

## CAVALO-MARINHO: UM FOLGUEDO PERNAMBUCANO

Maria Ângela de Faria Grillo\*

**Resumo:** O trabalho aqui apresentado busca fazer um levantamento dos bens culturais que envolvem o Folguedo Cavalo-Marinho dos municípios de Ferreiros e Condado situados na Zona da Mata Norte de Pernambuco. Cavalo Marinho é a denominação atribuída ao folguedo popular que se caracteriza como um teatro, incluindo música, dança e poesia, representado por aproximadamente setenta personagens, que se apresentam por cerca de oito horas. A história é contada pelas toadas e loas (versos falados) de forma poética, pelo diálogo conduzindo o enredo através das figuras. Seus cacoetes, vícios e mazelas remetem às vítimas dos personagens reais, representando um grande desabafo. Todo enredo mostra a relação entre dois extratos básicos da sociedade canavieira: o dos escravos – atualmente trabalhadores rurais – e dos senhores de engenho – atualmente usineiros e políticos. Durante toda brincadeira, os participantes trocam de figuras, mudando apenas uma peça de roupa ou uma máscara. O objeto fundamental dessa pesquisa é investigar as práticas culturais presentes no folguedo e as disputas políticas aí representadas.

**Palavras-chave:** Cultura popular. Práticas e representações culturais.

**Abstract:** The work presented here seeks to make a survey of cultural goods related to the Seahorse and the municipalities of Ferreiros e Condado located in the Zona da Mata Norte in Pernambuco. Sea Horse is the name given to the popular pastime that is characterized as a theater, including music, dance and poetry, represented by about seventy characters, which are present for about eight hours. The story is told by the tunes and carols (spoken verse) so poetic, the dialogue leading the plot through the figures. His quirks, flaws and blemishes refer to the victims of real characters, representing a major catharsis. Every

---

\* Professora na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e pesquisadora do GEHISC. Pesquisa financiada pelo CNPq. E-mail: lagrillo@msn.com

plot shows the relationship between two basic extracts of sugarcane society: the slaves - currently rural workers - and the landlords - now mill owners and politicians. Throughout the play, the participants exchange of characters, changing only a piece of clothing or a mask. The fundamental object of this research is to investigate the cultural practices present in the merriment and political disputes by it represented.

**Keywords:** Popular culture. Practices and cultural representations.

Pernambuco possui um riquíssimo patrimônio no campo da cultura imaterial, que se destaca pela sua diversidade e pluralidade de manifestações, saberes, ofícios e lugares. Esses bens de natureza imaterial constituem-se em referências culturais para a preservação e redefinição das identidades e memória de grupos de diversos matizes étnicos, que se representam através de uma multiplicidade de práticas, costumes, crenças e valores.

A cultura popular em Pernambuco tem expressão não apenas local, mas se expande tanto em âmbito regional como nacional. Em decorrência dos processos de globalização, do renovado interesse que diferentes atores sociais têm demonstrado pela cultura e pela dimensão cultural das identidades coletivas, e graças às novas formas de mídia, essas manifestações da cultura popular pernambucana alçaram o mundo e encantam pela sua diversidade, força e pujança. Falamos aqui do maracatu-nação com seu forte batuque; do maracatu de orquestra; do cavalo-marinho; do coco de roda e do frevo, dentre muitas outras formas de expressão.

Esse mesmo processo de globalização tem produzido, por outro lado, transformações profundas nessas manifestações. Ainda que não se queira tratar a cultura popular como uma tradição cristalizada, vivida como um mero processo de repetição é preciso estar atentos às mudanças que ocorrem não entendidas como mera descaracterização, mas como processos de hibridização cultural<sup>1</sup>, responsáveis pela redefinição das identidades. Nem se trata de um desejo, de impossível realização, de preservar essas manifestações em um estado de pureza que as conserve isentas do próprio estar no mundo, do fazer a história em seu cotidiano.

