



ORGANOGRAMA OFICIAL CARNAVAL VIRTUAL 2017

Liga Independente das Escolas de Samba Virtuais - LIESV

*Presidente: Ewerton Fintelman
Vice Presidente Administrativo: Murilo Sousa
Vice Presidente Artístico: João Salles*

G.R.E.S.V. PARAÍSO DA FOLIA



PRESIDENTE
JOÃO SALLES

“O Jogo da História”



CARNAVALESCO
ADENIL SILVA

*Tema-Enredo (Título do enredo e subtítulos se houverem)**

O Jogo da História

*Carnavalesco**

Adenil Silva

*Autor(es) do Enredo**

Thiago Meiners

Elaborador(es) do Roteiro do Desfile

João Salles, Adenil Silva e Thiago Meiners*

Outras Informações Julgadas Necessárias (fontes de consulta, livros etc)

Bibliografia:

<http://www.culturabrasil.pro.br/cruzadas.htm>

<http://www.permanencia.org.br/boletim/nossos/cruzadas.htm>

<http://noticias.uol.com.br/midiaglobal/prospect/2005/07/01/ult2678u22.jhtm>

<http://pt.wikipedia.org>

<http://www.youtube.com>

<http://www.lusofoniapoetica.com/index.php/content/view/176/288/>

<http://www.misteriosantigos.com/essenios.htm>

<http://topazio1950.blogs.sapo.pt/15085.html>

Cruzada, filme, de Ridley Scott

SINOPSE DO ENREDO

O Jogo da História

Introdução:

O sentimento sempre levou o homem a buscar saídas e estratégias, para quem sabe controlar o mundo. Um exemplo de como se pensar e formular estratégias é o jogo de Xadrez, onde cada jogada pode mudar completamente a história do jogo. Quando retornamos ao tempo das Cruzadas vemos; Saladino, o Sultão do Império Muçulmano, junto com um dos reis mais famosos da história, Ricardo, "Coração de Leão". Os dois travaram uma batalha estratégica, como um jogo de Xadrez, onde um movimento diferente mudaria todo rumo da história do mundo. E esse jogo, o jogo da história, nós vamos contar hoje.

Enredo:

Abertura: O Amor Incondicional

A paixão de Saladino pelo Xadrez é incondicional. Ele disputa com sua irmã Sittah uma partida que hoje é bastante famosa na qual ele sofre um Xeque-Mate inesperado e a partir daí começa pensar em suas estratégias de batalha baseando-se em uma partida de Xadrez.

1º Setor: Primeira Jogada – A Conquista da Terra Santa

(Peça Peão)

(1169) No Egito uma grande batalha fez surgir um grande guerreiro. Nur ad-Din, no momento governador da Síria, fez uma viagem para tentar dominar o Egito, o país mais rico da época e capital do Império muçulmano. Durante a batalha, um guerreiro fez a diferença - Saladino - que guiou seu exército a vitória, conquistando então a capital e tornando-se governador do Egito. Nur ad-Din passou a ser o Sultão de todo Império, mas morreu pouco tempo depois deixando um jovem filho como herdeiro legítimo. Alguns anos depois, o jovem herdeiro morreu, abrindo caminho para Saladino se tornar Sultão de todo Império muçulmano.

Saladino resolveu conquistar terras jamais conquistadas pelos muçulmanos movido pela ganância. Mesmo obcecado por conquistas, Saladino não se precipitou e provou que há como usar a razão e se preparar para aventuras e desventuras.

(1187) Então, Sultão Saladino resolve conquistar a Terra Santa (Jerusalém) dos cristãos e parte com um grande exército para dominar em definitivo as terras que ainda não haviam sido completamente dominadas. Com vitória esmagadora, Saladino derruba a fortaleza dos cristãos e faz da Terra Santa a morada da fé muçulmana.

2º Setor: Segunda Jogada – O Jogo Religioso

(Peça Bispo)

Famoso por corrupção, calúnia e mentiras, o clero na época já sofria críticas nos poemas satíricos e nas canções de Trovadores.

A igreja católica via na Terra Santa, além de um território sagrado, um local estratégico, pois é um corredor entre a Ásia e a África e serviria para controlar e facilitar o comércio de especiarias para a Europa. Já que todo o clero era sustentado pela nobreza europeia e recebia tributos por seus serviços à corte, com o domínio da Terra Santa o lucro e consequentemente a influência da religião católica aumentaria por todo mundo.

O Papa Clemente III e todo clero tinham grande influência sobre os reis da Europa, por dizerem ser mensageiros de Deus. Assim, o clero incita os grandes reis, fazendo com que a Europa se prepare para a retomada da Terra Santa, partindo então para a terceira Cruzada.

3º Setor: Terceira Jogada – Cavaleiros à Terra Santa!

(Peça Cavalos)

(1189) Os três principais reis da Europa resolvem partir para a retomada da Terra Santa. O primeiro a partir foi o Imperador Frederico I, que comandava o exército alemão. Durante o caminho para Jerusalém, o exército acabou sendo surpreendido por um rio que por ter correnteza muito forte acabou matando muitos soldados, inclusive o Imperador. Desamparados, a maioria dos soldados retornaram a Alemanha.

Então, surge uma luz para toda a Europa, o coração do ocidente passa a pulsar mais forte, pois suas últimas esperanças na época estavam na vitória dos exércitos de Filipe Augusto (rei da França) e Ricardo Coração de Leão (rei da Inglaterra) que uniram suas coroas para invadir Jerusalém. Ambos partem juntos para a Terra Santa com o propósito de enfrentar e derrotar as tropas de Saladino.

