http://www.apexbrasil.com.br/ http://www.eba.ufmg.br/alunos/kurtnavigator/arteartesanato/artesanato.html http://www.artesanators.com.br http://www.brasilfeitoamao.com.br/index.htm http://www.historianet.com.br/equipe/ http://www.facom.ufba.br/com022/cyborg/pgmetropolis.html http://pt.wikipedia.org/wiki/Metropolis_%28filme%29					

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo

“O Futuro no Pretérito. Uma história feita à mão”

Carnavalesco

Alex de Souza

Autor(es) do Enredo

Alex de Souza

Autor(es) da Sinopse do Enredo

Alex de Souza

Elaborador(es) do Roteiro do Desfile

Alex de Souza

Outras informações julgadas necessárias

PEÇAS TEATRAIS:

A Máquina de Somar, por Elmer Rice, Estados Unidos, 1923.

ARTIGOS:

O Golem Laborioso

Hermano Roberto Thiry-Cherques, Revista Organização e Sociedade n°. 25, Escola de Administração da Universidade Federal da Bahia, Setembro/Dezembro de 2002.

O Carnavalesco do Futuro

Revista Veja, 27 de Fevereiro de 1985.

O Futuro do Pretérito

Revista Galileu, Edição 160, Outubro de 2004.

FILMES:

Metrópolis – de Fritz Lang, Alemanha, 1926/1927

Tempos Modernos – de Charles Chaplin, Estados Unidos, 1936

Blade Runner – de Ridley Scott, Estados Unidos, 1982

Eu, Robot – de Alex Proyas, Baseado no livro de Isaac Azimov, Estado Unidos, 2004

AI, Inteligência Artificial – de Steven Spielberg, Estados Unidos, 2001

Capitão Sky e o Mundo do Amanhã – de Kerry Conran, Estados Unidos, 2004

O Exterminador do Futuro – James Cameron, Estados Unidos, 1984

HISTÓRICO DO ENREDO

INTRODUÇÃO

“Formou o Senhor Deus o homem do pó da terra e soprou-lhe nas narinas o fôlego da vida”. (Gênesis 2:7)

Divina criação, o corpo é uma máquina, onde Deus pôs todas as peças necessárias a seu funcionamento, um conversor de energia, uma máquina animada. “*Ânima*”, que em latim significa ALMA.

Deus foi o primeiro e o mais perfeito ARTESÃO do universo. O barro nas mãos do oleiro divino passou a ter vida, e essa inspiração criativa foi transmitida ao homem, que com suas mãos começou a transformar o barro e tantas matérias-primas em arte, em objetos utilitários, lúdicos, decorativos e religiosos.

Expulso do paraíso, o homem foi condenado a vagar pela terra e a trabalhar sem descanso, para obter o pão de cada dia. Produzia manualmente, utensílios para armazenar e cozer alimentos, tecer fibras animais e vegetais. O ARTESANATO ficou concentrado então em espaços conhecidos como oficinas. Criaram-se as *Corporações de Ofício*. Do aparecimento das primeiras atividades urbanas à formação dos burgos, incentivou-se a criação da indústria de manufatura.

A ENERGIA HUMANA foi aos poucos sendo SUBSTITUÍDA pela motriz, uma evolução tecnológica, social, e econômica era anunciada. Seguem-se “*Industriais Revoluções*”, mecanizaram a produção, surgiram fábricas e a chamada classe operária. Um simples toque de botão dá conta do trabalho de muitos. Se paga o preço do progresso. Globalização, competição, mercado recessivo, desemprego, exclusão.

1ª. Parte - NÃO HÁ VAGAS?

O homem sonhou em criar algo ou alguém que fosse sua imagem e semelhança para auxiliar nas tarefas.

MOCIDADE volta a um FUTURO imaginado por teóricos de outrora. E nada é mais antigo que vislumbrar o novo.

Reprise da grande tela, o velho PESADELO TECNOLÓGICO. Eis que surge METRÓPOLIS: a expressionista, futurista e aterradora cidade. FRIA, MECÂNICA e INDUSTRIAL. Cenário de beleza caótica e perversa, decadente e melancólica. Primeiro grande filme de ficção científica, onde poderosos residem na superfície, num lugar chamado *Jardim dos Prazeres*, enquanto a grande massa operária, escravizada pelas máquinas, é condenada a viver e trabalhar em galerias no subsolo, a *Cidade dos Operários*.

Em tcheco “*robota*” significa trabalho obrigatório ou trabalho forçado, um “*robotinik*” é um servo. Nasce assim à figura do ROBOT, aquele que nunca se cansa ou comete erro, não precisa se alimentar, não faz exigências, não tem sonhos, nem aspirações, não recebe salário, não se rebela... Tudo o que lhe falta é uma alma... Até que hordas de autômatos insurgem e assumem o comando, TEMPOS MODERNOS onde trabalhadores formam rebanhos, literalmente engolidos pela monstruosa máquina em que trabalham.

Por fim, aqueles que ousaram “*brincar de Deus*”, ao criar um substituto com inteligência artificial, são condenados à destruição.

2ª. Parte – MÃOS À OBRA

Sem TRABALHO, o homem não avança sequer um palmo em seu progresso pessoal.

Enfrentando o império da MÁQUINA, a TRADIÇÃO dá as mãos às novas oportunidades. Se na máquina há frieza, retornaremos ao calor das mãos. Retornar à SIMPLICIDADE da vida, da NATUREZA que se faz ARTE, o ingênuo, o singelo.

O trabalho ARTESANAL ressurgiu como uma alternativa, revitalizando áreas carentes, possibilitando inserção social e desenvolvimento sustentável, visando a um futuro promissor. O amanhã somos nós que construímos.

De todas as REGIÕES DO PAÍS fomentam pequenas comunidades organizadas em associações, capacitando e transformando a atividade ancestral em fonte geradora de renda. RESGATE CULTURAL E SOCIAL, patrimônio do nosso povo.

Atividade das mais antigas, o artesanato brasileiro, já encantava os europeus, quando aqui aportaram.

UM BRASIL FEITO À MÃO. Como que comparado a uma grande colcha, construído com retalhinhos de várias procedências étnicas, raciais e culturais, costuradas pelas linhas do tempo.

MÃOS ANÔNIMAS que transmitem seus sentimentos a cada peça. São mãos que transformam a matéria-bruta, e a converte, com imaginação, em coisa útil e bela. As novas gerações recebem das mais velhas, suas técnicas, identidade e expressão. Recicla o que a natureza dá e produz sem poluir.

É idéia que se faz forma, e as cores, tantas como as da gente brasileira. Mãos que se confundem com o tom do barro forte na cerâmica. Na palha de carnaúba, sisal e capim dourado que se entrelaça. No couro que curte. Na tecelagem manual. Nos preciosos bordados; tapeçaria; bijuteria; tricô; renda de bilro e de labirinto. Brinquedos. Trabalhos em madeira, metal, pedra sabão. Perfumaria, moda e culinária. Herança que não sucumbiu à modernidade.

Como diria Guimarães Rosa, nas palavras do personagem Riobaldo, **vida é MUTIRÃO de todos, por todos, remexida e temperada**.

3ª. Parte – FUTURISMO FOLIÃO

Na nossa “*Metrópolis do samba*”, as máquinas ainda não dominaram o ofício carnavalesco e nem substituíram o talento. Há FÁBRICAS DE SONHOS que produzem para o grande show, o maior da terra. Também realizado por mãos anônimas que trabalham um ano inteiro, dignos de nossos mais sonoros APLAUSOS. São ferreiros, carpinteiros, escultores, pintores de arte, decoradores, carnavalescos, figurinistas, costureiras, laminadores, iluminadores, técnicos em efeitos especiais. Operários a serviço da ALEGRIA... Artífices do carnaval. Artesãos da maior festa carioca e brasileira, eles são as ESTRELAS do espetáculo. O reconhecimento é a verdadeira APOTEOSE. Arte do efêmero, que como disse o poeta: pra tudo se acabar na quarta-feira. E na fantasia carnavalesca de um futuro imaginado no pretérito, nossos robôs inspirados em ficção científica são alegorizados por uma cabeça delirante e criativa, surgindo na PASSARELA, inofensivos e foliões em um enredo campeão. Queremos ver nossa estrela brilhar. É samba no pé, é no teleco teco, é no catiripapo do balaco baco, no meu ziriguidum.

E só pra encerrar vai aí o nosso recado: “O melhor profeta do FUTURO é o PASSADO”.

JUSTIFICATIVA DO ENREDO

Este enredo, tem em seu título, O FUTURO NO PRETÉRITO, a forma como no passado se projetava o futuro. Com previsões nada animadoras quanto aos rumos da modernidade industrial e tecnológica. Ao mesmo tempo que tira lições do passado para que se discuta um melhor caminho para o futuro, seja no campo do trabalho, seja no campo ecológico.

O tema artesanato, muitas vezes citado em inúmeros enredos, desta vez, é tratado sob outra ótica, ele é apresentado não só na sua maneira de retratar a história e a cultura brasileira, mas também como sobrevivente à essa temida modernidade e como alternativa de inclusão social de boa parte da população.

Um Brasil, uma HISTÓRIA FEITA À MÃO, o sonho de um país que trabalha e produz.

Visa por fim, valorizar também aqueles que estão nos bastidores do grande espetáculo das escolas de samba, os grandes artesãos do carnaval.

O artesanato é a uma das atividades mais antigas do homem. Durante o renascimento urbano e comercial, na Baixa Idade Média, tinha como característica, uma produção de caráter familiar.

Tempos depois, a Revolução Industrial significou a substituição da ferramenta pela máquina, passagem da energia humana para motriz, é o ponto culminante de uma evolução tecnológica, social, e econômica.

A máquina vai aos poucos ocupando o espaço do homem. Elas ocupam um lugar de tamanha importância, que se faz imaginar o pretense poder dominador da técnica sobre o ser humano. De tal forma a gerar o terror da modernidade. A “desumanização” do trabalhador, a formação de hordas de autômatos, era uma preocupação que permeava, desde o final do século 19, as doutrinas filosóficas, a exemplo do Marxismo.

Ao completar 80 anos, considerado por muitos, o primeiro filme de ficção científica, **Metropolis** representa também a estréia da figura do robô na história do cinema. Obra-prima do diretor austríaco Fritz Lang, o filme é um dos célebres representantes do expressionismo alemão, último por sinal.

O mundo de Metropolis reflete o imaginário do final dos anos vinte, quando a Revolução Industrial já atingira seu ápice e o sistema econômico de produção capitalista começava a dar sinais evidentes de desgaste, o que certamente levava a um certo pessimismo quanto ao futuro. E o futuro de Fritz Lang, ainda que apresente certos traços de ambigüidade traça um prognóstico nefasto do que aconteceria aos grandes centros urbanos caso o “industrialismo” seguisse um caminho desenfreado e inconseqüentemente manipulador. Coisa que em parte se concretizou nos dias atuais.

A cena em que Freder Fredersen o herói romântico tem uma alucinação e vê trabalhadores sendo literalmente engolidos pela monstruosa máquina em que trabalham revela uma tecnologia cuja fome de vidas humanas é insaciável. Os operários de Metropolis, assim como os de Tempos Modernos, de Charles Chaplin, formam rebanhos.

Mas hoje, em pleno século XXI, o Brasil (e também outros lugares do mundo), tecnologicamente mais atrasado em relação aos países mais desenvolvidos, ainda sofre com os vestígios dessa revolução. A inteligência artificial já toma conta das grandes corporações e máquinas, cada vez mais ágeis e velozes, são introduzidas no mercado constantemente, dispensando dezenas de trabalhadores todos os dias.

O artesanato é uma das formas mais significativas de demonstrar nossa transculturação de técnicas de produção que inicialmente foram trazidas apenas das culturas dos índios, negros e portugueses e que mais tarde se expandiram.

A partir do século XIX, com a forte imigração européia, novos aportes de técnicas artesanais chegaram ao país ampliando a gama de produtos feitos artesanalmente nas diversas regiões brasileiras.

Essa diversidade é muito valorizada no mercado externo globalizado, e cada vez mais aberto a produtos diferenciados que retratem a origem e a história do povo que os produz. Ganhando espaço em feiras e em lojas sofisticadas de design na Europa e nos Estados Unidos. Segundo dados do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, o artesanato movimenta anualmente cerca de 28 bilhões de reais, ou 2,8% do PIB do país, índices impressionantes que se equivalem aos da indústria automobilística.

Hoje existem cerca de 8,5 milhões de pessoas trabalhando na produção do artesanato no Brasil, conhecimento passado de geração para geração. Todo esse processo atual, não só aumenta a produção e a condição de vida das famílias, como também contribui para um desenvolvimento sustentável de regiões com potencial produtivo e que muitas vezes se encontravam marginalizadas e sem perspectiva alguma.

A Mocidade Independente de Padre Miguel tem o orgulho de apresentar os artesãos que fizeram esse e outros tantos carnavais. E aproveita para homenagear também, através desse enredo, dois de seus grandes artistas, Arlindo Rodrigues e Fernando Pinto, que exatamente há 20 anos nos deixaram, com eles tivemos a honra de mostrar o Brasil em diversas faces. Do folclore e o artesanato, que já fora apresentado por Arlindo, à brasilidade mais brejeira, contestadora e com pitadas de inspiração também futurista, nos enredos de Fernando.

Brincando com um jogo de palavras, “Metrópolis” vem de metrópole, ou seja cidade. E agora na nossa “Metrópolis” do samba, ou cidade do samba, os operários da folia trabalham para construir sonhos. Sonhos de um futuro melhor.

ROTEIRO DO DESFILE

Comissão de Frente
“IMAGEM E SEMELHANÇA”

1º SETOR – METRÓPOLIS

Famoso filme expressionista alemão, que completa 80 anos. Revela um futuro mecânico, frio, onde surge pela primeira vez nas telas a figura do homem-máquina.

1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
“A UM PASSO DA MODERNIDADE”

Ala 01 – Comunidade I
“NÓS, ROBÔS”

Alegoria 01 (Abre-Alas)
“MOLLOCK – A GRANDE MÁQUINA”

Ala 02 – Nova Rio
CYBORGS OPERÁRIOS

Ala 03 – Energia
PROLETARIADO ANDRÓIDE

Tripé
O FUTURO É AGORA

2º SETOR – “MANUFATURA AMAZÔNICA”

Primeira das cinco regiões brasileiras a revelar através do artesanato, muito de sua história, sua cultura, seus costumes, seu povo.

Ala 04 – Fama
CERÂMICA MARAJOARA

Ala 05 – Bons Amigos do Ararê
CESTARIA

Ala 06 – Mairoais do Samba
ARTE PLUMÁRIA

Ala 07 – Senti Firmeza
ESSÊNCIA DE PATCHOULI

Ala 08 – Oba-Oba
CAPIM DOURADO

GRUPO
KARAJÁ

Alegoria 02
REGIÃO NORTE – A ARQUEOLOGIA NO
ARTESANATO BRASILEIRO

3º SETOR – “OFICINAS NORDESTINAS”

Moldando e bordando o futuro.