Mas o processo de transformação cultural que ocorre nos alerta para a complexidade em que os estudos que têm como objeto a cultura tradicional e popular estão envolvidos, bem como a necessidade de as instituições governamentais, pesquisadores, grupos e artistas interessados no registro desses bens como patrimônio imaterial da nação, atuem no sentido de produzir um saber que não só “preserve” essa diversidade, mas que acima de tudo contribua

para o processo de inclusão à cidadania dos grupos e pessoas que fazem a cultura popular no Estado. Em outras palavras, para que os grupos assim como as manifestações não sejam simplesmente absorvidos pelo mercado cultural como um entretenimento a mais, já que efetivamente ocorre a incorporação da cultura popular à indústria do turismo e do lazer. Ao mesmo tempo, para que seu reconhecimento gere não apenas benefícios materiais, mas que, sobretudo, contribua para a afirmação da identidade de grupos e lugares.

Há algum tempo se fala de proteger bens culturais como conjuntos arquitetônicos, monumentos e obras de arte dos efeitos do tempo e da modernidade, para que as gerações futuras possam ter acesso a eles.

No Brasil, as primeiras preocupações com o assunto surgiram na década de 1930, na época da criação do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN). Em 1936 o escritor Mário de Andrade entregou um documento ao então ministro da Cultura, Gustavo Capanema, chamando a atenção para a necessidade de compreensão do patrimônio cultural de uma nação como um universo bem maior do que aquele compreendido por monumentos e obras de arte.

Porém, a partir do final do século XX, intensificou-se a ideia de conservação de outro tipo de ativo cultural, composto pelas tradições e conhecimentos populares, denominado patrimônio imaterial, que são as manifestações que passam de geração para geração de forma oral, ou pela experiência, como o artesanato, a culinária, as músicas, as festas, as crenças, entre outros itens.

Desde então foram mobilizados mais e mais interessados no assunto e, no ano de 2000, o decreto presidencial 3551 passou a reger a identificação e a proteção do patrimônio imaterial nacional. O decreto detalha os procedimentos de identificação, o registro e, em alguns casos, da elaboração de um plano de salvaguarda, ou proteção, de algumas manifestações culturais em risco de extinção. Assim, o conceito de patrimônio imaterial abrange todas as formas tradicionais e populares de cultura transmitidas oralmente ou por gestos. Então, quais seriam esses procedimentos:

- Levar o público a reconhecer, salvaguardar e revitalizar o patrimônio imaterial;
- Avaliar e inventariar a herança cultural intangível;
- Incentivar os Estados a estabelecer inventários nacionais e tomarem medidas legais e administrativas relevantes;
- Encorajar os portadores do conhecimento a identificar, revitalizar e salvaguardar a sua herança.

A Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, aprovada pelo Unesco em outubro de 2003, detalha o que se deve entender por patrimônio cultural:

As práticas, representações, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Este patrimônio, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.

É importante mencionar que o governo de Pernambuco tem agido no sentido de reconhecer o saber-fazer responsável pela produção da cultura popular, através da Lei de Registro do Patrimônio Vivo, distinguindo diversos mestres que mantêm vivas e atuantes a tradição e a identidade pernambucanas, através de uma pensão vitalícia.

Mas outras ações que visem a contribuir para o entendimento do patrimônio cultural imaterial serão igualmente benéficas, como a necessidade de sistematizar o saber e os diversos registros audiovisuais já produzidos no Estado. Os estudos de Folclore em Pernambuco, campo do saber que se notabilizou pelo registro dessas manifestações, têm importância expressiva no Estado. Há uma farta produção que se distribui desde o final do século XIX até os dias atuais, acompanhando o movimento histórico de produção do saber sobre a cultura popular, em sua íntima relação com a discussão sobre identidade nacional e formação cultural do Brasil.<sup>2</sup>