Durante o caminho, um fato importante acontece na França, morre a esposa de Filipe Augusto, Isabelle de Hainaut. Sua morte futuramente atrapalharia os planos dos exércitos europeus. Ricardo Coração de Leão contou com apoio de sua esposa Berengária de Navarra que viajou junto com o rei para a terceira cruzada.

4º Setor: Quarta Jogada – Torres de São João D’Acre
(Peça Torre)

Os cavaleiros e os reis viajam pelos mistérios do mar mediterrâneo em busca da reconquista do templo sagrado.

Em 1191, chegaram ao porto São João D’Acre. Os poucos soldados cristãos que já estavam lá eram remanescentes do exército do Imperador Frederico I e estavam sendo dizimados pelo exército muçulmano. A chegada dos exércitos de Ricardo Coração de Leão e de Filipe Augusto aumentou o ânimo e a esperança dos soldados restantes.

Na batalha o exército do ocidente construiu várias catapultas e imensas torres de fortaleza que foram fundamentais para intimidar e mostrar a Saladino o poder da Europa. O exército europeu derrotou os muçulmanos, derrubando as grandes muralhas da cidade de Acre, mostrando astúcia e um poder de batalha muito grande.

5º Setor: Quinta Jogada – Rainha Estraga Planos do Ocidente
(Peça Rainha)

(1191) Vitoriosos na batalha em São João D’Acre os cavaleiros do ocidente continuaram a caminho da Terra Santa, até que uma triste notícia atrapalha o plano dos reis. Um mensageiro traz a notícia que Isabelle de Hainaut, esposa do rei Filipe Augusto está morta. Com a morte de sua esposa, Filipe Augusto retorna a França, pois só poderia continuar sendo rei se estivesse casado.

Seus exércitos ficam sob comando do rei Ricardo que não tinha conhecimento de todo exército de Filipe, o que acabou atrapalhando o comando do rei inglês.

Saladino através de espiões descobre que Ricardo estava tendo problemas com seu exército e então faz um ataque surpresa com seus guerreiros Alá o Akbar (guerreiros de Alá) que acabam sendo derrotados por Ricardo. Saladino então decide voltar para Jerusalém e é seguido por Ricardo e seu exército.

O Rei Filipe Augusto então se casa com Ingeborg da Dinamarca e volta ao trono francês.

6º Setor: Sexta Jogada – Xeque-Mate! A Batalha de Arsuf e o Tratado de Paz
(Peça Rei)

(1191) No caminho de Jerusalém, Saladino preparou uma emboscada para Ricardo em Arsuf. A infantaria de Saladino foi derrotada pelo exército de Ricardo e ambos fugiram para se preparar para a batalha em Jerusalém.

No tempo em que os dois reis se preparavam para a batalha final, João Sem Terra, o louco irmão de Ricardo, conspirou contra o trono e obrigou Ricardo a retornar para a Inglaterra durante os preparativos. Assim, Saladino atacou várias cidades controladas por Ricardo e venceu todas as batalhas.

Ricardo ao resolver o problema na Inglaterra retornou para Jerusalém e reconquistou as cidades controladas por Saladino. Ambos os reis perceberam que não haveria um vencedor e começaram a discutir um acordo de paz em 1191.

(1192) Em 1192 assinaram um tratado de paz. Ficaram conhecidos por todo mundo e a Terra Santa ficou sob o comando dos muçulmanos, mas sem qualquer destruição a templos católicos e dando liberdade para os católicos irem a Jerusalém. Hoje, são os dois reis mais gloriosos e soberanos da história e o Xeque-Mate foi conjunto, afinal a fé é para todos.

TEXTO COMPLEMENTAR

A ideia básica do nosso enredo é fazer a interação entre o jogo de Xadrez e a Terceira Cruzada, além de valorizar a importância da tolerância religiosa. Fatos importantes e históricos mostram que tudo que aconteceu durante a Cruzada não foram coincidências e que fazem parte de um jogo. Fazemos uma analogia entre a liberdade religiosa e a terceira cruzada e juntando os fatos acreditamos o jogo de xadrez influenciou bastante na estratégia dos cruzados.

O fio condutor do nosso enredo é a paixão de Saladino pelo Xadrez, o que nos leva a acreditar que a partir daí ele começou a basear suas estratégias de batalha no jogo. Existem divergências entre o filme e os textos lidos para formação do enredo. O filme por questões obviamente políticas trata os muçulmanos como “bandidos” da história e enaltece os cristãos, o que não é verdade, segundo os fatos. Abaixo simplificamos as jogadas sem detalhes, para apenas complementar o nosso texto de enredo.

A primeira jogada é a conquista da Terra Santa pelos muçulmanos. O uso da peça peão como referência se dá a batalha, pois a conquista foi feita devido ao ataque surpresa de Saladino (com soldados) as fortalezas cristãs que foram pegadas de surpresa, o que não aconteceria se houvesse ataque da cavalaria ou então ataque com catapultas.

A segunda jogada é a entrada da influência do clero sobre os reis da Europa. O clero era considerado por muitos poetas corruptos e na verdade eram. Queriam o controle de Jerusalém não apenas por questão religiosa e também por ser um corredor entre Ásia e África o que facilitaria comércio para os europeus. Então o Papa, Bispos e sacerdotes europeus usam sua influência para fazer com que os reis da Europa fossem o mais rápido possível para Jerusalém tentar reconquistá-la. O uso da peça Bispo é justamente pela questão religiosa.

A terceira jogada significa a união entre dois reis em prol de um único objetivo, reconquistar a Terra Santa. As crises no Ocidente e tensão com os problemas em Jerusalém terminam com a nova esperança, de que os dois reis mais importantes do Ocidente reconquistariam a Terra Santa e voltariam com a glória. O rei Alemão que tentou sozinho ir para a batalha acabou surpreendido e derrotado por um rio. Usamos a peça cavalo por causa dos cavaleiros que partem a Terra Santa.