Ala 09 – Celebridade
ORIXÁS DE METAL

Ala 10 – Na Hora Que Se Vê
REDES

Ala de Passistas
“GINGA NORDESTINA”

Ala 11 – Bateria
CERÂMICA FIGURATIVA

Ala 12 – Mil e Uma Noites
TRANÇADOS MARANHENSES
EM BURITI

Ala 13 – Jovem
BRINQUEDOS

Ala 14 – Coringas
RENDAS E BORDADOS

Alegoria 03
NORDESTE – CENAS DE UM COTIDIANO

4º SETOR – “COOPERATIVA CENTRAL”
Arte na natureza pantaneira e do cerrado.

Ala 15 – O Agito
CERÂMICA KADIWÉU

Ala 16 – Ás de Copas
VIOLA DO COCHO

2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
PANTANAL

Ala 17 – Comunidade II
CAVALHADA

Ala 18 – Impossíveis
FLORES DO CERRADO

Alegoria 04
CENTRO-OESTE – FESTAS POPULARES

5º SETOR – “PAMPAS S.A.”
*Onde o Brasil é mais europeu. Influências que diversificam
ainda mais essas terras continentais.*

Ala 19 – Estrela Guia
PESSANKA

Ala 20 – Do Sol
RENDAS DA ILHA DA MAGIA

Ala 21 – Milênio
JÓIAS GAÚCHAS

Ala 22 – Costa Verde
CURTUME DOS PAMPAS

Alegoria 05
TRADIÇÕES DO SUL

6º SETOR – “CIA. GERAIS DO SUDESTE”

Aspectos do período colonial; a religiosidade; lembranças dos diversos ciclos econômicos.

Ala 23 – Comunidade III
COLCHA DE RETALHOS

Ala 24 – Estrela de Luz
DOCES CASEIROS

Ala 25 – Comunidade IV
CERÂMICA JEQUITINHONHA

Ala 26 – Mocidade Real
ARTIGOS RELIGIOSOS

Alegoria 06
SUDESTE – CAMINHOS DA FÉ

7º SETOR – “A METRÓPLIS DO SAMBA”

O futuro imaginado no início do desfile, ao contrário do aspecto sombrio, se transforma em carnaval.

Ala 27 – Aliados
MASCARADA ROBÓTICA

3º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
UM NOVO ZIRIGUIDUM

Ala 28 – Sensação
ARLEQUINS CYBORGS

Ala 29 – Baianas
COLOMBINAS CIBERNÉTICAS

Ala 30 – Brilhante
PIERRÔS ANDRÓIDES

Alegoria 07
CARNAVAL – UMA HISTÓRIA FEITA A MÃO

Ala 31 – Artistas
ARTESÃOS

Ala 32 – Compositores
ARTESANATO MUSICAL

Ala 33 – Velha-Guarda
GRANDES MESTRES

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Mauro Quintaes		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
01	ABRE-ALAS MOLLOCK – A GRANDE MÁQUINA	Cena do filme Metrópolis, de Fritz Lang, quando o personagem Freder, mocinho da história, tem uma alucinação ao ver a grande casa de máquinas tomar a forma de um monstro. Alegoria cheia de referências ao filme e a estética nele empregado, à época com forte influência ART DECO. Uma delirante máquina.
*	TRIPÉ O FUTURO É AGORA	Alegoria à imagens supostas de futuro e de novos rumos, de inclusão social e de preservação ambiental.
02	REGIÃO NORTE – A ARQUEOLOGIA NO ARTESANATO BRASILEIRO	A peça principal do carro é uma vasilha tapajó, de quase mil anos, e demais inspirações da arte indígena.
03	NORDESTE – CENAS DE UM COTIDIANO	No barro se conta história, nas linhas do tempo, tramas e trançados. A rusticidade das peças em barro, que retratam a vida do nordestino em contraste com a delicadeza do trabalho em renda.
04	CENTRO-OESTE – FESTAS POPULARES	A cavalhada e elementos do artesanato dos demais estados que formam a região “coração” do Brasil. O artesanato à serviço de algumas das mais tradicionais festas populares da região.
05	TRADIÇÕES DO SUL	Culturas que se fundem, influências de dentro e fora do país. A predominância de imigrantes europeus, influenciando os costumes e naturalmente o artesanato local.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Mauro Quintaes		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
06	SUDESTE – CAMINHOS DA FÉ	Expressões que revelam a religiosidade de um povo, do mais singelo objeto feito em fibras naturais à suntuosidade dourada do barroco. Outra face da atividade artesanal: a fé, que pode ser retratada nas mais diversas formas e materiais.
07	CARNAVAL – UMA HISTÓRIA FEITA À MÃO	A “alegoria” de uma alegoria. A simulação da construção do maior espetáculo da terra. Realizada todos os anos na fábrica de sonhos, o barracão, pelas mãos dos anônimos que finalmente serão os grandes destaques desse desfile. O carro traz o símbolo da escola, guardado por personagens de carnaval e pelos “artesãos” do nosso barracão.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p align="center">Carro 02 Marcela Andrade - Fantasia: Arte Indígena</p>	<p align="center">Esteticista</p>
<p align="center">Carro 03 Maurício Pinna - Fantasia: Trançados Nordestinos</p>	<p align="center">Professor</p>
<p align="center">Carro 04 Marcos Leroy – Fantasia: Cavaleiro Mouro</p> <p>Rodrigo Leocardio – Fantasia: Cavaleiro Cristão</p>	<p align="center">Maquiador</p> <p align="center">Cabeleireiro</p>
<p align="center">Carro 05 Maurício D’Paula – Fantasia: Glória dos Pampas</p>	<p align="center">Professor</p>
<p align="center">Carro 06 João Baptista – Fantasia: Oratório</p>	<p align="center">Enfermeiro</p>
<p align="center">Carro 07 Paulo Santi – Fantasia: Folia Futurista</p>	<p align="center">Museólogo</p>
<p>Local do Barracão Rua Rivadavia Correa, nº. 60 – Barracão 10 – Gamboa</p>	
<p>Diretor Responsável pelo Barracão Comissão de Carnaval</p>	
<p>Ferreiro Chefe de Equipe Alan Silva Duque</p>	<p>Carpinteiro Chefe de Equipe Washington Luiz</p>
<p>Escultor(a) Chefe de Equipe Robson (Carro 01 e 02), Reginaldo (Carros 03, 05 e 06), Rema (Carro 04 e 07) e Gilberto (Carro 05)</p>	<p>Pintor Chefe de Equipe Tadeu</p>
<p>Eletricista Chefe de Equipe Faninho</p>	<p>Mecânico Chefe de Equipe José Luiz Rodrigues</p>
<p>Outros Profissionais e Respectivas Funções</p> <p>Aderecistas - D. Olga e Equipe; Márcia e Equipe; Marcelo e Equipe; Luiz e Equipe</p> <p>Iluminação - Beto Kaiser e Equipe</p> <p>Efeitos especiais - André e Equipe; Wagner e Equipe</p> <p>Vidraceiro - Wilmar e Equipe</p> <p>Geradores - Empresa Geraquip – Sr. William</p>	

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Alex de Souza					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
01	“NÓS, ROBÔS”	Criação futurista de um exército de robôs. Pegando carona em outra obra: Eu, Robô, de Isaac Azitmov.	Comunidade I Ala Coreografada	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	2004
02	CYBORGS OPERÁRIOS	Inspiração na cidade dos operários, subsolo de Metrópolis.	Nova Rio	Flávia Brito	2005
03	PROLETARIADO ANDRÓIDE	Máquinas assumindo o espaço da classe operária.	Energia	Edwin	1985
04	CERÂMICA MARAJOARA	Uma das mais antigas manifestações artesanais brasileiras.	Fama	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	2004
05	CESTARIA	Trabalho em palha, herdado pelos índios.	Bons Amigos do Ararê	Marinalva dos Santos Antunes	1974
06	ARTE PLUMÁRIA	Das vivas cores de nossos pássaros, criam-se adornos.	Maiorais do Samba	Valdir Alves Mallet	1976
07	ESSÊNCIA DE PATCHOULI	Ingredientes naturais na produção de artigos cosméticos.	Senti Firmeza	Selma Macedo Paixão	1983
08	CAPIM DOURADO	Assessórios de moda fabricados com o “ouro” de Tocantins.	Oba-Oba	Nadir da Silva	1981

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Alex de Souza					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
09	ORIXÁS DE METAL	Metal que em mãos baianas, se transforma em entidades dos cultos afro-brasileiros.	Celebridade	Carlos Alberto Pinto da Silva	2004
10	REDES	Das tecelagens manuais surgem belas em tramas e cores.	Na Hora Que Se Vê	Mario Freitas	1964
*	“GINGA NORDESTINA”	Elementos do artesanato nordestino: fuxicos, rendas, etc...	Passistas	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	1993
11	CERÂMICA FIGURATIVA	Alinhados como bonequinhos de barro do grande mestre Vitalino, a bateria nota dez, relembra as feiras nordestinas.	Bateria	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	1955
12	TRANÇADOS MARANHENSES EM BURITI	O buriti, matéria-prima que trabalhado na confecção de tantos artigos, se tornou outra tradição maranhense. Assim como o Bumba-meu-boi.	Mil e Uma Noites	Georgina Félix de Lima	1976
13	BRINQUEDOS	Mamulengos, fantoches, marionetes, brinquedos populares.	Ala Jovem	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	1955

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Alex de Souza					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
14	RENDAS E BORDADOS	Peculiares em cada estado, feitas em bastidores e em almofadas com bilros. Delicadeza que atravessa gerações.	Coringas	Benjamim da Silva Filho	1964
15	CERÂMICA KADIWÉU	Legado indígena de povos que habitam o Mato Grosso do Sul.	O Agito	Vicente de Paula	1987
16	VIOLA DE COCHO	O instrumento musical pantaneiro.	Ás de Copas	Benedito Oliveira Monteiro	1956
17	CAVALHADA	Folguedo tradicional de Goiás, onde o artesanato está presente desde os adornos da festa quanto às lembranças do festival realizado na cidade de Pirinópolis.	Comunidade II	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	2004
18	FLORES DO CERRADO	Do Distrito Federal vem as flores feitas de folha moeda, característicos da região.	Impossíveis	Maria Tereza Vieira Ferreira	1955
19	PESSANKA	Dos migrantes Ucrânicos, a beleza feita de significados preciosos, para celebrar a páscoa paranaense.	Estrela Guia	Cleide Alves dos Passos Oliveira	2004

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Alex de Souza					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
20	RENDAS DA ILHA DA MAGIA	Santa Catarina das tradições açorianas e dos mistérios e sortilégios.	Do Sol	João Luiz Pereira	1985
21	JÓIAS GAÚCHAS	Assim chamadas as peças feitas em prata. Como adagas, punhais, pés de cuícas de chimarrão, fivelas e arreios.	Milênium	Fernando Augusto Teixeira	1999
22	CURTUME DOS PAMPAS	O trabalho em couro curtido e peles.	Costa Verde	Acácio Machado Rosário	1999
23	COLCHA DE RETALHOS	Um bandeirante paulista representando a colcha de retalhos. Entradas e bandeiras que formaram nosso povo, retalhos culturais costurados pelas linhas do tempo.	Comunidade III	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	2004
24	DOCES CASEIROS	Desde o período colonial, adocicando nossa boca com melados, frutas em conserva, guloseimas artesanais.	Estrela de Luz	Ari Élcio Alves de Abreu	2004
25	CERÂMICA JEQUITINHONHA	A olaria mineira que molda ingênuas formas de pessoas e animais.	Comunidade IV	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	2004

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Alex de Souza					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
26	ARTIGOS RELIGIOSOS	O artesanato traduzindo a fé.	Mocidade real	Nilton Mello	1975
27	MASCARADA ROBÓTICA	O futurismo inspirando os carnavais da Mocidade.	Aliados	José Antonio	1973
28	ARLEQUINS CYBORGS	Tradicionais personagens carnavalescos em uma pós-modernidade.	Sensação	Valdir	1968
29	COLOMBINAS CIBERNÉTICAS	As premiadíssimas mães da escola, em mais uma participação de graça, rodopios e vanguarda.	Baianas	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	1955
30	PIERRÔS ANDRÓIDES	Encerra o cortejo carnavalesco de inspiração futurista, marca da verde e branco de Padre Miguel, através de seu saudoso artista.	Brilhante	Maria Rita	1980

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Alex de Souza					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
31	ARTESÃOS	Artistas de diversas áreas prestam uma homenagem àqueles que com suas mãos constroem esse imenso país.	Artistas	Ricardo Ceda	2006
32	ARTESANATO MUSICAL	Nossa ala homenageia aqueles que foram mestres na arte de compor os grandes hinos de nossa escola.	Compositores	Jefinho	1955
33	GRANDE MESTRES	Assim como o artesanato é passado de geração à geração, esses nossos mestres tem a função de transmitir os ensinamentos aos jovens sambistas que virão.	Velha-Guarda	G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel	1955

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Local do Atelier Rua Rivadavia Correa, nº. 60 – Barracão 10 – Gamboa	
Diretor Responsável pelo Atelier Wilker Jorge Leite	
Costureiro(a) Chefe de Equipe Luluca	Chapeleiro(a) Chefe de Equipe Sonia
Adrecista Chefe de Equipe Sonia	Sapateiro(a) Chefe de Equipe Gomes
Outros Profissionais e Respectivas Funções Mauro - Arame Tadeu - Pintura de Arte João Carlos - Vácuum Form	
Outras informações julgadas necessárias	

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Autor(es) do Samba-Enredo Toco (in memorian) Rafael Paúra Marquinho Marino		
Presidente da Ala dos Compositores Jéferson Alves Rodrigues (Jefinho)		
Total de Componentes da Ala dos Compositores 70 (Setenta)	Compositor mais Idoso (Nome e Idade) Walter Pereira (Gibi) 81 anos	Compositor mais Jovem (Nome e Idade) Yury Abs 18 anos
Outras informações julgadas necessárias		
<p>Divina criação Do pó da terra ao sopro da vida “O Grande artesão do universo” Legou ao homem a inspiração criativa Ao deixar o paraíso, se fez preciso Viver pelas próprias mãos Com o passar do tempo O mundo em evolução Escravizado pela sua ambição Vê o futuro ao simples toque do botão</p>		
<p>Amar, viver, sonhar, acreditar Que a alma é a fonte, energia da vida Na máquina jamais se encontrará A inspiração que faz nascer a poesia</p>		<p>BIS</p>
<p>Mãos que se entrelaçam Da natureza, toda forma de expressão Transborda em cada peça, sua imaginação Tão belas, tão lindas Uma cultura em cada região Aplausos, às estrelas da folia O sonho se transforma em alegria Sou eu, tenho samba no pé, sou sambista Nas mãos, o talento do artista Eu me orgulho de ser artesão</p>		
<p>Um Brasil feito a mão Um só coração – liberdade! Da emoção, eu faço a arte Em verde e branco, com a Mocidade</p>		<p>BIS</p>