A quarta jogada representa a viagem e a chegada dos exércitos do Ocidente aos redores de Jerusalém. Enfrentando lendas e mistério no mar mediterrâneo, chegam ao Porto de São João D’Arce e massacram os exércitos muçulmanos. O uso da peça torre se dá por causa das Torre de D’Arce que foram importantes para a primeira vitória dos exércitos do Ocidente.

A quinta jogada tem fator importante, a morte da esposa do rei Francês atrapalha os planos dos exércitos europeus, ataques de Saladino não surpreendem o rei Ricardo que consegue mesmo sem conhecer o exército do Rei Filipe derrotar os guerreiros de Alá. Rei Filipe se casa novamente e retoma o trono. O uso da peça Rainha se dá por causa da importância da morte da Rainha Francesa, que fez com que o rei retornasse a França para se casar novamente, prejudicando o exército europeu.

A sexta jogada faz uma analogia entre o fim da terceira Cruzada e a vitória da liberdade religiosa. Saladino e Ricardo travam batalhas intensas, sem nenhum conseguir definitivamente a vitória. Ricardo quase leva golpe de seu irmão João Sem Terra mas consegue se reerguer e voltar para a batalha. Sem um definitivo vencedor, ambos reis discutem um tratado de paz que define a Terra Santa como terra dos muçulmanos, mas que dá liberdade para culto católico. E que isso fique de exemplo para o mundo, o homem do séc XII já conseguiu seja de uma forma ou de outra a liberdade religiosa. Que isso seja válido para o tempo atual, onde o homem possa praticar qualquer religião, seja ela de origem africana, muçulmana, europeia, oriental, desde que seja respeitada, afinal a fé é para todos.

Obs: A morte de Isabelle de Hainaut aparece no 3º setor e no 5º setor porque a comunicação naquela época era complicada. A morte dela acontece em 1189, mais a notícia só chega ao rei Filipe Augusto em 1191 através de um mensageiro francês.

Autoria do Samba-Enredo*

Luis Butti

Letra do Samba-Enredo (repetições devem ser destacadas e em negrito)*

Paraíso da Folia
Amor que não tem fim
Nessa cruzada ao seu coração
Um Xeque-Mate que te traz pra mim

Pulsa meu sublime coração
 No tabuleiro em que a paixão ardia
 Saladino sempre a duelar
 Na crença muçulmana, a valentia
 Ganância influenciava os seus
 Perpetuando a palavra de Deus
 E parte pra retomada de um pedaço lá do céu
 Jerusalém vê mais além o “iluminar” da luta ao léu
 Cavalos e Peões em disparada
 Dando início a uma nova cruzada

Vem Rei Ricardo, ê
Filipe Augusto, ah
E lá no Porto São João a resistência
Sou fortaleza que ninguém vai derrubar
Navegam mares entre astúcia e sapiência

Sagrada busca ao Mediterrâneo
 O Exército Europeu a percorrer
 E a vencer mais muçulmanos
 Histórias a se reescrever
 Mas, Filipe parte pois seu coração partiu
 Reluz, um Leonino que à força, conduziu
 Está feita a jogada final
 Bravura dos Reis, escudos e lanças
 A vitória é da fé e o mundo em comunhão
 Onde há amor e tolerância

Defesa do Samba (se a escola julgar necessário)

Durante a gravação no Estúdio Méier no RJ, ocorreu um erro por parte do produtor (Leonardo Bessa) e uma palavra foi cantada errada e o mesmo deixou passar batido.

O verso: “Histórias a se reescrever” deveria ser “História a se reescrever”, contudo, pelo erro supracitado do produtor do estúdio e não da escola, a palavra “História” foi cantada no plural “Histórias”.

Tendo em vista o que foi exposto e pelo erro ter sido do Estúdio parceiro da LIESV e não da escola, pedimos que tal erro seja desconsiderado.

ROTEIRO DO DESFILE

*Número de elementos de desfile (Número de alas; de carros alegóricos; de tripés e quadripés, incluindo os utilizados pela comissão de frente, se houver; de casais de mestre-sala e porta-bandeira; de destaques de chão e afins, se houver) **

Alas – 22 Alas
Alegorias – 5 Alegorias
Tripés e/ou Quadripés – 1 Tripé e 2 Quadripés (contando o da comissão de frente)
Mestre Sala e Porta Bandeira – 1 Casal de Mestre Sala e Porta Bandeira
Guardiões de Casal de MS & PB – 1 Conjunto de Guardiões – 1º Casal de Mestre Sala e Porta Bandeira
Destaques de Chão – 3 Destaques de Chão (contando com a rainha de bateria)

*Organização dos elementos de desfile (a setorização é obrigatória; alas obrigatórias devem ser devidamente discriminadas) **

1º Setor: Primeira Jogada – A Conquista da Terra Santa

Comissão de Frente + Quadripé 01 – O Xequete-Mate de Sittah

1º Elemento Facultativo – 1º Destaque de Chão – Joias da Síria

Guardiões do 1º Casal MS-PB – Guerreiros Egípcios

1º Casal MS-PB – Egito – Capital do Império Muçulmano

Ala 01 – Coreografada – Súditos de Nur ad-Din

Ala 02 – O Povo de Alá

Alegoria 01 – A Terra Santa dos Muçulmanos

2º Setor: Segunda Jogada – O Jogo Religioso

Ala 03 – Poemas Satíricos

Ala 04 – Trovadores

Ala 05 – Especiarias Afro-Asiáticas

Ala 06 – Baianinhas – Riquezas da Coroa

Ala 07 – Sacerdotes de Clemente III

Alegoria 02 – Em Nome da Fé

3º Setor: Terceira Jogada – Cavaleiros à Terra Santa!