FICHA TÉCNICA

Bateria

Diretor Geral de Bateria				
Mestre Jonas				
Outros Diretores de Bateria				
Aline de Freitas, Alexandre Raggi, Edmilson Manoel de Jesus, Erick Felix Ribeiro, Jorge de Carvalho, Luiz Carlos Leitão, Marcio Felix dos Santos, Márcio Luiz da Silva, Vitor Brito da Silva, Robson Costa Mota, Ronaldo da Silva, Celso Justino, José Francisco de Souza, Luiz Eugênio Rodrigues e Pulo Geovanne				
Total de Componentes da Bateria				
275 (Duzentos e setenta e cinco) ritmistas				
NÚMERO DE COMPONENTES POR GRUPO DE INSTRUMENTOS				
1ª Marcação	2ª Marcação	3ª Marcação	Rece-Reco	Ganzá
12	14	16	06	0
Caixa	Tarol	Tamborim	Tan-Tan	Repinique
102	0	40	0	28
Prato	Agogô	Cuica	Pandeiro	Chocalho
01	0	16	0	40
Outras informações julgadas necessárias				
Janaina Barbosa – Madrinha de Bateria – Fantasia: Rendilhado Nordestino				
Tathiana Pagung – Musa da Escola – Fantasia: Arte Feita em Terra				

FICHA TÉCNICA

Harmonia

Diretor Geral de Harmonia

Carlos Alberto Lemos

Outros Diretores de Harmonia

Carlos Alberto, Paulo Roberto, Ronir Mello, Jansen Santos, Anacleto Teles, Nilson José, Jurandir Candido, Sebastião José, Silas Basílio, Paulo Sérgio, Alexandre Leite, Manoel Eugênio, José Antonio, Marcelo Amorim, Edílson Martins, Roberto Gonçalves, Carlos Antonio, Geraldo Guilherme, Nilson Júlio, Claudionor Conceição, Marco Aurélio, André Luiz, Jorge Silva, Paulo Rosinto Machado, Eduardo Azevedo, Afonso Celso, Naldison Carneiro, Luiz Castor, Gerson Rodrigues, Hugo Coelho, Alexandre Vieira, Paulo César, Luiz Marques, Cláudio Carvalho, José Germano, Edesio Alves e Paulo César

Total de Componentes da Direção de Harmonia

38 (Trinta e oito) componentes

Puxador(es) do Samba-Enredo

Bruno Ribas, Roger Linhares, Marquinho Arte-Samba, João da Baiana, J. Bahia e Wanderley

Instrumentistas Acompanhantes do Samba-Enredo

José Mauro Mendes, Evandro, Leonardo D’Vinci e Marcio Ricardo

Outras informações julgadas necessárias

FICHA TÉCNICA

Evolução

Diretor Geral de Evolução Douglas da Lapa
Outros Diretores de Evolução Douglas da Lapa
Total de Componentes da Direção de Evolução 38 (Trinta e oito) componentes
Principais Passistas Femininos Michele Jeane, Michele Gomes, Vânia Hermina Flávia de Santana, Cíntia Francisco, Suzana Mostevão, Thaís Motta, Daniele de Souza, Luciane Serafim, Cristina Barbosa, Mônica Rodrigues, Carolina Alvez, Mônica Anacleto, Elizangela Oliveira, Roberta da Silva e Priscila Pinheiro
Principais Passistas Masculinos Carlos Alberto Alves, Cristiano Barbosa Carvalho, Glyivaldo Alencar S. Filho, Luiz Paulo, José Ricardo, Pedro Castilho, Ami Pedro, Carlos Alberto Filho, Vinicius Senna, Jaisson da Conceição, Aldevan dos Santos, Luciano Macedo, José Eduardo de Souza, Nilson Leonardo, Alexandro Serra, Evandro Francisco, Fábio Cavalcante, Marcelo e Alex dos Santos
Outras informações julgadas necessárias Presidente da Ala: Marilene

FICHA TÉCNICA

Conjunto

Vice-Presidente de Carnaval

Paulo Vianna, Alex de Souza, Douglas da Lapa, Wilker J. Leite Filho, Anselmo Duarte e Arthur Pelágio

Diretor Geral de Carnaval

Paulo Vianna, Alex de Souza, Douglas da Lapa, Wilker J. Leite Filho, Anselmo Duarte e Arthur Pelágio

Outros Diretores de Carnaval

Paulo Vianna, Alex de Souza, Douglas da Lapa, Wilker J. Leite Filho, Anselmo Duarte, Arthur Pelágio, André Vianna, José Rodela e Alberto Luiz

Responsável pela Ala das Crianças

Maria das Graças

Total de Componentes da Ala das Crianças	Quantidade de Meninas	Quantidade de Meninos
100 (Cem)	50 (Cinquenta)	50 (Cinquenta)

Responsável pela Ala das Baianas

Nilda da Silva (Tia Nilda)

Total de Componentes da Ala das Baianas	Baiana mais Idosa (Nome e Idade)	Baiana mais Jovem (Nome e Idade)
110 (Cento e Dez)	Maura Gomes 81 anos	Michele Rocha da Silva 17 anos

Responsável pela Velha-Guarda

Wandyr Trindade (Vô Macumba)

Total de Componentes da Velha-Guarda	Componente mais Idoso (Nome e Idade)	Componente mais Jovem (Nome e Idade)
93 (Noventa e três)	Paulo Afonso 92 anos	Margareth Campos 50 anos

Pessoas Notáveis que desfilam na Agremiação (Artistas, Esportistas, Políticos, etc.)

Marcos Palmeira (Ator), Regina Case (Atriz), Rodrigo Santoro (Ator), Tande (Atleta), Otávio Mesquita (Apresentador), Elza Soares (Cantora), Marcelo Serrado (Ator) e Ellen Jabour (Modelo)

Outras informações julgadas necessárias

Destaque de Chão (Carro 02): Rosane Quissak

Fantasia: Índia Tapajó

FICHA TÉCNICA

Comissão de Frente

Responsável pela Comissão de Frente Claudia Ribeiro		
Coreógrafo(a) e Diretor(a) Claudia Ribeiro e Assistentes: Nathali Freire, Ida Papa e Eduardo Torres		
Total de Componentes da Comissão de Frente 15 (Quinze)	Componentes Femininos 0	Componentes Masculinos 15 (Quinze)
Outras informações julgadas necessárias Comissão de Frente – “Imagem e Semelhança” Segundo o livro sagrado, O Criador, como Grande Artesão, faz o homem à Sua imagem e semelhança, feito de matéria inanimada. O homem, expulso do paraíso, se vê obrigado a trabalhar para viver. No futuro cria máquinas para lhe auxiliar, máquinas essas, que, segundo a ficção científica, um dia poderiam superar quem as criou. Toda a encenação é composta por elemento cênico que compõe o surgimento do primeiro homem, que se vê cercado por homens/ máquinas, num futuro impreciso, feitos à sua imagem e semelhança. Essa peça cenográfica, junto à coreografia, sugere o início e o fim da humanidade. Comissão de Frente – Nomes - Higor Martins (o Primeiro Homem) - Mauricio Silva - Paulo César do Espírito Santo - Sérgio Dias - Giovanni Batista - Estevão Alves - Marco dos Santos - Allan Ribeiro - Claudinei Souza - Jodee André - Renner Ramos - Juarez Nascimento - Fred Moreira - Moacir Gonzaga - Jorge Gonzaga		

FICHA TÉCNICA

Mestre-Sala e Porta-Bandeira

1º Mestre-Sala Marcelo Costa	Idade 23 anos
1ª Porta-Bandeira Marcella Alves	Idade 23 anos
2º Mestre-Sala Luiz Felipe	Idade 23 anos
2ª Porta-Bandeira Janaina Mendes	Idade 30 anos
3º Mestre-Sala Jéferson Nascimento Silva	Idade 20 anos
3ª Porta-Bandeira Lívia Marabuto	Idade 20 anos

Outras informações julgadas necessárias

1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira – Fantasia: “A um passo da Modernidade”

2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira – Fantasia: Pantanal

3º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira – Fantasia: Um novo Ziriguidum

G.R.E.S. UNIDOS DE VILA ISABEL



PRESIDENTE
WILSON VIEIRA ALVES

**Metamorfoses: do Reino
Natural à Corte Popular do
Carnaval – As Transformações
da Vida**

Carnavalesco
CID CARVALHO

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo					
“Metamorfoses: do Reino Natural à Corte Popular do Carnaval – As Transformações da Vida”					
Carnavalesco					
Cid Carvalho					
Autor(es) do Enredo					
Alex Varela e Cid Carvalho					
Autor(es) da Sinopse do Enredo					
Alex Varela e Cid Carvalho					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile					
Cid Carvalho					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
01	História, Moderna e Contemporânea	Alceu L. Pazzinato & Maria Helena V. Senize	Ática	2002	Todas
02	Superenciclopédia Ilustrada	-	Reader’s Digest	2004	Todas
03	A Idade Média – História Artística da Europa	Georges Duby & Michel Laclotte	Paz e Terra	2002	Todas
04	Para Entender a Arte	Roberto Cumming	Ática	1995	Todas
05	Darwin e a Ciência da Evolução	Patrick Tort	Objetiva	2004	Todas
06	Enciclopédia Marvel	-	Panini Brasil Ltda.	2002	Todas
07	A Arte Gótica	José Bracons	Martins Fontes	1992	Todas
08	O Design do Século	Michael Tambini	Ática	1999	Todas

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo					
“Metamorfoses: do Reino Natural à Corte Popular do Carnaval – As Transformações da Vida”					
Carnavalesco					
Cid Carvalho					
Autor(es) do Enredo					
Alex Varela e Cid Carvalho					
Autor(es) da Sinopse do Enredo					
Alex Varela e Cid Carvalho					
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile					
Cid Carvalho					
	Livro	Autor	Editora	Ano da Edição	Páginas Consultadas
09	Brasil: Uma História – A Incrível Saga de um País	Eduardo Bueno	Ática	2003	Todas
10	Antes. História da Pré-História	Marcello Dantas	Centro Cultural Banco do Brasil	2004	Todas
11	As Sete Maiores Descobertas da História	David Eliot Brody & Arnold R. Brody	Cia. das Letras	1999	Todas
12	Modernas Tradições. Percursos da Cultura Ocidental, Séculos XV-XVII	Berenice Cavalcante et al.	Access; FAPERJ	2002	Todas
13	1001 Espetáculos da Natureza	Michael Bright	Reader’s Digest	2003	Todas
14	O Mundo do Renascimento	Tim Cornell & John Matthews	Edições Del Prado	1997	Todas
15	Carnavais, Malandros e Heróis: Para Uma Sociologia do Dilema Brasileiro	Roberto DaMatta	Jorge Zahar Editora	1979	Todas

FICHA TÉCNICA

Enredo

Enredo
“Metamorfoses: do Reino Natural à Corte Popular do Carnaval – As Transformações da Vida”
Carnavalesco
Cid Carvalho
Autor(es) do Enredo
Alex Varela e Cid Carvalho
Autor(es) da Sinopse do Enredo
Alex Varela e Cid Carvalho
Elaborador(es) do Roteiro do Desfile
Cid Carvalho
Outras informações julgadas necessárias
<p style="text-align: center;">O CARNAVALESCO CID CARVALHO</p> <p>Cid Carvalho, alagoano de nascimento, iniciou a sua trajetória no carnaval no ano de 1989, quando integrou a equipe de aderecistas do carnavalesco João Trinta, na ocasião atuando no GRES Beija-Flor de Nilópolis, herdando do mesmo o aprendizado que o espetáculo das escolas de samba tem que ser a cada ano que passa mais grandioso. Cid trabalhou na Agremiação de Nilópolis até 1992, momento em que o “rei do carnaval” deixou a Escola.</p> <p>Já com experiência e maturidade na prática de fazer carnaval, Cid foi convidado pelo coordenador de adereços do GRES imperatriz Leopoldinense, Sérgio Farias, para ser o seu principal assistente. Na Agremiação de Ramos, o nosso artista trabalhou no período de 1992-1995, tendo uma participação importante no bicampeonato de 1994 e 1995. A atuação na mencionada Escola também foi de extrema importância para a sua carreira, uma vez que tomou contato com o trabalho da carnavalesca Rosa Magalhães, herdando da mesma o rigor e o detalhismo das suas produções artísticas. Também participou de diversas montagens de exposições artísticas coordenadas por Rosa por diversas regiões do país.</p> <p>O trabalho artístico de Cid ia aos poucos sendo reconhecido e admirado por todos. Tanto que o carnavalesco Chico Spinoza, na ocasião do GRES União da Ilha do Governador, o convidou para ser o seu principal aderecista para o carnaval de 1996.</p> <p>Para o carnaval de 1997, Carvalho foi convidado pelo carnavalesco Milton Cunha, na ocasião do GRES Beija-Flor de Nilópolis, para ser o seu primeiro assistente. Ele aceitou e retornou à Agremiação que o revelou para o mundo do carnaval.</p> <p>Após o término do carnaval, com a saída de Milton Cunha da Escola, o presidente Anísio Abrahão David organizou a comissão de carnaval para idealizar o desfile de 1998 e convidou Cid para ser um dos carnavalescos que integrariam a equipe. No período de 1998 a 2005, Carvalho assinou todos os desfiles da Agremiação Nilopolitana, conquistou quatro campeonatos, quatro vice-campeonatos e um quinto lugar. Tais realizações de êxito comprovaram o valor do artista e o reconhecimento do seu trabalho pelo universo do carnaval.</p> <p>Para o carnaval de 2007, Cid estará enfrentando mais um desafio em sua trajetória profissional. O GRES Unidos de Vila Isabel, em busca do seu bicampeonato, o contratou para ser o seu artista principal. Este será o seu primeiro carnaval solo. E, ele promete realizar na Marquês de Sapucaí um show de transformações, que consolidarão de vez o seu nome nos anais da história do carnaval carioca.</p>

HISTÓRICO DO ENREDO

‘Na natureza, nada se cria, nada se perde, tudo se transforma’.
LAVOISIER.

Hoje a Vila é senhora do tempo.

Do tempo que já passou ou do que está por vir; do sábio tempo que faz soprar o vento das transformações.

E inspirada nas constantes metamorfoses em que vivemos, faz da eterna busca pelo nunca visto e o desconhecido, o tema ideal para o seu carnaval. Partindo das pesquisas de Darwin, naturalista inglês, que tanto fez para a origem e transformação das espécies decifrar, lá vem minha Vila, cantar e exaltar o novo, o diferente, a coragem do descontente, que sabe que a força da gente é ser divergente, de quem somente quer se acomodar.

Livre e altaneira, qual borboleta faceira que do casulo se libertou, alçará um panorâmico vôo através dos séculos, ora pra trás e ora pra adiante, e através desse tema, num instante saberemos o que fomos, o que somos e até o que seremos.

Há muito tempo, lá na África distante, surgiram nossos primeiros ancestrais, mas nada de mais teria acontecido se não tivéssemos logo percebido o que nos tornava diferente dos outros animais. Então, como um menino que descobre o poder do conhecimento, fizemos da razão o nosso destino e da vontade a nossa direção.