Ala 08 – Coreografada – Imperador Frederico I e Seus Guerreiros

Ala 09 – Águas da Morte

2º Elemento Facultativo – Rainha da Bateria – Berengária de Navarra

Ala 10 – Bateria - Coração do Ocidente

Ala 11 – Morte de Isabelle de Hainaut

Alegoria 03 – União das Coroas

4º Setor: Quarta Jogada – Torres de São João D´Acre

3º Elemento Facultativo – 2º Destaque de Chão – Mistérios do Mar (Mediterrâneo)

Ala 12 – Crianças – Porto de São João D´Acre

Ala 13 – Alemães Remanescentes

Ala 14 – Baianas – Nova Esperança

Ala 15 – Com Tripé – Exército do Ocidente e Torres de Fortaleza (Tripé)

Alegoria 04 – Muralhas de Acre

5º Setor: Quinta Jogada – Rainha Estraga Planos do Ocidente

Ala 16 – Mensageiro Francês

Ala 17 – Espiões Muçulmanos

Ala 18 – Alá o Akbar

Quadripé 02 – A Nova Rainha Francesa

6º Setor: Sexta Jogada – Xeque-Mate! A Batalha de Arsuf e o Tratado de Paz

Ala 19 – Coreografada – Batalha de Arsuf

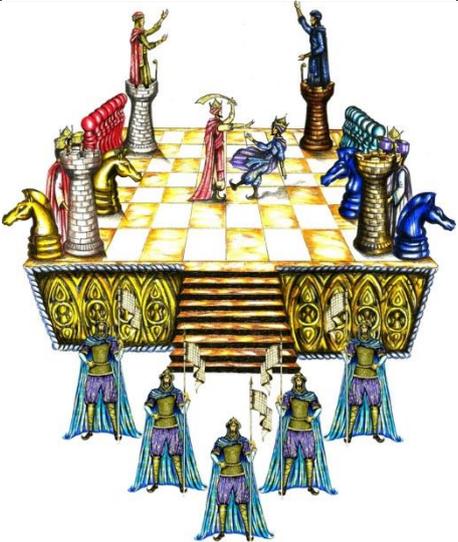
Ala 20 – Loucura de João Sem Terra

Ala 21 – O Xeque de Saladino

Galeria da Velha Guarda – Tratado de Paz

Alegoria 05 – Xeque-Mate da Fé

Ala 22 – Compositores

Criador(es) dos Desenhos* Nome(s) do(s) artista(s)*: Adenil Silva	
Nome do Elemento	O que representa
Comissão de Frente + Quadripé 01 – O Xeque-Mate de Sittah	<p>A Comissão de Frente representa o ponto de partida para Saladino se tornar o grande gênio estratégico liderando o Império Muçulmano. Durante uma partida de Xadrez (jogo o qual Saladino é fã incondicional) com sua irmã Sittah, ele acaba sofrendo um Xeque-Mate inesperado e a partir daí começa a pensar em suas estratégias de batalha baseando-se em uma partida de Xadrez. No jogo de xadrez, o resultado de uma partida é representado colocando os reis no centro do tabuleiro, onde o Rei vencedor fica em pé e o Rei perdedor, caído. Na nossa comissão de frente, as peças vermelhas representam Sittah, vencedora, enquanto as azuis, Saladino, derrotado. Ao todo são 10 componentes em cima do elemento cenográfico representando algumas peças do jogo: Os 2 Reis, os 4 Bispos, as 2 Damas e 2 das Torres. Na frente do elemento cenográfico temos 5 componentes representando Guardiões do Tabuleiro.</p>
	
1º Elemento Facultativo – 1º Destaque de Chão – Joias da Síria	<p>O primeiro destaque de chão representa as joias e as riquezas da Síria. A Síria além de ter sido um dos mais ricos e influentes países do Império Muçulmano, era a morada de Saladino, até então General do exército do Governador Sírio Nur-ad-Din.</p>
	
Guardiões do 1º Casal MS-PB – Guerreiros Egípcios	<p>Os Guardiões do 1º Casal de MS e PB representam os Guerreiros Egípcios. Foi no Egito que Saladino ganhou notoriedade ao conduzir o exército Sírio a uma grande vitória no país mais rico do Império.</p>
	
1º Casal MS-PB – Egito – Capital do Império Muçulmano	<p>O 1º Casal de MS e PB representa o Egito, a Capital do Império Muçulmano. O Mestre Sala vem simboliza Seth,</p>