Aprendemos a caçar e transformar peles em proteção contra o mau tempo. Lascamos e polimos a pedra, dominamos o metal e o fogo, domesticamos animais e plantas, criamos cidades e monumentos para auto-aclamação. Nos tornamos senhores do nosso meio, cavalgando a arrogância e tomados por cega ignorância, não percebemos os lamentos da natureza, que nos abrigava e dava sustento. Portanto, ao longo de milhões e milhões de anos, nós, humanos, passamos por milhares de transformações, até adquirirmos as nossas características atuais.

Diversas metamorfoses se processaram ao longo da história. Na Era Medieval, do alto de nosso trono caótico e decadente, éramos a própria imagem do “ser caído, de Adão descendente, marcado pelo pecado original”. O Renascimento humano transformou o teocentrismo em antropocentrismo e nos colocou como 'centro da criação', e qual Fênix, renascidos das próprias cinzas, alcançamos a nossa redenção.

Guiados por espírito heróico e guerreiro, nos lançamos ao mar em busca de outros mundos encontrar, ampliando novos horizontes. E, assim, o “velho” encontrou o “novo”, combinando tradições distintas e formando culturas híbridas. Mas, o “novo” também transformou o “velho”, modificando os fundamentos do conhecimento dominantes até então. Lá na França, o nativo forte, valente, guerreiro e natural transformou-se no “bom selvagem”.

Mas nós temos pressa, muita pressa e embalados pelo frenético ritmo das transformações, fizemos o mundo, aparentemente, girar mais rápido. Dançávamos agora no compasso das grandes invenções: máquinas a vapor e elétricas, carros, trens, telefones, computadores e robôs fazem as pessoas e o meio mudarem com impressionante rapidez. E, o homem, por sua vez, vai sendo, aos poucos, substituído pelas máquinas que fez.

Nesta eterna busca por absorver o mundo circundante, apenas ser visto como guerreiros e heróis já não era o bastante. Então, cortejando inconscientemente nossos maiores desejos e fantasias, materializamos através da ficção, surpreendentes imagens da nossa imaginação. Assim, transpomos o nosso 'EU' curioso e faminto de mundos, até as constelações mais remotas e aos segredos profundos da ciência e tecnologia. E neste imaginário reino de todas as possibilidades, criamos vilões e malfeitores como frutos de nossas maiores falhas e fraquezas, ao mesmo tempo que conquistamos super-poderes e nos metamorfoseamos em super-homens. Se, na verdade, toda realidade nasce das mentes daqueles que conseguem sonhar, então é melhor de nada duvidar!

Com idéia fixa e decidida, descontentes com a própria imagem no espelho refletida, nos tornamos escravos da perfeição estética e procuramos interferir em nosso lado de fora: cirurgias plásticas, lipoaspiração, próteses de silicone, clareamento da pele ou bronzeamento artificial. Vale tudo transformar para o modelo ideal se tornar!

Não satisfeitos, buscamos também aperfeiçoar o nosso interior: códigos genéticos, cadeia de D.N.A., clones e bebês de projeto. Pode até assustar, mas é real, a criatura de fato, se transformou em criador. Quem será capaz de nos falar onde isso vai parar?

Mas agora é hora de festa e magia. Vista a sua mais bela fantasia, traga no peito amor e alegria, porque neste momento, como por juramento, não existe nem dor nem lamento.

Então, ‘abra os braços amor’, olha a Vila aí, que hoje juntamente com a energia transformadora de seus componentes, promove a inversão do mundo e a eliminação de todas as diferenças entre sexos, crenças, etnias, idades e classes sociais. Através da

força de seu canto convoca a todos, de todos os cantos, para participarem do grande baile da igualdade que já vai começar: o sapo vai virar príncipe, a menina simples e humilde se transformará em Cinderela, o rico será plebeu, enquanto o pobre se transfigurará em rei e rainha.

No mundo atual, especialmente no nosso Brasil, onde as grandes transformações sociais se fazem necessárias e urgentes, louvamos aqui o carnaval, pois na mágica metamorfose refletida em nossa maior festa, não existem diferenças, todos somos iguais!

Ao apresentar neste carnaval as grandes metamorfoses da vida, gostaria de ressaltar aqui a força da nossa Agremiação, que, forte e unida, jamais se deu por vencida e soube transformar dor, amargura e decepção em alegria e emoção, para colocar no peito, com legítimo direito, a faixa de campeã.

‘Arriba Vila’... viva... eterna Vila!!!

Que toquem bem alto os tambores, repeniques e agogôs... Imponente vai desfilar a tradicional escola do Bairro de Noel, pois 'sambar na avenida de azul e branco é o nosso papel, mostrando pro povo que o berço do samba é em Vila Isabel'.

Autores do Enredo:
Cid Carvalho (Carnavalesco) &
Alex Varela (Historiador)

JUSTIFICATIVA DO ENREDO

O G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel para o carnaval de 2007 traz como tema as metamorfoses.

Entendemos metamorfose como toda e qualquer transformação, mudança, podendo ser definitiva ou reversível. Como o tema é amplo, selecionamos as seguintes transformações: as metamorfoses do reino natural e da espécie humana; as metamorfoses históricas; as metamorfoses das histórias em quadrinhos (super-heróis e vilões); a transformação da criatura em Criador a partir dos avanços científicos no campo da genética e da medicina estética; e por fim, a mágica metamorfose social do carnaval.

A razão que nos levou a escolher esse assunto como tema do nosso carnaval são diversas. Contudo, três motivos merecem destaque.

O primeiro justifica-se pelo fato de vivermos num mundo em transformação, que a cada dia, hora, minuto e segundo se modifica. Nada mais exemplar do que o mapa-mundi contemporâneo que se modifica a cada novo país que surge.

O segundo motivo diz respeito ao fascínio que o mundo natural exerce sobre todos nós. Esse universo natural misterioso, enigmático, cheio de espetáculos, nos deixa perplexos quando observamos a beleza das transformações que nele ocorrem. Nada mais belo que assistirmos a transformação da lagarta numa bela borboleta!!!

O terceiro motivo está intimamente relacionado à nossa proposta de carnaval como transmissão de cultura. Daí, o nosso investimento em um tema de forte teor cultural, uma vez que acreditamos que a cultura é capaz de modificar a sociedade em que vivemos.

1º SETOR: AS METAMORFOSES DO REINO NATURAL E DA ESPÉCIE HUMANA

VAI BRILHAR MINHA VILA
AINDA MAIS LINDA
NUM TEMPO QUE FAZ SONHAR
INSPIRA A LUZ DA CIÊNCIA
MANTÉM SUA ESSÊNCIA
E SEGUE A SE TRANSFORMAR...
A MUDAR SUA NATUREZA
POUCO A POUCO EVOLUINDO
IMPONENTE FEITO UM HUMANO
SEUS PASSOS VÃO REFLETINDO
(Trecho do samba-enredo relacionado ao primeiro setor)

Para o carnaval de 2007, mais uma vez, a Vila Isabel irá se apresentar formosa, pomposa e luxuosa. Dessa vez, inspirada pela “luz da ciência”, viajará pelo universo das transformações, num longo tempo, tempo este que é o Senhor de todas as transformações. E, lá vai a nossa Vila refletir essa teia de metamorfoses, numa odisséia de milhões e milhões de anos.

Iniciaremos o enredo com o naturalista inglês Charles Robert Darwin. Ele foi um dos estudiosos que mais se empenhou em estudar e comprovar o caráter mutável, transformador da natureza. Os seres vivos, plantas e animais, foram objetos de meticolosas pesquisas do naturalista inglês dando origem às suas teorias relativas à *transmutação* das espécies.

A comprovação da argumentação da teoria de Darwin serviu para transformar a noção de tempo que até então se utilizava. Ao considerar que as espécies são produtos mutáveis, Darwin ampliou consideravelmente a duração da história da Terra em milhões e milhões de anos de existência. Os estudos dos fósseis de vegetais e animais permitiram que o estudioso inglês narrasse uma história da Terra concebida segundo uma escala cronológica muito ampla. Ele observou que a Terra e a sua natureza tinham uma história que poderia ser narrada pelos fósseis encontrados. Tais “documentos” serviriam como fonte importante para narrar a história das transformações sofridas pelas espécies.

Muitas das observações que levaram à teoria de transmutação das espécies de Darwin ocorreram durante a expedição científica que ele realizou ao redor do mundo, a bordo do navio inglês *H. S. S. Beagle*. Durante os cinco anos de viagem, ele observou a natureza, coletou espécies e fez escavações em busca de fósseis.

Ao regressar a Londres, Darwin passou a estudar detalhadamente o material coletado e as anotações realizadas durante a viagem. Em tais estudos, Darwin se pôs a escrever sobre um tema que começara a tomar forma nas ilhas Galápagos: a *transmutação das espécies*. Ele geralmente evitava empregar o termo *evolução*, preferindo *transmutação*, pois desejava ressaltar que espécies vegetais e animais mudam em resposta ao meio, porém podem continuar sendo a mesma espécie.

A teoria Darwiana, expressa na obra *A Origem das Espécies* (1859), afirma que numa mesma espécie os indivíduos não são todos iguais e alguns estão mais bem equipados para a competição do que outros. Somente os mais aptos sobrevivem porque são mais ajustados (adaptados) às condições ambientais, de modo que cada geração aprimora o grau de adaptação conseguido por seus ancestrais. Essa idéia, de que o ambiente proporciona maior chance de sobrevivência e conseqüentemente, de reprodução aos indivíduos mais bem adaptados, foi sintetizada pelo naturalista com a expressão *seleção natural*.

Em síntese, a teoria de Darwin afirma que as espécies vegetais e animais se transformam porque os membros mais aptos de uma espécie sobrevivem aos elementos gradualmente mutáveis do meio. Elas se adaptam. Evoluem junto com o meio. A força que promove essas transformações é a seleção natural.

Depois de comprovar a sua teoria de que as espécies vegetais e animais se transformam ao longo do tempo, passou a aplicá-la ao homem. Na obra *A Ancestralidade Humana* (1871), Darwin afirmou que o homem descendia de alguma forma menos altamente organizada. De acordo com o naturalista inglês, o homem trazia em sua estrutura física a marca indelével de sua origem inferior. Ele afirmou que o homem descendia de um quadrúpede peludo, dotado de cauda e orelhas pontudas, provavelmente de hábitos arborícolas.

Esta idéia de que a estrutura física do corpo do homem foi sofrendo transformações ao longo do tempo tem sido confirmada pelos fósseis de hominídeos encontrados nas últimas décadas contemporâneas, uma vez que durante a vida de Darwin inexisteram os indícios fósseis humanos e afirmava-se que o “Continente negro” era considerado impróprio para ser o local da origem do homem.

Os fósseis nos revelam que a história da humanidade começou, provavelmente, há sete milhões de anos num dos lugares mais remotos da Terra, o deserto de Djurab, na África Central. A descoberta do “homem de Toumai” (*Sahelanthropus tchadensis*), meio humano meio chimpanzé, é considerado o mais importante fóssil da história evolutiva humana, e um marco na área da paleontologia.

A descoberta do homem de Toumai mostra que a divergência evolutiva que separou a linhagem humana da dos chimpanzés aconteceu muito antes do que se supunha, por isso a descoberta desse fóssil afetou a hipótese do elo perdido, que admitia a existência de uma única espécie intermediária entre os macacos e as primeiras espécies do gênero humano. Segundo o novo conceito, todos os hominídeos tinham características de homens e de macacos. Não houve um elo perdido; diversas espécies conviveram por milhões de anos e, pela seleção natural, apenas nós sobrevivemos.

2º SETOR: AS METAMORFOSES HISTÓRICAS

RENASCE A LUZ DA SABEDORIA
O HOMEM SE LANÇA AO MAR
O SONHO É FONTE DESSA ENERGIA
E FABRICANDO ILUSÕES, RENOVAR

(Trecho do samba-enredo relacionado ao segundo-setor)

O segundo setor divide-se em três partes, em função da seleção dos três tipos de transformações que marcaram a história da humanidade.

1ª PARTE: A TRANSFORMAÇÃO DO PONTO DE VISTA TEOCÊNTRICO (MEDIEVAL) NO PONTO DE VISTA RENASCENTISTA (HUMANO)

A primeira metamorfose histórica diz respeito à transformação do ponto de vista medieval (Teocêntrico) no ponto de vista renascentista (Humano).

Na Era Medieval, Deus estava no centro do mundo. A Igreja arrogava-se a supremacia universal. A cultura, a arte, a ciência e as letras eram patrimônios eclesiásticos. Esse mundo medieval apresentava-se tripartido: os que oravam (o clero), os que lutavam (os cavaleiros), e os que trabalhavam (servos). Deus estava acima de todos, ocupando o lugar central do universo.

Nos séculos XV e XVI, mais precisamente no ambiente europeu, teve início uma “revolução cultural”, o Renascimento, cuja principal transformação foi a substituição do Teocentrismo medieval (Deus no centro do Mundo) pelo Antropocentrismo, que reservou o centro do universo ao homem. Este passou a desenvolver sua capacidade de descobrir verdades por conta própria e de crescer, material e espiritualmente, a fim de deixar sua marca no mundo. O homem passou a construir as coisas à sua imagem e semelhança, e retomou a herança cultural greco-romana como base da nova identidade que pretendiam construir. Eles recuperaram as obras dos filósofos gregos e os temas pagãos foram centrais na arte desse período, afastando-se da temática religiosa e até mesmo aproximando as representações artísticas do cristianismo à Antiguidade Clássica.

Rompendo com a visão teocêntrica e com a concepção filosófico-teológico medieval, o Renascimento valorizou o interesse pelo homem considerado em si mesmo. Foi nesse contexto que o tema da “dignidade do homem” adquiriu um novo sentido, opondo-se ao tema medieval da “miséria do homem”, o ser caído, descendente de Adão, marcado pelo pecado original.

A valorização humana foi considerada uma questão chave para os homens do Renascimento, que viam o homem como o centro da criação, e lhe atribuíam uma dignidade natural, inerente à sua própria natureza enquanto ser humano. O homem é um microcosmo, que reproduz em si a harmonia do cosmo. Valoriza-se o corpo humano como dotado de uma beleza própria que se expressa em sua proporção e em suas linhas harmoniosas, o que corresponde nas artes plásticas ao ideal da dignidade humana.

Bastante interessante foi a forma como o carnavalesco trabalhou essa transformação histórica no conjunto de fantasias de alas. A transformação pode ser vista nas cores das vestimentas. As três primeiras (Cavaleiros medievais, Igreja Medieval e “Trevas” Medievais) apresentam um colorido mais escuro, deixando transparecer a exaltação dos valores religiosos (glorificação divina) em detrimento dos valores humanos no período medieval. Já as três indumentárias seguintes (“Luzes” do Renascimento, Damas renascentistas e Cavalheiros renascentistas) apresentam uma tonalidade clara, mostrando a valorização da antiguidade clássica e dos ideais humanísticos nesse período.

2ª PARTE: AS VIAGENS RENASCENTISTAS - INTERAÇÕES E METAMORFOSES ENTRE TRADIÇÕES CULTURAIS DISTINTAS

A segunda metamorfose histórica a ser apresentada é a transformação cultural provocada pelas viagens renascentistas a partir das interações ocorridas entre dois tipos de tradições, a européia (o “velho”) e a nativa (o “novo”).

Os ideais renascentistas contribuíram para reforçar o otimismo e a confiança na competência do homem criador, livre e capaz de utilizar a sua própria razão. Essa exaltação da dignidade humana fez com que o homem passasse a querer ampliar seus horizontes para além da perspectiva espacial e geográfica. Daí, o seu interesse em se aventurar pelos mares, fato que possibilitaria conhecer outras terras e povos.

As viagens renascentistas levaram ao contato com o outro, com o diferente, com lugares até então impensáveis. As terras que os europeus avistaram já eram habitadas por diferentes povos há milhares de anos, possuindo os mesmos tradições culturais distintas da européia. Os nativos caçavam, coletavam, produziam cestos e cerâmicas, cultuavam seus deuses, entre outras tradições culturais autóctones. Era uma cultura que até então não tinha tido contato com nenhuma tradição cultural ocidental. Esse caráter cultural puro dos nativos, ou melhor, o seu “estado de vida natural” aparece representado nas três fantasias: nativos pescadores, nativos com cestos (artezões) e nativos com frutas (colheita).

Não vemos em nosso enredo a história da conquista das terras até então desconhecidas pelo europeu, logo chamada de América, resumida a um enfrentamento destruidor entre os bons nativos e os malvados europeus, com a convicção e a boa-fé a que outrora se recorria para contrapor os selvagens da América aos conquistadores civilizadores. Essa relação também foi marcada pelas trocas culturais entre um mundo e outro, pelos cruzamentos entre tradições culturais distintas, pelas metamorfoses ocorridas em função dessas interações entre povos tão diferentes.

As tradições culturais nativa e européia ao se colocarem em contato e se imbricarem uma na outra, acabaram dando origem a uma cultura híbrida, que deixa transparecer a formação de múltiplas identidades e constantes metamorfoses. De acordo com o historiador Serge Gruzinski, o europeu não destruiu as tradições culturais nativas. Pelo contrário, elas coexistiram e interagiram. Traços culturais de um se combinaram com traços do outro, formando configurações diversas e híbridas. Essas trocas, combinações e interpenetrações culturais foi o que o mencionado estudioso denominou de mestiçagens culturais.

A interação cultural entre humanidades tão distintas faz-se presente nas seguintes fantasias: Junção de Dois Mundos, Nobres Tupinambás e a Corte dos Tabajaras. As três fantasias apresentam a fusão de elementos das tradições nativa e européia, fruto dessa interação cultural.

O europeu queria “ver com os seus próprios olhos” esses povos recém conhecidos. Então, muitos deles foram levados à Europa e exibidos nas Cortes. O principal encontro do homem europeu com o nativo americano foi à chamada *Festa Brasileira* em Rouen, quando Tabajaras e Tupinambás foram levados à corte dos Médicis. Um verdadeiro cenário tropical foi montado às margens do rio Sena, apresentado um quadro vivo dos costumes e tradições daqueles povos até então desconhecidos. Todos ficaram assombrados com aquela espetacular representação da vida nos trópicos. Tal fato provocaria uma importante transformação na forma como o europeu via o nativo até então, originando novas interpretações que modificaram os fundamentos do conhecimento dominantes até então.

A presença dos Tupinambás em Rouen possibilitou que, no ano de 1562, o pensador francês Michel de Montaigne pudesse conversar com um desses nativos. Desse encontro, o estudioso produziu o ensaio *Dos Canibais*, em que as noções de bárbaro e de selvagem perderam a conotação negativa e inferiorizada. Montaigne afirmou que os selvagens possuíam “propriedades vigorosas, autênticas, úteis e naturais”, totalmente diferentes do homem dito civilizado. E, sobre os Tupinambás, afirmou: “Lastimo que [eles] tenham deixado tentar-se pela novidade e trocado seu clima pelo nosso, ignorando o quanto lhes custará de tranqüilidade e de felicidade o conhecimento de nossos costumes corrompidos”.

A importância do Ensaio de Montaigne reside na fundação de um pensamento que seria retomado no século XVIII por Diderot e Rousseau sob a imagem do **Bom Selvagem**, quando se construiu uma versão idealista e altamente elogiosa dos povos nativos, tendo como idéia principal a bondade do homem natural. Tal idéia aparece representada na fantasia da bateria.

3ª PARTE: A TRANSFORMAÇÃO DO HOMEM NUM ROBÔ

Finalmente, a terceira metamorfose histórica, que diz respeito à transformação do homem num robô, em consequência das máquinas que ele próprio criou (o processo de robotização do homem).

A invenção das máquinas foi fundamental para a substituição em grande escala do trabalho humano, antes realizado à mão. O homem aos poucos foi transformando-se num robô. Os operários se especializaram em servir uma máquina, transformando-se em autômato destinado a desempenhar atividades cotidianas cansativas e monótonas.

Os robôs, máquinas compactas, com alto grau de especialização e pouco atrativo visual, dominam a cena contemporânea. Eles estão nos hospitais ajudando os cirurgiões, no fundo dos mares acompanhando os mergulhadores, ao lado dos policiais dos esquadrões anti-bombas e até no quintal do vizinho cortando a grama. Sem muito alarde, os robôs - as máquinas inteligentes capazes de substituir a mão-de-obra humana - já começam a fazer parte da paisagem, embora muita gente aparentemente não se dê conta disso.

Na parte das fantasias, o carnavalesco optou por apresentar as máquinas e invenções humanas nas diversas etapas da Revolução Industrial. Por sua vez, na parte alegórica, apresenta a imagem do ser humano transformado em robô.

**3º SETOR: AS METAMORFOSES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQ):
HERÓIS E VILÕES (DE SERES HUMANOS A SERES SOBRE-HUMANOS COM
PODERES DO BEM OU DO MAL).**

QUERO SEMPRE ME SUPERAR
CRUZAR O CÉU, PODER VOAR...

(Trecho do Samba-Enredo relacionado ao terceiro setor)

Nesse setor, mostraremos as mudanças do inconsciente coletivo, aquelas que pairam na imaginação, que ainda que sejam fictícias, se tornam reais nas páginas das Histórias em Quadrinhos (HQ), com as aventuras dos super-heróis e vilões. Ser um super-herói ou um vilão significa transformar-se de humano a sobre-humano, superar as limitações humanas, desafiar o mundo, a sociedade repressiva em que vivemos. Eles são personagens vivos, mágicos da ilusão e da fantasmagoria, mas também são mestres do sonho e símbolo do desejo de poder. Neste imaginário reino de todas as possibilidades, criamos vilões e malfeitores como frutos de nossas maiores falhas e fraquezas; ao mesmo tempo que conquistamos super-poderes e nos metamorfoseamos em super-homens, inspirados na boa índole, desejos de justiça e igualdade. É a eterna luta das forças do bem contra as forças do mal, nessa eterna busca do homem em querer ser mais que ele próprio, querer sempre se superar, ter super-poderes, cruzar os céus, poder voar. As Histórias em Quadrinhos são a expressão máxima da busca incessante da mente humana em querer se superar.

Nas fantasias de alas, o carnavalesco optou por representar os vilões, seres humanos que se transformam em seres sobre-humanos com poderes do mal. Já na alegoria virão representados os super-heróis, a faceta do bem.

**4º SETOR: AS METAMORFOSES DA CIÊNCIA: A CRIATURA TRANSFORMA-SE NO
CRIADOR (MEDICINA ESTÉTICA E GENÉTICA)**

...REMODELAR O QUE DEUS CRIOU
BRINCANDO ENTÃO DE CRIADOR...

(Trecho do Samba-Enredo relacionado ao quarto setor)

Nesse setor, mostraremos como os avanços científicos têm ajudado o homem a buscar a imortalidade e a eterna luta pelo rejuvenescimento, buscando assim remodelar a criatura que Deus criou. Destacaremos os avanços na medicina estética e na genética. Os inúmeros estudos que vêm sendo realizados nesses dois campos científicos têm uma

importância fundamental para a busca do homem querer por si próprio se auto-modificar, se auto-transformar. Primeiramente, o ser humano buscou transformar o seu lado externo, deixando transparecer toda a sua vaidade. Lipoaspirações, cirurgias plásticas, próteses de silicone nos seios, clareamento da pele, bronzeamento artificial, entre outros. Depois, não satisfeito em mudar apenas o lado exterior, passou a querer modificar o seu lado interior, estudando compulsivamente a cadeia de DNA. Clones, Projeto Genoma, Bebês de Projeto, substituição do DNA danificado em crianças nascidas com doenças hereditárias, entre outros. É a criatura tornando-se o Criador.

5º SETOR: A TRANSFORMAÇÃO/INVERSÃO SOCIAL DO CARNAVAL.

...A VILA TAMBÉM SE MODIFICOU
NO UNIVERSO DO CARNAVAL
LINDAMENTE DESABROCHOU
E O SONHO FEZ REAL

SAMBA NÃO TEM PRECONCEITO
BRANCOS E NEGROS IGUAIS
UM BEIJO DA VILA ISABEL PRINCESA
METAMORFOSE ASSIM SE FAZ

(Trecho do samba-enredo relacionado ao quinto setor)

A inspiração deste último setor é o livro do antropólogo Roberto da Matta intitulado *Carnavais, Malandros e Heróis*.

O carnaval é uma festa ritual que promove a inversão do mundo e sugere a eliminação temporária das fronteiras entre os sexos, idades, etnias, espaços, roupas, falas, gestos e classes sociais. Essa “festa profana” é capaz de promover mudanças nos padrões da ordem social.

O carnaval é essencialmente igualitário e, nos seus quatro dias, transpõe para o mundo da "rua" os ideais das relações espontâneas, afetivas, e essencialmente simétricas. O carnaval nega as estruturas hierárquicas de poder e autoridade da sociedade desigual em que vivemos. As Escolas de Samba misturam ricos e pobres, pretos e brancos, homens e mulheres, *Drag-queens* e meretrizes, fazem de todos iguais perante o samba. A Escola de Samba é, portanto, um espaço de convivência igualitária e não discriminatória numa sociedade desigual e excludente.

Nossa Vila Isabel, “pouco a pouco evoluiu”, ganhando imponência. Renasceu à luz da sabedoria e conquistou o oceano, tentando fabricar o sonho da vitória. Sonhou voar ainda mais alto e também se metamorfoseou no universo do carnaval, ao passar de uma Agremiação do Grupo de Acesso (2001-2004) à Campeão do Grupo Especial (2006). E,

juntamente com a energia transformadora de seus componentes, convoca a todos para participarem da maior e verdadeira das mudanças: a grande metamorfose da igualdade vai começar. Em nosso desfile de carnaval, como num conto infantil, o sapo vai virar príncipe ao receber um beijo da Princesa; a menina pobre se transformará em Cinderela num simples toque da varinha de condão de sua fada madrinha; o nobre virará um plebeu, enquanto o pobre se transfigurará em rei ou rainha.

Nesta mágica metamorfose popular, não existem diferenças; todos são iguais.

ROTEIRO DO DESFILE

1º SETOR

AS METAMORFOSES DO REINO NATURAL E DA ESPÉCIE HUMANA

Comissão de Frente
A “TRANSMUTAÇÃO” DA ESPÉCIE
HUMANA: DOS PRIMATAS AO HOMO
SAPIENS SAPIENS

1º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
O TEMPO, O SENHOR SOBERANO DE
TODAS AS TRANSFORMAÇÕES

Ala 01 – Abertura
OS GUARDIÕES DO TEMPO

Carro nº. 01
AS DELUMBRANTES METAMORFOSES DO
REINO NATURAL E OS ESTUDOS DE DARWIN

Ala 02 – Comunidade
AVE DO PARAÍSO

Ala 03 – Comunidade
LAGARTO

Ala 04 – Comunidade
GIRAFAS

Destaque de Chão
ANCESTRALIDADE AFRICANA

Ala 05 – Baianas
ÁFRICA, BERÇO DA HUMANIDADE

Ala 06 – Comunidade
UM PLANETA DOS MACACOS

Carro nº. 02
MÃE ÁFRICA – RAÍZES MILENARES DA
“TRANSMUTAÇÃO” DA HUMANIDADE

2º SETOR
AS METAMORFOSES HISTÓRICAS

2.1 - A TRANSFORMAÇÃO DO PONTO DE VISTA TEOCÊNTRICO
(MEDIEVAL) NO PONTO DE VISTA RENASCENTISTA (HUMANO)

Ala 07 – Comunidade
CAVALEIROS MEDIEVAIS

Ala 08 – Malandrinhos
A IGREJA MEDIEVAL

Ala 09 – Comunidade
“TREVAS” MEDIEVAIS

Ala 10 – Boêmios da Vila
“LUZES” DO RENASCIMENTO

Ala 11 – Comunidade
DAMAS RENASCENTISTAS

Ala 12 – Comunidade
CAVALHEIROS RENASCENTISTAS

Carro 03
DAS “TREVAS” MEDIEVAIS ÀS “LUZES”
RENASCENTISTAS – A VALORIZAÇÃO DO
HOMEM

2.2 – AS VIAGENS RENASCENTISTAS – INTERAÇÕES E METAMORFOSES ENTRE TRADIÇÕES CULTURAIS DISTINTAS

Ala 13 – Anaís
NATIVOS COM CESTOS E CONTAS
(ARTES)

Ala 14 – Amizade
NATIVOS PESCADORES

Ala 15 – Comunidade
NATIVOS COM FRUTAS (COLETA)

Madrinha da Bateria
O ESPLENDOR DO NOVO MUNDO

Ala 16 – Bateria
BOM SELVAGEM

Ala 17 – Passistas
A JUNÇÃO DE DOIS MUNDOS

Ala 18 – Comunidade
NOBRES TUPINAMBÁS

Ala 19 – Da Família
A “CORTE” DOS TABAJARAS

Carro 04
O BOM SELVAGEM DO “NOVO” MUNDO
FASCINA A NOBREZA DO “VELHO” MUNDO

2.3 – A TRANSFORMAÇÃO DO HOMEM NUM ROBÔ

Ala 20 – Comunidade
HOMEM MÁQUINA

Ala 21 – Comunidade
TECELAGENS (TEAR MECÂNICO)

Destaque de Chão
AVANÇOS TECNOLÓGICOS

Ala 22 – Comunidade
TELEFONES

Ala 23 – Comunidade
A ERA DA INFORMÁTICA

Carro 05
A ROBOTIZAÇÃO HUMANA

3º SETOR
AS METAMORFOSES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQ):
HERÓIS X VILÕES (DE SERES HUMANOS A SERES SOBRE-HUMANOS
COM PODERES DO BEM OU DO MAL)