	<p>Deus egípcio da guerra e que tinha a aparência associada à diversos animais. Sua face “orelhuda e “nariguda” era provavelmente um agregado de vários animais. Já a Porta Bandeira vem simbolizando Neith, a Deusa da guerra egípcia, na qual tinha forma de escaravelho. Após a invasão Síria ao Egito, Saladino (que comandou o exército Sírio à vitória) tornou-se o Governador do Egito, a capital do Império Muçulmano.</p>
<p>Ala 01 – Coreografada – Súditos de Nur ad-Din</p>	<p>Após a conquista do Egito por Saladino, Nur-ad-Din tornou-se o Sultão de todo o Império Muçulmano. A primeira ala do nosso desfile – coreografada – representa os súditos do novo Sultão do Império. São 2 fantasias, uma feminina e uma masculina, com uma proposta estética de leveza e simplicidade.</p>
	<p>Após a conquista do Egito por Saladino, Nur-ad-Din tornou-se o Sultão de todo o Império Muçulmano. A primeira ala do nosso desfile – coreografada – representa os súditos do novo Sultão do Império. São 2 fantasias, uma feminina e uma masculina, com uma proposta estética de leveza e simplicidade.</p>
<p>Ala 02 – O Povo de Alá</p>	<p>A segunda ala vem representando O Povo de Alá, que significa o povo muçulmano que retornava à Jerusalém, como uma espécie de invasão, mas não uma invasão de guerra e sim uma invasão de povo, simbolizando o povo muçulmano que finalmente conseguiu retornar a sua terra sagrada (afinal, Jerusalém é a terra sagrada de 3 grandes religiões) onde outrora haviam sido expulsos pelos cruzados. A proposta estética é também de leveza e simplicidade buscando uma uniformidade estética neste setor.</p>
	<p>A segunda ala vem representando O Povo de Alá, que significa o povo muçulmano que retornava à Jerusalém, como uma espécie de invasão, mas não uma invasão de guerra e sim uma invasão de povo, simbolizando o povo muçulmano que finalmente conseguiu retornar a sua terra sagrada (afinal, Jerusalém é a terra sagrada de 3 grandes religiões) onde outrora haviam sido expulsos pelos cruzados. A proposta estética é também de leveza e simplicidade buscando uma uniformidade estética neste setor.</p>
<p>Alegoria 01 – A Terra Santa dos Muçulmanos</p>	<p>Pouco tempo depois de tornar-se Sultão do Império Muçulmano, Nur-ad-Din e seu jovem filho acabam falecendo, deixando o caminho aberto para Saldino ser aclamado o novo Sultão do Império Muçulmano.</p>
	<p>Saladino, recém aclamado Sultão, é movido pela cobiça e ganância, decidindo então conquistar terras jamais conquistadas pelos muçulmanos e parte com um grande e poderoso exército para a Terra Santa (Jerusalém). Com uma vitória esmagadora, Saladino derruba a fortaleza dos cristãos e faz da Terra Santa a morada da fé muçulmana.</p> <p>Nosso Abre-Alas representa a Terra Santa dos Muçulmanos, com muralhas, barracas, castelo e o grande monstro da cobiça, simbolizando a cobiça de Saladino e em dominar em definitivo esta terra que ainda não havia sido completamente dominada por ninguém. Na frente do carro encontramos o brasão e símbolo da nossa escola bem como a peça peão, que representa este primeiro setor. As composições e o destaque representam os muçulmanos que passaram a habitar Jerusalém.</p>
<p>Ala 03 – Poemas Satíricos</p>	<p>Com os muçulmanos tomando o controle da Terra Santa,</p>

	<p>coube ao clero buscar alguma solução para reconquistar Jerusalém.</p> <p>O clero da época era famoso por corrupção, calúnia e mentiras, sofrendo críticas constantes nos poemas satíricos por parte de estudantes e poetas, que protestavam contra as contradições da Igreja, tais como as falhas nas cruzadas e os abusos econômicos, expressando seu descontentamento em seus poemas. Nossa terceira ala representa tais poemas satíricos.</p>
<p>Ala 04 – Trovadores</p>	
	<p>Assim como os poetas que demonstravam sua indignação para com a Igreja através de seus poemas, os trovadores expressavam sua revolta e descontentamento através de canções que compunham e que cantavam com o acompanhamento de instrumentos musicais. Nossa quarta ala representa esses trovadores e cancioneiros.</p>
<p>Ala 05 – Especiarias Afro-Asiáticas</p>	
	<p>A igreja católica via na Terra Santa, além de um território sagrado, um local estratégico, pois é um corredor entre a Ásia e a África e serviria para controlar e facilitar o comércio de especiarias para a Europa. Nossa quinta ala representa essas especiarias que eram fundamentais para o comércio europeu.</p>
<p>Ala 06 – Baianinhas – Riquezas da Coroa</p>	
	<p>Já que todo o clero era sustentado pela nobreza europeia e recebia tributos por seus serviços à corte, com o domínio da Terra Santa, o lucro e conseqüentemente a influência da religião católica aumentaria por todo mundo. Ou seja, com o domínio da Terra Santa, o comércio e os impostos fariam aumentar ainda mais as riquezas da coroa, e conseqüentemente do clero, bem como sua influência religiosa. Nossas baianinhas representam essas riquezas da coroa que sustentavam o clero da época.</p>
<p>Ala 07 – Sacerdotes de Clemente III</p>	<p>O Papa Clemente III e todo clero tinham grande influência sobre os reis da Europa, por dizerem ser</p>



mensageiros de Deus. Assim, o clero incita os grandes reis europeus, fazendo com que a Europa se prepare para a retomada da Terra Santa, partindo então para a Terceira Cruzada. Essa ala representa os Sacerdotes do Papa Clemente III que articularam a Terceira Cruzada.

Alegoria 02 – Em Nome da Fé



Visando os lucros provenientes dos impostos do comércio de especiarias que tinha a Terra Santa como principal rota para Europa, bem como o aumento da influência da religião católica, inicia-se a Terceira Cruzada, utilizando como pretexto a fé dos cristãos que sofriam com a perda de sua morada da fé e visando vingar os que haviam sido massacrados durante a campanha de Saladino e dos Muçulmanos na tomada de Jerusalém.

Nossa segunda alegoria traz o Papa Clemente III como escultura principal, segurando na mão direita uma marionete de um rei, representando a manipulação da coroa pelo clero para iniciar a Terceira Cruzada, já na mão esquerda, traz-se o real motivo da Cruzada, o lucro proveniente dos impostos e comércio de especiarias que utilizavam a Terra Santa como rota para Europa. A alegoria é ornamentada com a arquitetura gótica, as composições e o destaque central representam os cruzados. Na frente da alegoria temos uma escultura do líder cruzado e a peça bispo, que represente este setor.