Ala 24 – Samba Legal
CHARADA

Ala 25 – Comunidade
PINGUIM

Destaque de Chão
MULHER GATO

Ala 26 – Comunidade
DUENDE VERDE

Ala 27 – Comunidade
CORINGA

Carro 06
SUPER-HERÓIS E VILÕES: A ETERNA BUSCA
DA SUPERAÇÃO HUMANA

4º SETOR

**AS METAMORFOSES DA CIÊNCIA: A CRIATURA TRANSFORMA-SE
NO CRIADOR (MEDICINA, ESTÉTICA E GENÉTICA)**

Ala 28 – Mocidade da Vila
COSMÉTICOS E ESPELHOS

Ala 29 – Comunidade
CARICATAS

Ala 30 – Baianinhas
BONECAS BARBIES

**2º Casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira
CADEIA DE DNA**

Ala 31 – Comunidade
OVELHA DOLLY

**Carro 07
MOVIDOS PELA VAIDADE E PELA
IMORTALIDADE: AS METAMORFOSES
EXTERIORES E INTERIORES DO SER
HUMANO**

5º SETOR

A TRANSFORMAÇÃO / INVERSÃO SOCIAL DO CARNAVAL

Ala 32 – Raça
REI MOMO

Destaque de Chão
SÚDITA DE MOMO

Ala 33 – Velha-Guarda
RAÍZES DO CARNAVAL

Ala 34 – Comunidade
O SAPO VAI VIRAR PRÍNCIPE

Ala 35 – Comunidade
A MENINA POBRE VIRA CINDERELA

Ala 36 – Compositores
MALANDROS E CABROCHAS

Carro 08
CARNAVAL, FESTA DA IGUALDADE – A
METAMORFOSE SOCIAL

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Cid Carvalho		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
01	AS DESLUMBRANTES METAMORFOSES DO REINO NATURAL E OS ESTUDOS DE DARWIN	<p>A alegoria tem como tema as metamorfoses do reino natural e os estudos de Darwin.</p> <p>No acoplamento dianteiro, observamos imagens de um camaleão, espécie de lagarto que possui a capacidade de mudar de cor ao perceber que vai ser atacado ou por influência da luz; de borboletas, insetos que representam a forma mais popular de metamorfose; e, as orquídeas (a verdadeira “paixão científica” de Darwin).</p> <p>No acoplamento traseiro da alegoria, vemos no centro da alegoria a figura de Charles Darwin, representado pelo destaque Samuel Abranches. Na alegoria, observamos um conjunto de livros que serviram de referência para o estudioso comprovar a sua teoria que afirmava que as espécies se transformam ao longo do tempo. Há também diversas esculturas de animais e plantas, sobretudo orquídeas, que serviram de comprovação para a teoria Darwiana.</p> <p>Na parte traseira central vemos a escultura do Senhor do Tempo e nas laterais vemos imagens de relógios. A teoria darwiana contribuiu para ampliar a tradicional noção de tempo que até então se tinha. Os fósseis de animais e vegetais estudados por Darwin ampliaram em milhões e milhões de anos a história da vida na Terra.</p>
02	MÃE ÁFRICA – RAÍZES MILENARES DA “TRANSMUTAÇÃO” DA HUMANIDADE	<p>A alegoria tem como tema a “transmutação” da espécie humana, desde a sua origem símia, até o <i>Homo sapiens sapiens</i>.</p> <p>Observamos na alegoria quatro esculturas (duas nas laterais frontal e duas nas laterais traseira) de uma figura feminina com o filho no colo que significa a “Mãe-África”, o berço da humanidade, local onde foram encontrados os indícios fósseis que comprovaram a nossa origem símia. Vemos na alegoria diversas esculturas de animais africanos, assim como nas laterais da alegoria máscaras africanas.</p>

FICHA TÉCNICA**Alegorias**

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Cid Carvalho		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
03	DAS “TREVAS” MEDIEVAIS ÀS “LUZES” RENASCENTISTAS – A VALORIZAÇÃO DO HOMEM	A alegoria tem como tema a transformação do mundo medieval, marcado pela visão teocêntrica difundida pela Igreja, no mundo renascentista, marcado pela visão antropocêntrica difundida pelo movimento humanista. Na alegoria vemos figuras de soldados medievais com as suas típicas armaduras e imagens de afrescos góticos. Esse cenário medieval se transformará num cenário renascentista. Surgirão pintores e imagens de telas e esculturas renascentistas.
04	O BOM SELVAGEM DO “NOVO” MUNDO FASCINA A NOBREZA DO “VELHO” MUNDO	A alegoria representa as múltiplas interações e metamorfoses ocorridas como fruto do encontro entre a tradição nativa (o “novo”) e a europeia (o “velho”). Esse cruzamento entre duas tradições é representada artisticamente por meio de uma embarcação europeia típica do século XV, que contém três esculturas de nativos (proa da embarcação e nas partes laterais traseiras). Observa-se que as esculturas dos nativos foram decoradas de forma a deixar evidente essa mistura cultural: da cabeça até a cintura uma decoração tipicamente nativa; da cintura para baixo, uma decoração representativamente europeia renascentista. Na parte de cima da embarcação observamos o mundo cultural europeu com as suas tradições. Na parte de baixo, observamos elementos da tradição nativa: pequenas ocas e a natureza americana. Nas partes laterais observamos elementos com representações pictóricas nativas, e, na ponta dos mesmos, observam-se típicas “flores da terra” americana. A alegoria mostra a principal transformação ocasionada pelo encontro entre povos com tradições distintas: a formação de uma cultura híbrida, que congrega elementos europeus e nativos.

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Cid Carvalho		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
05	A ROBOTIZAÇÃO HUMANA	<p>A alegoria tem como tema o processo de transformação do homem num robô em função das máquinas que ele próprio criou. Esse processo começou com a revolução industrial do século XVIII e tem se aprofundado cada vez mais no nosso mundo contemporâneo.</p> <p>Observamos na alegoria a escultura de uma mulher-robô e, na parte dianteira, um teclado de computador, máquina contemporânea que transformou de forma radical a forma como o homem se comunica. Diversas roldanas e engrenagens também compõem o cenário da alegoria. Nas laterais observamos a escultura de braços e mãos, representando o prolongamento da mão humana e o aumento da sua capacidade de produção a partir da invenção das máquinas.</p>
06	SUPER-HERÓIS E VILÕES: A ETERNA BUSCA DA SUPERAÇÃO HUMANA	<p>A alegoria tem como tema as transformações do mundo imaginário das histórias em quadrinhos (HQ), quando o homem em busca de superação busca ser mais do que ele próprio, ter super-poderes, podendo até voar. O ser humano passa a ser um ser sobre-humano com poderes do bem (super-heróis) ou do mal (vilões).</p> <p>Na parte frontal da alegoria vemos a escultura do super-homem. Na parte central vemos imagens de gibis que se abrem e fecham. De dentro deles saem as figuras dos super-heróis. Nas laterais observamos também várias imagens de gibis. Na parte traseira observamos duas esculturas: uma do incrível Hulk e outra do personagem a Coisa.</p>

FICHA TÉCNICA**Alegorias**

Criador das Alegorias (Cenógrafo) Cid Carvalho		
Nº	Nome da Alegoria	O que Representa
07	MOVIDOS PELA VAIDADE E PELA IMORTALIDADE: AS METAMORFOSES EXTERIORES E INTERIORES DO SER HUMANO	<p>A alegoria tem como tema os avanços científicos que têm ajudado o homem a buscar a imortalidade e a eterna luta pelo rejuvenescimento. Os inúmeros estudos que vêm sendo realizados no campo da medicina estética e da genética têm uma importância fundamental para a busca do homem querer por si próprio se auto-modificar, se auto-transformar. Primeiramente, o ser humano, um verdadeiro pavão (escultura estilizada presente na alegoria – a cabeça e as asas na parte frontal e a cauda na parte traseira) buscou transformar o seu lado externo, deixando transparecer toda a sua vaidade. Daí os vários produtos de beleza e cosméticos que compõem o cenário da alegoria. Por sua vez, os vários espelhos presentes na cenografia deixam transparecer o descontentamento do homem com a própria imagem no espelho refletida, buscando sempre a perfeição estética. Depois, não satisfeito em mudar apenas o seu lado exterior, passou a querer modificar o seu lado interior, estudando compulsivamente a cadeia de DNA. É a criatura tornando-se o Criador. No alto da alegoria vemos uma cúpula representando uma cadeia de moléculas de DNA.</p>
08	CARNAVAL, FESTA DA IGUALDADE – A METAMORFOSE SOCIAL	<p>A alegoria tem como tema a transformação do carnaval, festa de integração e igualitária, sem preconceitos, que coloca todos num mesmo patamar nos quatro dias de folia. O desfile de uma Escola de Samba nos transforma todos em súditos de Momo (escultura central da alegoria). Na festa de Momo, todos são iguais, independente da condição social e de gênero.</p> <p>Na parte frontal da alegoria, há um coreto de carnaval, onde haverá um grande baile, puxado por cavalos e guiado por um cocheiro, representado pela figura do Rei Momo. No alto do coreto aparece o símbolo da Unidos de Vila Isabel, a Coroa.</p> <p>Nas laterais da alegoria, observam-se fotos de pessoas da comunidade do Morro dos Macacos que trabalharam na Fábrica de Alegorias da Unidos de Vila Isabel, localizada na Cidade do Samba, responsáveis pela execução do carnaval da Agremiação.</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p>ALEGORIA 01 Destaque Central - Acoplamento Dianteiro: Rita de Cássia Fantasia: O Singelo Vôo das Borboletas</p> <p>Destaque Central - Acoplamento Traseiro: Samuel Abranches Fantasia: Charles Darwin</p>	<p>Esposa do Presidente</p> <p>Professor Universitário</p>
<p>ALEGORIA 02 Destaque Central: Jorge Braz Fantasia: Majestosa África, Berço da Humanidade</p>	<p>Secretário Executivo</p>
<p>ALEGORIA 03 Destaque Lateral Direito: Amaro Sérgio Fantasia: Renascimento, Luz de um Novo Tempo</p> <p>Destaque Lateral Esquerdo: Jorge Kleber Fantasia: Era Medieval, a Supremacia da Igreja</p>	<p>Comerciante</p> <p>Comerciante</p>
<p>ALEGORIA 04 Destaque Central Frontal Baixo: Kelly Kee Fantasia: Nativa do “Novo Mundo”</p> <p>Destaque Central Frontal Alto: Moacir Fantasia: As Cores do “Novo” Mundo</p> <p>Destaque Central Traseiro Alto: Ednelson Fantasia: Encontro Fascinante do “Velho” e do “Novo” Mundo</p>	<p>Cantora</p> <p>Comerciante</p> <p>Comerciante</p>
<p>ALEGORIA 05 Destaque Central Frontal Baixo: Cristiane Ferraz Fantasia: Programando Revoluções, a Era da Informática</p>	<p>Comerciante</p>
<p>ALEGORIA 06 Destaque Lateral Esquerdo: José Antônio Destaque Lateral Direito: Gustavo Fantasia: A Eterna Luta Entre o Bem e o Mal: Duas Faces da Mesma Moeda</p>	<p>Comerciante</p> <p>Comerciante</p>

FICHA TÉCNICA

Alegorias

Nomes dos Principais Destaques	Respectivas Profissões
<p>ALEGORIA 07 Destaque Central Alto: Rogéria Meneguel Fantasia: Ovelha Dolly, a Clonagem Humana</p> <p>Destaque Central Baixo Frontal: Marina Elali Fantasia: A Vaidade</p> <p>ALEGORIA 08 Destaque Central Baixo: Maime dos Brilhos Fantasia: Carnaval, Festa da Igualdade Social</p>	<p>Cabeleireira</p> <p>Cantora</p> <p>Maquiadora</p>
<p>Local do Barracão Rua Rivadavia Correa, nº. 60 – Barracão nº. 05 – Cidade do Samba – Gamboa</p>	
<p>Diretor Responsável pelo Barracão Paulinho do Ouro</p>	
<p>Ferreiro Chefe de Equipe Pedro Paulo da Costa</p>	<p>Carpinteiro Chefe de Equipe Marcelo e Itamar</p>
<p>Escultor(a) Chefe de Equipe Rossi Marinho Amoedo</p>	<p>Pintor Chefe de Equipe Rossi Marinho Amoedo</p>
<p>Eletricista Chefe de Equipe Wladson Moreira</p>	<p>Mecânico Chefe de Equipe João Lopes</p>
<p>Outros Profissionais e Respectivas Funções</p> <p>Assistente do Carnavalesco - Julio César Cerqueira Elias, Daysemara de Santana Correia e Sebastião Leandro Cardoso</p> <p>Aderecistas - Delfim Rodrigues, Erivaldo Vitorino (Nino), Carlos Eduardo e Moacir Oliveira</p> <p>Fibra - Claudinho</p> <p>Coreógrafa das Alas - Renata Monnier</p> <p>Coreógrafo das Alegorias - Márcio Moura</p>	

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
01	OS GUARDIÕES DO TEMPO	<p>O tempo é o elemento que rege e dá sentido à história da humanidade, enlaçando numa teia as transformações sofridas pela natureza e pela espécie humana na Terra. O tempo é, portanto, o senhor de todas as transformações.</p> <p>A obra de Darwin teve uma enorme importância para ampliar a noção de tempo. Os estudos dos fósseis de vegetais e animais permitiram que o estudioso inglês narrasse uma história da Terra concebida segundo uma escala cronológica muito ampla, de cerca de milhões e milhões de anos. Ele observou que a Terra e a sua natureza tinham uma história que poderia ser narrada pelos fósseis encontrados. Tais “documentos” serviriam como fonte importante para narrar a história das transformações sofridas pelas espécies em nosso planeta.</p>	Abertura	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
02	AVE DO PARAÍSO	Espécie de ave estudada por Darwin que existe na Oceania. A ave do paraíso exprime maravilhosamente a diferença externa macho/fêmea induzida pela seleção sexual darwiniana. A plumagem nupcial do macho é recurso da sedução.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
03	LAGARTO	Os lagartos exóticos do Arquipélago de Galápagos contribuíram para que Darwin começasse a delinear a sua teoria da evolução. Os lagartos chamaram a atenção do estudioso para o fato de que muitas das espécies eram semelhantes às que existiam no continente, mas apresentavam pequenas diferenças de uma ilha para outra. A explicação só podia ser esta: as primeiras espécies de animais chegaram às ilhas vindas do continente. Depois, desenvolveram diferentes características, de acordo com as condições do ambiente de cada ilha. Ou seja, a transformação seguiu caminhos variados. Uma determinada espécie de lagarto, o camaleão, possui a capacidade de mudar a cor da pele em função da excitação causada por um susto, ou em resposta às mudanças da luz e da temperatura.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)

Cid Carvalho

DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS

Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
04	GIRAFAS	As girafas foram uma das espécies estudadas por Darwin para comprovar a sua tese da mutabilidade das espécies. Segundo Darwin, na população das girafas havia indivíduos com diferentes comprimentos de pescoços; porém somente os indivíduos com pescoços mais compridos alcançavam os ramos e os brotos vegetais, enquanto as girafas de pescoço curto não conseguiam alimento e morriam.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
05	ÁFRICA, BERÇO DA HUMANIDADE	Foi no deserto de Djurab, na África Central, que se encontrou, nas últimas décadas, os fósseis de hominídeos que nos revelaram que a história da humanidade começou, provavelmente, há sete milhões de anos no continente africano. Na gola e no pano da costa da fantasia observam-se referências às pinturas rupestres feitas em pedras encontradas em diversos locais da África. O homem pré-histórico assim representava figuras de animais selvagens, e a figura humana desenvolvendo atividades com a dança e, principalmente, a caça.	Baianas	Dona Marlene	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasias

Criador(es) das Fantasias (Figurinistas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
06	UM PLANETA DOS MACACOS	A fantasia inspira-se no filme <i>O Planeta dos Macacos</i> , para expressar o domínio de nossos ancestrais símios na Terra. A teoria darwiana explica que os homens têm um ancestral em comum com os macacos. Durante milhões e milhões de anos, os símios dominaram a paisagem do planeta Terra. O primeiro representante da espécie humana a surgir foi o <i>Homo habilis</i> , decorrente das várias transformações físicas que a espécie sofreu ao longo dos séculos.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
07	CAVALEIROS MEDIEVAIS	Na sociedade medieval, os cavaleiros tinham a função de lutar. Eles eram nobres que praticavam a luta a cavalo. As vestimentas e armas dos cavaleiros são a cota de malha, o elmo, a lança e a espada.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
08	A IGREJA MEDIEVAL	A instituição máxima do período medieval. A Igreja difundiu o teocentrismo como valor universal e considerou a Bíblia como o livro que continha as verdades supremas e inquestionáveis. O homem era visto pela Igreja como um ser caído, descendente de Adão, marcado pelo pecado original.	Malandrinhos	Ricardo	2007
09	“TREVAS” MEDIEVAIS	Os homens do Renascimento consideraram a época medieval como a “Idade das Trevas”. Assim, a Idade Média se revestiria de um caráter negativo: um período de barbárie no qual a humanidade alcançou o estado mais baixo de cultura, uma vez que os homens que viveram nesse momento destruíram a antiga civilização clássica.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
10	“LUZES” DO RENASCIMENTO	As “trevas” transformaram-se em “luzes”. Os homens do renascimento concebiam a sua época como o momento de revalorização do mundo clássico, a luz que conduziu ao momento de apogeu da cultura humana, contrapondo-se à Idade Média, momento em que os valores religiosos foram centrais na vida da sociedade e o homem foi relegado a um segundo plano.	Boêmios da Vila	Gesnei	2007
11	DAMAS RENASCENTISTAS	Mulheres que pertenciam à nobreza e freqüentavam as cortes renascentistas.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
12	CAVALHEIROS RENASCENTISTAS	Homens que pertenciam à nobreza e freqüentavam as cortes renascentistas.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
13	NATIVOS COM CESTOS E CONTAS (ARTES)	Os nativos que habitavam as terras do Novo Mundo antes do contato com a civilização ocidental européia, fato que modificaria o seu “modo natural de viver”. Em seu “estado natural”, uma das tradições dos nativos era a confecção de cestos e adereços de palha.	Anais	Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
14	NATIVOS PESCADORES	Os nativos que habitavam as terras do Novo Mundo antes do contato com a civilização ocidental européia, fato que modificaria o seu “modo natural de viver”. Em seu “estado natural”, uma das tradições dos nativos era a pesca para conseguir o seu alimento diário.	Amizade	Wladimir	2007
15	NATIVOS COM FRUTAS (COLETA)	Os nativos que habitavam as terras do Novo Mundo antes do contato com a civilização ocidental européia, fato que modificaria o seu “modo natural de viver”. Em seu “estado natural”, uma das tradições dos nativos era a coleta dos “frutos” da terra para conseguir o seu alimento diário.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
17	BOM SELVAGEM	O glamour da civilização européia se deslumbra com a maneira natural e espontânea de viver dos nativos do “novo” mundo, que nos primeiros momentos do encontro foram vistos pelo homem branco como bárbaros e selvagens. Ao serem levados ao “velho” mundo, os habitantes do “novo” mundo provocaram um deslumbramento no europeu, transformando a concepção que o homem branco tinha sobre o nativo. Foi concebida uma nova versão idealista e altamente elogiosa dos povos nativos, que tinha como idéia principal a bondade do homem natural e o seu modo de vida feliz e livre das amarras do mundo civilizado.	Bateria	Mestre Mug	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
17	A JUNÇÃO DE DOIS MUNDOS	A fusão do mundo do homem branco com o habitante do Novo Mundo. Tal mistura gerou as mestiçagens culturais, caracterizando uma profunda transformação cultural, em que o “velho” mudou o “novo”, e o “novo” mudou o “velho”.	Passistas	Delma Barbosa	2007
18	NOBRES TUPINAMBÁS	A união entre a cultura do colonizador (europeu) e a do colonizado (nativo americano). O contraste irá se efetuar através da aproximação de diferentes elementos. O chapéu da fantasia representa um cocar indígena com uma típica roupa de um europeu do século XVI.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
19	A “CORTE” DOS TABAJARAS	Nativos Tabajaras que foram levados à corte dos Médicis, na cidade de Ruão, às margens do rio Sena, local onde foi montado um verdadeiro cenário tropical, apresentando um quadro vivo dos costumes e tradições dos povos do Novo Mundo. Foi a chamada “Festa Brasileira” em Ruão. A fantasia apresenta elementos resultantes da fusão da cultura européia renascentista e da cultura nativa, se fundindo num resultado curiosamente híbrido. Tal fusão mostra a transformação cultural provocada pelo encontro de povos com tradições tão distintas.	Da Família	Analimar	2007
20	HOMEM MÁQUINA	A principal transformação provocada pela Revolução Industrial na sociedade: a substituição do homem pela máquina. Esse processo teve início na segunda metade do século XVIII, e tem se intensificado cada vez mais no nosso tempo presente. O homem vem sendo substituído por máquinas inteligentes e eficientes, que realizam as tarefas antes executadas exclusivamente pelas mãos humanas, de forma rápida e racional. O homem transformou-se num robô.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
21	TECELAGENS (TEAR MECÂNICO)	Essa fantasia representa uma das máquinas inventadas pelo homem, o tear mecânico, um dos principais símbolos da Revolução Industrial, que transformou o setor têxtil, ao aumentar a fabricação de tecidos e melhorar a sua qualidade.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
22	TELEFONES	Essa fantasia representa uma das invenções da chamada II Revolução Industrial, ocorrida na segunda metade do século XIX, que transformou a forma como o homem até então se comunicava. A fantasia apresenta de forma retrospectiva a história do telefone desde o modelo esqueleto, passando pelo modelo castiçal e pelo telefone de mesa, até a invenção da telefonia celular.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
23	A ERA DA INFORMÁTICA	Essa fantasia representa os avanços tecnológicos ocorridos no campo da informática com a criação de uma rede mundial de computadores - invenção da III Revolução Industrial, também chamada Revolução Tecnológica que se vive no mundo contemporâneo. A criação de tal rede transformou o caráter da comunicação humana agilizando a troca de informações entre pessoas em qualquer lugar do planeta.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
24	CHARADA	Essa fantasia representa o personagem das histórias em quadrinhos (HQ), que personifica a metamorfose humana motivada pelas trapaças e oportunismos. O Charada representa o ser humano trapaceiro, sem caráter, oportunista, que por meio de suas charadas pretende vasculhar a mente das pessoas. Representa também o questionamento das mazelas do ser humano, as constantes interrogações que o homem faz sobre si mesmo, suas atitudes incorretas para com o mundo e para com os seus semelhantes.	Samba Legal	Cheila	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
25	PINGUIM	Essa fantasia representa o personagem das histórias em quadrinhos (HQ), que personifica a metamorfose humana motivada pelos traumas sociais e pela vontade de subir na vida de qualquer forma, sem nenhum remorso ou compaixão diante das vilanias que comete, sobretudo pela criminalidade.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
26	DUENDE VERDE	Essa fantasia representa o personagem das histórias em quadrinhos (HQ), que personifica a metamorfose humana motivada pela ambição, a ganância e o desejo de riqueza do ser humano. O industrial Norman Osborn se transformou no Duende Verde para satisfazer a sua constante busca por dinheiro e fama.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figurinistas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
27	CORINGA	Essa fantasia representa o personagem das histórias em quadrinhos (HQ), que personifica a metamorfose humana motivada pelo desejo de destruir, inclusive seus próprios semelhantes. O Coringa, que se veste como um bobo da corte, representa um indivíduo louco, que leva a vida como uma festa, contagiando a todos com as suas piadas. Contudo, o bobo permite a si próprio não se levar a sério, escondendo sob a fantasia um segredo. No caso, o Coringa consegue brincando transformar todos em súditos, sob o seu domínio autoritário e irracional, marcado pela violência.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
28	COSMÉTICOS E ESPELHOS	Essa fantasia representa a vaidade do ser humano, um verdadeiro “pavão”, que descontente com a própria imagem no espelho refletida, tornou-se escravo da perfeição estética. Homens e mulheres mantêm os salões de beleza lotados e os produtos de beleza eternos sucessos entre mulheres e homens. É a busca de um modelo de beleza ideal.	Mocidade da Vila	Mirian	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas) Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
29	CARICATAS	Essa fantasia representa a busca do padrão ideal de beleza que leva o ser humano a realizar uma transformação profunda do seu corpo, sobretudo pelo uso de próteses de silicones. Esses materiais são utilizados por homens e mulheres para o aprimoramento corporal, modelando seios, faces, nádegas, coxas e pernas. As caricatas – personagens que utilizam fantasias extravagantes e maquiagem exagerada ganhando um ar facial andrógono – expressam de forma bastante jocosa essa obsessão pelo culto ao corpo, utilizando enchimentos que aumentam de forma exagerada os seios, bochechas e bumbuns.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
30	BONECAS BARBIES	Essa fantasia representa o padrão de beleza da mulher norte-americana moderna, que logo se tornou um modelo universal, representado pela boneca Barbie, com seus cabelos loiros, compridos, corpo escultural, com seios fartos e cintura fina, transformando as mulheres em verdadeiras marionetes em busca da beleza padrão.	Baianinhas	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
31	OVELHA DOLLY	Na tentativa de “brincar de Deus”, o homem conseguiu decifrar o poderoso código genético que comanda o nosso corpo, o DNA, tornando-se assim capaz de manipular a própria vida. A manipulação dos genes nos colocou diante de uma tecnologia que pode dar origem a novos seres vivos. A primeira clonagem de um ser vivo, a ovelha Dolly, é o maior exemplo. A clonagem é uma técnica de manipulação genética pela qual se pode obter um ser vivo a partir de uma única célula de um único indivíduo (macho ou fêmea), sem interferência da relação sexual. É o processo de transformação da Criatura em Criador.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
32	REI MOMO	Momo é o dono dos quatro dias de folia, o rei da metamorfose social do carnaval. Ele tem em suas mãos as chaves da cidade, convocando os foliões para esse momento de descontração, zombaria, inversão dos valores sociais. Nesses quatro dias de folia, todos podem participar, independente de sua condição social.	Raça	Marcelo	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Criador(es) das Fantasia (Figuristas) Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
33	RAÍZES DO CARNAVAL	As raízes do G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel. A Velha Guarda receberá das mãos do Rei Momo a “chave” para a realização da grande metamorfose social, em pleno palco do Samba.	Velha-Guarda	Aladyr	2007
34	O SAPO VAI VIRAR PRÍNCIPE	A fantasia inspira-se na estória infantil em que um sapo (figura feia e repulsiva) vira príncipe, por meio do beijo de uma princesa. No desfile de carnaval, todos os “sapos” da nossa sociedade, ou seja, os excluídos, os rejeitados, os simples e humildes, transformam-se nos personagens centrais dessa “ópera de rua”, saindo assim dos “pântanos do esquecimento”, mantidos por maus governantes.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007

FICHA TÉCNICA**Fantasia**

Criador(es) das Fantasia (Figuristas)					
Cid Carvalho					
DADOS SOBRE AS FANTASIAS DE ALAS					
Nº	Nome da Fantasia	O que Representa	Nome da Ala	Responsável pela Ala	Ano de Criação
35	A MENINA POBRE VIRA CINDERELA	A transformação de uma menina simples e humilde em uma princesa. A fantasia inspira-se na mágica transformação social de Cinderela, em que o simples toque da varinha de condão de sua fada madrinha, transformou a sua roupa simples e velha do dia-a-dia dos serviços domésticos, num luxuoso vestido. No desfile de carnaval, o sonho de Cinderela transforma-se em realidade, na medida em que as meninas simples e humildes das nossas comunidades carentes se transformam em princesas e rainhas da festa de Momo.	Comunidade	G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel	2007
36	MALANDROS E CABROCHAS	Tipos populares do carnaval carioca, festa profana que transforma os excluídos da nossa sociedade, em atores principais do maior espetáculo da Terra. O desfile das Escolas de Samba iguala a todos, independente da condição social e de gênero.	Compositores	Sidney Sã	2007

FICHA TÉCNICA

Fantasia

Local do Atelier Rua Rivadavia Correa, nº. 60 – Barracão nº. 05 – Cidade do Samba – Gamboa	
Diretor Responsável pelo Atelier Rita de Cássia Alves	
Costureiro(a) Chefe de Equipe Rita de Cássia e Ana Cláudia	Chapeleiro(a) Chefe de Equipe Rita de Cássia e Ana Cláudia
Adrecista Chefe de Equipe Rita de Cássia e Ana Cláudia	Sapateiro(a) Chefe de Equipe Gomes e Adilsom
Outros Profissionais e Respectivas Funções	
Outras informações julgadas necessárias Rita de Cássia, esposa do Presidente “Moisés”, chefia o ateliê das fantasias, com determinação, segurança e conhecimento, pois opera na área de confecção, já há algum tempo. Todos os funcionários do atelier: costureiras, adrecistas, chapeleiros, assistentes, acabamento e outras funções são moradores da comunidade do Morro dos Macacos.	