Ala 08 – Coreografada – Imperador Frederico I e Seus Guerreiros



Os três principais reis da Europa resolvem partir para a retomada da Terra Santa. O primeiro a partir foi o Imperador Frederico I, que comandava o exército alemão.

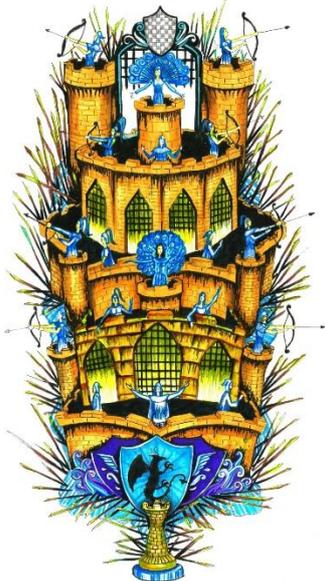
Nessa ala coreografada, trazemos o Imperador Frederico I na frente, comandando a sua tropa de guerreiros templários que vem atrás.

Ala 09 – Águas da Morte

Durante o caminho para Jerusalém, o exército acabou

	<p>sendo surpreendido por um rio que por ter correnteza muito forte acabou matando muitos soldados, inclusive o Imperador. Desamparados, a maioria os soldados retornaram a Alemanha.</p> <p>Nessa ala representamos a morte do Imperador Frederico I e seus guerreiros ao tentar atravessar um rio. Optamos por uma estética mais criativa e leve nesta ala.</p>
<p>2º Elemento Facultativo – Rainha da Bateria – Berengária de Navarra</p>	<p>Ricardo Coração de Leão contou com apoio de sua esposa Berengária de Navarra que viajou junto com o rei para a terceira cruzada. Nossa Rainha de Bateria representa a esposa de Ricardo Coração de Leão.</p>
	
<p>Ala 10 – Bateria - Coração do Ocidente</p>	<p>Então, surge uma luz para toda a Europa, o coração do ocidente passa a pulsar mais forte, pois suas últimas esperanças na época estavam na vitória dos exércitos de Filipe Augusto (Rei da França) e Ricardo Coração de Leão (Rei da Inglaterra) que uniram suas coroas para invadir Jerusalém. Ambos partem juntos para a Terra Santa com o propósito de enfrentar e derrotar as tropas de Saladino.</p> <p>A bateria representa o Coração do Ocidente e a volta da esperança para os exércitos do ocidente.</p>
	
<p>Ala 11 – Morte de Isabelle de Hainaut</p>	<p>Durante o caminho, um fato importante acontece na França, morre a esposa de Filipe Augusto, Isabelle de Hainaut. Sua morte futuramente atrapalharia os planos dos exércitos europeus.</p> <p>É representado nesse figurino a Morte de Isabelle de Hainaut. Ao fechar os braços, “fecham-se as cortinas” e fica aparente apenas a figura da morte.</p>
	
<p>Alegoria 03 – União das Coroas</p>	<p>Com a morte de Frederico I, a esperança da Europa e da</p>

	<p>Igreja estava na União das Coroas Francesa e Inglesa, na união de Filipe Augusto e Ricardo Coração de Leão. Como o exército de Saladino era formado por um grandioso contingente de soldados e extremamente bem treinados, a única chance da Terceira Cruzada lograr êxito era no sucesso dessa União.</p> <p>A terceira alegoria traz as bandeiras, brasões e símbolos da Inglaterra e da França (esta que na época tinha em sua bandeira e brasão de armas a cor azul com a Fleur de Lys – Flor de Lis – adornando-os). No fundo da alegoria temos uma grande escultura de um Cavaleiro Templário representando os guerreiros e cavaleiros dos exércitos inglês e francês que marchavam rumo à Jerusalém. Na parte central da alegoria encontram-se as composições que são as cortes inglesa e francesa, juntamente com seus aliados e uma grande coroa que representa o símbolo maior das monarquias e a união destes dois países, bem como símbolo da Paraíso da Folia. Por fim, na parte dianteira temos a peça cavalo, que representa este setor.</p>
<p>3º Elemento Facultativo – 2º Destaque de Chão – Mistérios do Mar (Mediterrâneo)</p>	<p>Após a aliança entre as coroas, os cavaleiros e os Reis viajam pelos mistérios do mar mediterrâneo em busca da reconquista do templo sagrado.</p>
	<p>Nosso 3º Elemento Facultativo e 2º Destaque de Chão representa os Mistérios do Mar (Mediterrâneo).</p>
<p>Ala 12 – Crianças – Porto de São João D´Acre</p>	<p>Em 1191, os cavaleiros e os Reis chegaram ao porto São João D´Arce. Tal porto era de suma importância tanto para Saladino quanto para as pretensões dos cruzados, uma vez que ele era o principal porto de ligação com a Europa e a cidade de Acre a porta de entrada para Jerusalém.</p>
	<p>Nossas crianças representam esse importante porto, que foi fundamental para a campanha cristã rumo à Jerusalém.</p>
<p>Ala 13 – Alemães Remanescentes</p>	<p>Os poucos soldados cristãos que já estavam lá eram</p>

	<p>remanescentes do exército do Imperador Frederico I (que haviam sobrevivido à correnteza do rio que matou a maior parte do exército alemão) e estavam sendo dizimados pelo exército muçulmano.</p>
<p>Ala 14 – Baianas – Nova Esperança</p>	<p>Saladino e seu exército muçulmano não deram trégua na Cidade de Acre, pois sabia que a perda dessa cidade e fortaleza iria fortalecer os cristãos e poderia custar a perda da terra santa, então continuou pressionando e dizimando os soldados remanescentes. A chegada dos exércitos de Ricardo Coração de Leão e de Filipe Augusto foi providencial para a continuidade da campanha cristã, pois aumentou o ânimo e a esperança dos soldados restantes.</p> <p>Nossas Baianas representam a Nova Esperança do sucesso da campanha cristã na conquista da terra.</p>
	