FICHA TÉCNICA

Samba-Enredo

Autor(es) do Samba-Enredo André Diniz Evandro Bocão Carlinhos Petisco Serginho 20 Professor Wladimir		
Presidente da Ala dos Compositores Sidney Sã		
Total de Componentes da Ala dos Compositores 70 (Setenta)	Compositor mais Idoso (Nome e Idade) Geraldo da Silva 80 anos	Compositor mais Jovem (Nome e Idade) Miguel Bedê 25 anos
Outras informações julgadas necessárias		
<p>Vai brilhar minha Vila Ainda mais linda Num tempo que faz sonhar Inspira a luz da ciência Mantêm sua essência E segue a se transformar... A mudar sua natureza Pouco a pouco evoluindo Imponente, feito um humano Seus passos vão refletindo</p>		
<p>Renasce a luz da sabedoria O homem se lança ao mar O sonho é fonte dessa energia E fabricando, ilusões renovar</p>		BIS
<p>Quero sempre me superar Cruzar o céu, poder voar Remodelar o que Deus criou Brincando então de Criador A Vila também se modificou No universo do Carnaval Lindamente desabrochou E um sonho fez real</p>		
<p>Samba não tem preconceito Branco, negro, iguais! Um beijo da Vila Isabel princesa Metamorphose assim se faz</p>		BIS

FICHA TÉCNICA

Bateria

Diretor Geral de Bateria

Amadeu Amaral – Mestre Mug

Outros Diretores de Bateria

Pery, Jorge Pedro, Bolão, Mariozinho, Julinho, Cassiano, Bahia, Paulinho, Zeca, Buda, Duda e Kleber

Total de Componentes da Bateria

300 (Trezentos) ritmistas

NÚMERO DE COMPONENTES POR GRUPO DE INSTRUMENTOS

1ª Marcação	2ª Marcação	3ª Marcação	Rece-Reco	Ganzá
10	12	24	02	0
Caixa	Tarol	Tamborim	Tan-Tan	Repinique
76	35	36	0	35
Prato	Agogô	Cuíca	Pandeiro	Chocalho
01	12	24	0	33

Outras informações julgadas necessárias

MESTRE MUG

Nascido no bairro de Bonsucesso, passou sua infância em Pilares, onde aprendeu suas primeiras batidas nos Bloco Aprendizes da Onça. Veio morar aos dezesseis anos com sua irmã na Comunidade de Vila Isabel, e, como o mesmo diz, “Apaixonou-se pela Princesa”.

No ano de 1974, foi convidado pelo Mestre Ernesto para ingressar como ritmista da Bateria da Unidos de Vila Isabel. Quatro anos depois, ascendeu ao cargo de Diretor de Bateria, ficando nesse posto até o ano de 1987. Nesse último ano mencionado, o então mestre da bateria de Vila Isabel (Ernesto), recebeu um convite da co-irmã Acadêmicos do Salgueiro e surgiu então a grande chance de Mestre Mug.

No ano de 1988, ele se consagrou Mestre de Bateria da Vila Isabel. Já nesse primeiro ano recebeu o prêmio máximo do carnaval carioca, o Estandarte de Ouro.

Ele realmente é vencedor em sua bateria pois possui nove membros de sua família como integrantes. E, em toda a Agremiação, um total de cinquenta componentes entre bateria, passista, diretoria e ala da comunidade.

RAINHA DA BATERIA: ADRIANA PERETT.

FICHA TÉCNICA

Harmonia

Diretor Geral de Harmonia Décio da Silva Bastos Junior
Outros Diretores de Harmonia Edmilson, Bruno, Elieser, Heloísa, Fred, Julio César, Robertinho, entre outros
Total de Componentes da Direção de Harmonia 43 (Quarenta e três) componentes
Puxador(es) do Samba-Enredo Anderson dos Santos, o popular “Tinga” (intérprete oficial). Os intérpretes auxiliares são: Higor Viana, David, Tito, Lincoln Monteiro e Rodrigo
Instrumentistas Acompanhantes do Samba-Enredo Cavaco – Dedé Violão – Rafael
Outras informações julgadas necessárias <p>O primeiro intérprete “Tinga” veio com a Agremiação do grupo de Acesso em 2004, sendo, portanto, este o seu terceiro ano no Grupo Especial. Morador da comunidade do Morro do Macaco, Tinga conduzirá de forma esplendorosa o samba na Marquês de Sapucaí.</p> <p>Diretor responsável pelo carro de som: Bocão.</p> <p><i>Outras informações:</i></p> <p>Apoiando o trabalho de direção de harmonia/evolução, há:</p> <p>Presidentes e representantes de alas, componentes das alas dos compositores e integrantes da diretoria executiva.</p> <p>Todos os componentes participaram de palestras e informações abordando os mais diversos aspectos aptos ao desfile da Escola.</p>

FICHA TÉCNICA

Evolução

Diretor Geral de Evolução

Décio da Silva Bastos Junior

Outros Diretores de Evolução

Edmilson, Bruno, Elieser, Heloísa, Fred, Julio César, Robertinho, entre outros

Total de Componentes da Direção de Evolução

43 (Quarenta e três) componentes

Principais Passistas Femininos

Dandara Machado, Rafaela, Aline, Amanda, Carina, Cecília, Silvana, Djanane, Guiomar, Cláudia Regina, entre outras.

Principais Passistas Masculinos

Adilson, Alexandre, Clóvis, Edson, Fabiano, José Roberto, Luiz Manoel, Luiz Renato, Odimar, entre outros.

Outras informações julgadas necessárias

Décio da Silva Bastos Junior, 45 anos, estréia como diretor geral de Harmonia do G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel. Sua atuação no universo das escolas de samba ficou marcada pela sua participação durante vinte e três anos como integrante de comissão de frente em diversas Agremiações, como a União da Ilha, Caprichosos de Pilares, Império Serrano, Acadêmicos da Rocinha, Unidos de Vila Isabel e Unidos do Porto da Pedra. No carnaval de 2005, Décio foi convidado pelo diretor geral de carnaval da Unidos do Porto da Pedra, Ricardo Fernandes, para integrar o grupo dos diretores de harmonia da Agremiação. No carnaval de 2006, integrou a vitoriosa equipe de diretores de harmonia da Unidos de Vila Isabel. No carnaval de 2007, terá a missão de zelar pelo bom andamento do desfile da Escola de Noel.

FICHA TÉCNICA

Conjunto

Vice-Presidente de Carnaval		
-		
Diretor Geral de Carnaval		
Wilson da Silva Alves		
Outros Diretores de Carnaval		
-		
Responsável pela Ala das Crianças		
-		
Total de Componentes da Ala das Crianças	Quantidade de Meninas	Quantidade de Meninos
0	0	0
Responsável pela Ala das Baianas		
Marlene Maria Bragança		
Total de Componentes da Ala das Baianas	Baiana mais Idosa (Nome e Idade)	Baiana mais Jovem (Nome e Idade)
110 (Cento e dez)	Elza Matos 80 anos	Karina Bucos 27 anos
Responsável pela Velha-Guarda		
Aladyr Francisco Xavier		
Total de Componentes da Velha-Guarda	Componente mais Idoso (Nome e Idade)	Componente mais Jovem (Nome e Idade)
80 (Oitenta)	Joel da Silva Costa 84 anos	Tânia Regina de Sousa Botelho 50 anos
Pessoas Notáveis que desfilam na Agremiação (Artistas, Esportistas, Políticos, etc.)		
Ana Botafogo, Viviane Araújo, Kelly Kee, Letícia Spiller e Marina Elali		
Outras informações julgadas necessárias		
<p>Wilson da Silva Alves, filho do presidente “Moisés”, assume a direção de carnaval do G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel, estreando nessa importante função. Wilsinho, como é conhecido por todos, já desfilou como integrante da direção de harmonia da Mocidade Independente e da Unidos do Viradouro. No carnaval passado, auxiliou o então Diretor de Carnaval Ricardo Fernandes na organização do desfile. Estudante de direito, terá a missão de coordenar e organizar o desfile da Agremiação.</p>		

FICHA TÉCNICA

Comissão de Frente

Responsável pela Comissão de Frente

Cid Carvalho

Coreógrafo(a) e Diretor(a)

Ana Botafogo

**Total de Componentes da
Comissão de Frente**

15
(Quinze)

Componentes Femininos

01
(Uma)

Componentes Masculinos

14
(Quatorze)

Outras informações julgadas necessárias

Nome da Fantasia: A “TRANSMUTAÇÃO” DA ESPÉCIE HUMANA: DOS PRIMATAS AO HOMO SAPIENS SAPIENS

O Que Representa: Os treze integrantes da comissão de frente estarão representando os ancestrais da espécie humana, os primeiros primatas. Interagindo com a comissão de frente haverá um tripé, uma espécie de máquina do tempo, pois o tempo é o senhor soberano de todas as transformações. Foi num longo período de tempo, de milhões e milhões de anos, que se deu a transmutação da espécie humana, até chegarmos ao seu representante atual, o *Homo Sapiens sapiens*. Em frente à cabine dos jurados, somente nesse momento, sairão de dentro da máquina dois humanos negros, representantes da nossa espécie atual e uma alusão às nossas origens africanas, a “mãe-África”, berço da humanidade, onde foram encontrados os fósseis de homínídeos (meio humano, meio chimpanzé).

Apresentação de Coreógrafo e Diretor da Comissão de Frente:

ANA MARIA BOTAFOGO

Ana Botafogo, primeira-bailarina do Teatro Municipal do Rio de Janeiro desde 1981, ano que ingressou na importante companhia de dança brasileira após ser aprovada num concurso público, é dona de uma carreira repleta de conquistas importantes.

Ana Botafogo iniciou seus estudos de ballet clássico ainda pequena em sua cidade natal, mas foi no exterior que ela complementou sua formação. Na Europa frequentou a Academia Goubé na Sala Pleyel, em Paris (França), a Academia Internacional de Dança Rosella Hightower, em Cannes (França) e o Dance Center-Covent Garden, em Londres (Inglaterra).

Foi na França, mais precisamente na Ballet de Marseille, do famoso coreógrafo Roland Petit, que a bailarina brasileira dançou como profissional pela primeira vez. Suas performances no exterior incluem participações em festivais em Lausanne (Suíça), Veneza (Itália), Havana (Cuba) e na Gala Iberoamericana de La Danza, representando o Brasil, no espetáculo dirigido por Alicia Alonso, em Madrid (Espanha), realizado em comemoração aos 500 Anos do Descobrimento das Américas.

De volta ao Brasil no final da década de 70, a bailarina ainda muito jovem, foi nomeada Bailarina Principal do Teatro Guaíra (Curitiba-PR), da Associação de Ballet do Rio de Janeiro e, em 1981 juntou-se ao balé do Teatro Municipal do Rio de Janeiro.

FICHA TÉCNICA

Comissão de Frente

Outras informações julgadas necessárias

Ao longo de sua carreira, Ana Botafogo já interpretou os papéis principais de todas as mais importantes obras do repertório da dança clássica. Destacam-se suas performances em produções completas como Coppélia, O Quebra Nozes, Giselle, Romeu e Julieta, Don Quixote, La Fille Mal Gardée, O Lago dos Cisnes, Floresta Amazônica, A Bela Adormecida, Zorba o Grego, A Megera Domada e Eugene Onegin. A bailarina também levou para diversas capitais brasileiras os espetáculos "Ana Botafogo In Concert" e "Três Momentos do Amor".

Em 1995, na qualidade de "étoile" convidada da Companhia de Opera Lodz (Polônia), interpretou o papel feminino do Ballet Zorba, O Grego, dançando em várias cidades do Brasil.

Ana dançou como artista convidada de importantes Companhias de Ballet, tais como: Saddler's Wells Royal Ballet (Inglaterra), Ballet Nacional de Cuba (Cuba), Ballet del Opera di Roma (Itália), entre outras.

Entre seus partners internacionais estão os mais expressivos nomes da dança mundial como Fernando Bujones, Julio Bocca, David Wall, Desmond Kelly, Cyril Athanassof, Alexander Godunov, Richard Cragun, Jean-Yves Lormeau, Lazaro Carreño, Tetsuya Kumakawa, Yuri Klevtsov, José Manuel Carreño e Slawomir Wozniak.

Mas, suas sapatilhas conquistaram muito mais que calorosos aplausos ao redor do Brasil e do mundo. A bailarina foi presenteada pelo Governo dos Estados Unidos da América do Norte, por intermédio da Comissão Fulbright e do Governo da Inglaterra, com bolsas de estudo para aperfeiçoamento da dança.

Entre os muitos títulos que recebeu do governo do Rio de Janeiro estão o de Embaixatriz da Cidade do Rio de Janeiro e o de Benemerita do Estado do Rio de Janeiro. O Ministro da Cultura da República Francesa nomeou-a em 1997 "Chevalier Dans L'Ordre des Arts et des Lettres" e, em 1999, o Ministério da Cultura do Brasil outorgou-lhe o Troféu Mambembe referente ao ano de 1998, pelo reconhecimento ao conjunto do trabalho e divulgação da dança em todo o território nacional. Em dezembro de 2002 recebeu do Ministério da Cultura a Ordem do Mérito Cultural, na classe de Comendadora, por ter se distinguido por suas relevantes contribuições prestadas à cultura no país, e em agosto de 2004 recebeu a Medalha de Mérito Pedro Ernesto da Câmara Municipal do Rio de Janeiro.

Ana Botafogo é considerada, tanto pelo público como pela crítica, uma das mais importantes bailarinas brasileiras por sua técnica, versatilidade e arte.

Além de sua trajetória de bailarina clássica, Ana inovou dançando "Samba" na ponta dos pés, no desfile do G.R.E.S. União da Ilha do Governador, no carnaval de 1991.

Ano passado, estreou como coreógrafa na Marquês de Sapucaí. Seu trabalho foi realizado na co-irmã G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel, recebendo bastantes elogios da imprensa e da crítica de carnaval.

No carnaval de 2007, Ana terá a missão de transformar a comissão de frente do G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel num dos maiores espetáculos jamais vistos no Sambódromo.

- Assistente Técnico do Coreógrafo e Diretor da Comissão de Frente: Hélio Bejani.

FICHA TÉCNICA

Mestre-Sala e Porta-Bandeira

1º Mestre-Sala Raphael da Silva Rodrigues	Idade 21 anos
1ª Porta-Bandeira Rute Alves Noronha	Idade 25 anos
2º Mestre-Sala Paulo César da Costa	Idade 22 anos
2ª Porta-Bandeira Helaine Fernanda Antônio Bispo	Idade 30 anos

Outras informações julgadas necessárias

O carnaval de 2007 será o terceiro que Rute e Raphael terão a honra de defender o pavilhão da azul e branco de Vila Isabel. No carnaval passado, o casal contagiou a todos com uma dança bela e envolvente, fato que se comprovou nas excelentes notas dadas pelos julgadores.

Nome da Fantasia do Primeiro Casal: O Tempo, O Senhor Soberano das Transformações

Representação: O primeiro casal traja uma fantasia que representa o tempo, o senhor soberano das transformações. O Tempo enlaça numa teia as metamorfoses sofridas pelas espécies naturais e pelo homem em sua trajetória na Terra. Os estudos de Darwin serviram para ampliar a noção do tempo em milhões e milhões de anos, sobretudo ao comprovar a sua teoria que afirma que as espécies natural e humana são mutáveis, sofreram inúmeras transformações ao longo do tempo.

Nome da Fantasia do Segundo Casal: Cadeia de DNA

Representação: O segundo casal traja uma fantasia que representa a cadeia de DNA (ácido desoxirribonucléico), localizada no núcleo celular, que contém a informação que determina as nossas características genéticas (código genético). Na tentativa de "brincar de Deus", o homem conseguiu decifrar o poderoso código que comanda nosso corpo, o DNA, tornando-se assim capaz de manipular a própria Vida. A conquista do DNA é a antiga tentativa do homem de alcançar a imortalidade e modificar o seu lado interior.

Confecção da roupa do primeiro e do segundo casal de Mestre-Sala e Porta-Bandeira:
Edmilson Lima.