<p>Ala 15 – Com Tripé – Exército do Ocidente e Torres de Fortaleza (Tripé)</p>	<p>Com a chegada dos exércitos cruzados, Ricardo Coração de Leão e Filipe Augusto organizaram um grande ataque à Cidade de Acre. Na batalha, o exército do ocidente construiu imensas torres de fortaleza que foram fundamentais para intimidar e mostrar a Saladino o poder da Europa.</p> <p>Na ala 15 e no seu tripé, representamos a força do exército do ocidente com seus cavaleiros e suas imensas Torres de Fortaleza, que surpreenderam Saladino e os muçulmanos.</p>
	
<p>Alegoria 04 – Muralhas de Acre</p>	<p>O Cerco de Acre (como ficou conhecida essa batalha) durou quase 2 anos (de 28 de agosto de 1189 até 12 de julho de 1191) e foi o pior momento de toda a terceira cruzada. Nas últimas semanas do cerco, os exércitos cruzados investiram contra as grandes muralhas de Acre, conseguindo abrir grandes vãos nas paredes e forçando a rendição da cidade. Mostrando astúcia e um poder de batalha descomunal, o exército Europeu derrotou os muçulmanos e conquistou Acre.</p> <p>Nossa quarta alegoria retrata a grande fortaleza que era a Cidade de Acre, com imensas torres, muralhas, portões e lanças que protegiam a cidade. As composições representam os arqueiros e soldados de Saladino que realizavam a defesa dos ataques cruzados. Na frente da alegoria temos a representação de escudos dos guardiões da muralha e a peça torre, que representa este setor.</p>
	

<p>Ala 16 – Mensageiro Francês</p> 	<p>Vitoriosos na batalha em São João D´Arce os cavaleiros do ocidente continuaram a caminho da Terra Santa, até que uma triste notícia atrapalha o plano dos reis. Um mensageiro traz a notícia que Isabelle de Hainaut, esposa do rei Filipe Augusto está morta.</p> <p>Na ala 16 representamos o mensageiro francês que trouxe a notícia da morte da esposa do rei Filipe Augusto.</p>
<p>Ala 17 – Espiões Muçulmanos</p> 	<p>Com a morte de sua esposa, Filipe Augusto retorna a França, pois só poderia continuar sendo rei se estivesse casado. Seus exércitos ficam sob comando do rei Ricardo que não tinha conhecimento de todo exército de Filipe, o que acabou atrapalhando o comando do rei inglês. Os espiões enviados por Saladino descobriram e retornaram imediatamente para Jerusalém para avisar o Sultão.</p> <p>A ala 17 do nosso desfile representa os espiões muçulmanos que observaram as fraquezas do exército europeu.</p>
<p>Ala 18 – Alá o Akbar</p> 	<p>Saladino através de espiões descobre que Ricardo estava tendo problemas com seu exército e então faz um ataque surpresa com seus guerreiros Alá o Akbar (guerreiros de Alá) que acabam sendo derrotados por Ricardo. Saladino então decide voltar para Jerusalém e é seguido por Ricardo e seu exército.</p> <p>Na ala 18 trazemos os “Guerreiros de Alá”, como eram conhecidos os guerreiros do império muçulmano.</p>
<p>Quadripé 02 – A Nova Rainha Francesa</p> 	<p>Após a morte de Isabelle de Hainaut, o Rei Filipe Augusto só poderia continuar sendo rei se estiver casado, então, retorna para França para se casar com Ingeborg da Dinamarca e voltar ao trono francês.</p> <p>O 2º quadripé do desfile representa A Nova Rainha Francesa, com Ingeborg da Dinamarca sendo o destaque central de frente ao seu trono real. No fundo do elemento alegórico trazemos a peça rainha, que representa este setor do desfile.</p>
<p>Ala 19 – Coreografada – Batalha de Arsuf</p>	<p>No caminho de Jerusalém, Saladino preparou uma emboscada para Ricardo em Arsuf. A infantaria de</p>

	<p>Saladino foi derrotada pelo exército de Ricardo e ambos fugiram para se preparar para a batalha em Jerusalém.</p> <p>Nessa ala representamos a emboscada preparada por Saladino para tentar conter os contínuos avanços do exército cristão. Contudo, não foi suficiente para vencer as forças de Ricardo que saiu vitorioso e seguiu para Jerusalém.</p>
<p>Ala 20 – Loucura de João Sem Terra</p>	<p>No tempo em que os dois reis se preparavam para a batalha final, João Sem Terra, o louco irmão de Ricardo, conspirou contra o trono e obrigou Ricardo a retornar para a Inglaterra durante os preparativos. Assim, Saladino atacou várias cidades controladas por Ricardo e venceu todas as batalhas.</p>
	<p>Na ala 20 representamos o irmão mais novo de Ricardo. João era conhecido como “João Sem-Terra” por ser o filho mais novo e com isso não receber terras em sua herança. Enquanto Ricardo lutava na cruzada, João conspirou sem sucesso controlar a Inglaterra</p>
<p>Ala 21 – O Xeque de Saladino</p>	<p>Com o retorno de Ricardo à Inglaterra, Saladino se aproveitou e atacou várias cidades controladas por Ricardo, vencendo todas as batalhas. Contudo, Ricardo ao resolver o problema na Inglaterra retornou para Jerusalém e reconquistou as cidades controladas por Saladino.</p>
	<p>Existem dois tipos de Xeque. O Xeque quando um dos reis está ameaçado e o Xeque-Mate quando um dos reis é derrotado. Nessa ala representamos o Xeque de Saladino ao quase vencer a Cruzada com a ausência de Ricardo. No costeiro temos mãos tentando capturar a peça rei.</p>
<p>Galeria da Velha Guarda – Tratado de Paz</p>	<p>Em 1192 Saladino e Ricardo assinaram um tratado de paz. Ficaram conhecidos por todo mundo e a Terra Santa ficou sob o comando dos muçulmanos, mas sem qualquer destruição a templos católicos e dando liberdade para os católicos irem a Jerusalém.</p>
	<p>A Galeria Velha Guarda representa o tratado de paz, que levou ao fim a terceira cruzada, trazendo de volta a tranquilidade à terra santa.</p>
<p>Alegoria 05 – Xeque-Mate da Fé</p>	<p>Saladino e Ricardo travam batalhas intensas. Sem um</p>



definitivo vencedor, ambos os reis discutem um tratado de paz. Este tratado definiu a Terra Santa como terra dos muçulmanos, mas dando liberdade para culto católico. E que isso fique de exemplo para o mundo, o homem do séc XII já conseguiu seja de uma forma ou de outra a liberdade religiosa. Que isso seja válido para o tempo atual, onde o homem possa praticar qualquer religião, seja ela de origem africana, muçulmana, europeia, oriental, desde que seja respeitada, afinal a fé é para todos.

A alegoria faz uma analogia entre o fim da terceira Cruzada e a vitória da liberdade religiosa, onde invocamos diversas religiões e clamamos essa liberdade.

Na alegoria trazemos Asas Brancas representando a liberdade religiosa, o destaque central como “Fé Universal”, as composições como “Líderes Religiosos”, a peça Rei acorrentada representando a peça desse setor e um Xeque-Mate pela fé. Trazemos também a representação de diversas religiões, como Islamismo, Cristianismo, Hinduísmo, Budismo, Taoísmo e Umbanda através de esculturas e composições. No fundo da alegoria apresentamos o menino Jesus negro no colo de Deus, representando que religião, fé e crença não tem raça. Por fim, diversas escadas em torno da alegoria seguem rumo à Deus, simbolizando que todos os caminhos, passando por todas as religiões, fé e crenças resultam num mesmo fim, em Deus.

Ala 22 – Compositores



Encerrando nosso desfile fazemos uma homenagem a todos os compositores que fizeram parte do concurso de samba enredo do G.R.E.S.V. Paraíso da Folia 2017. O vencedor da disputa de samba enredo esse ano foi o Luís Butti (4º samba que vence na escola), mas ano que vem tem mais e desde já convidamos todos os compositores a participarem do próximo concurso.

Este figurino representa os compositores medievais, dos tempos das cruzadas. É uma fantasia simples e leve, característica dos figurinos voltados à compositores.

Nome Completo da Escola**G.R.E.S.V. Paraíso da Folia***Presidente Administrativo da Escola (Apenas na forma que usa no Carnaval Virtual)****João Salles Neto***Carnavalesco(a)/Comissão Carnavalesca da Escola (Apenas na forma que usa no Carnaval Virtual)****Adenil Silva***Intérprete(s) da Escola (Apenas na forma que usa no Carnaval Virtual)****Igor Vianna***Demais Membros Internos da Escola (Apenas na forma que usa no Carnaval Virtual e respectivo cargo na escola, se houver)****Thiago Meiners – Diretor de Carnaval***Autores do Samba-Enredo da Escola****Luis Butti***Data de Fundação da Escola****01/11/2009***Cores da Escola****Azul, Branco e Ouro***Símbolo da Escola****Coroa***Texto de Apresentação da Escola (máximo de 05 linhas)***

O G.R.E.S.V. Paraíso da Folia foi idealizado após o atual presidente (João Salles) e alguns amigos assistirem aos desfiles da LIESV em 2009. A partir daí foram iniciadas conversas e discussões em busca da criação de uma escola virtual. Fundamos a Paraíso no dia 01/11/2009, o dia de todos os santos, para abençoarem a nossa escola. Primeiramente, a escola foi chamada de Paraíso do Samba, mas, posteriormente, o nome foi alterado para Paraíso da Folia. A escola já fez 6 desfiles na LIESV, sagrando-se campeão do Grupo de Acesso em 2014. As cores são Azul, Dourado e Branco e o símbolo, uma Coroa.

Título do Enredo**O Jogo da História***Autor do Enredo****Thiago Meiners***Breve Resumo do Enredo (máximo de 10 linhas)***

A ideia do nosso enredo é fazer a interação entre o jogo de Xadrez e a Terceira Cruzada, além de valorizar a importância da tolerância religiosa. Fatos importantes e históricos mostram que os acontecimentos da Cruzada não foram coincidências e que fazem parte de um jogo. Fazemos uma analogia entre a liberdade religiosa e a terceira cruzada. O fio condutor do nosso enredo é a paixão de Saladino pelo Xadrez, o que nos leva a crer que a partir daí ele começou a basear suas estratégias de batalha no jogo. Setorizamos o desfile em 6 “jogadas” (setores), onde cada jogada representa uma peça diferente do Xadrez – Peão,

Bispo, Cavalo, Torre, Rainha e Rei – tendo significado dentro da história da Cruzada. Finalizamos com o tratado de paz e a vitória da liberdade religiosa.

**Tudo que estiver em asterisco É OBRIGATÓRIO. Seu não preenchimento acarretará na perda de 0,1 pontos de acordo com o Regulamento Oficial LIESV 2017.*