Para alguns historiadores cultura popular tem sido entendida como um espaço por onde resistências e táticas podem fluir como uma forma de recusa à ordem estabelecida.<sup>3</sup> Ela pode ser definida como todas as práticas e representações culturais vivenciadas no cotidiano distante do racionalismo científico, como forma de criação e recriação do seu universo: crenças, hábitos, costumes, etc. Mas é sempre bom lembrar, como afirma Thompson, que:

uma cultura é também um conjunto de diferentes recursos, em que há sempre uma troca, entre o escrito e o oral, o dominante e o subordinado, a aldeia e a metrópole; é uma arena de elementos conflitivos, que somente sob uma pressão imperiosa [...] assume forma de um 'sistema'. E

na verdade o próprio termo ‘cultura’, com sua invocação confortável de um consenso, pode distrair nossa atenção das contradições sociais e culturais, das fraturas e oposições existentes dentro do conjunto.<sup>4</sup>

Podemos considerar de substancial importância e significados para o estudo da cultura popular, as diversas modalidades de festas, momentos em que há uma quebra do cotidiano do trabalho e onde se impõe uma lógica da alegria. No entanto, o cotidiano do trabalho também é contemplado pelas músicas, pela poesia, etc.<sup>5</sup> Ou seja, a cultura popular é aqui entendida como uma série de práticas sociais, ao mesmo tempo em que buscam retratar a experiência vivida.

São inúmeras as formas de expressão de cultura popular e, entre elas, as que mais oferecem interesse são as modalidades comunicativas como a cantoria, o repente, os contos, as lendas, a música, as festas, a literatura e etc.

Dentre as expressões da cultura produzidas pelas classes populares, optamos por estudar o Cavalo Marinho que se apresenta como uma brincadeira complexa e densa. Através da encenação de um enredo, com muita ironia e sarcasmo, denota questões presentes no cotidiano e no imaginário da população da Zona da Mata de Pernambuco. Este folguedo reflete, naturalmente, a forma de pensar e de ver o mundo a partir dos brincadores, resultando em uma forte crítica da realidade social.

Além disso, o Cavalo Marinho se enquadra na categoria de bem cultural, conforme estabelece o Grupo de Trabalho de Patrimônio Imaterial do IPHAN, como uma forma de expressão, mas que também pode ser relacionado a outras categorias como bem associado: aos ofícios e modos de fazer, celebrações, lugares, edificações e artefatos entre outros.<sup>6</sup>

A imprecisão de datar as origens do folguedo nos remete a estudar os grupos a partir da década de 1960, ano em que se iniciam as primeiras descrições do Cavalo Marinho enquanto folguedo independente e diferenciado do Bumba-meu-boi. Como limite do corte cronológico, estabelecemos a década de 1990, quando as políticas culturais do Estado de Pernambuco passam a visualizar o folguedo como mecanismo e instrumento institucional, financiando os grupos e as apresentações.

Acreditamos que estudar a cultura popular é estar aberto a todas as possibilidades, desvencilhar-se dos conceitos e preconceitos, privilegiando códigos e significados simbólicos, partilhados entre sujeitos sociais de um mesmo espaço geográfico e de um mesmo tempo histórico. Embora possamos ter um modo de vida racionalizado e refinado, não podemos esquecer que muitas práticas culturais populares pontilham nosso cotidiano. Uma atitude de descaso para com as coisas populares, muitas vezes, está associada a raciocinar o fazer das classes populares a um fazer desprovido de saber.<sup>7</sup>

A definição de cultura imaterial utilizada pelo IPHAN, e por muitos cientistas sociais, é o resultado de um longo e complexo debate tanto nacional quanto internacional acerca da noção de patrimônio, e no alargamento do seu sentido. A recente legislação acerca do patrimônio imaterial e as políticas públicas que o cercam demandam uma reflexão fundamental, o que de “a escolha do que constitui o patrimônio de uma nação – seja ele material ou intangível – é uma das operações políticas mais importantes para a consolidação de uma determinada história, memória e cultura comuns”.<sup>8</sup> Esta, por sua vez, relaciona-se intrinsecamente com a definição das identidades culturais, principalmente com a identidade nacional, que muitas vezes aparece como natural e portadora de uma essência. Na verdade, em torno da história da identidade nacional travou-se uma disputa político-cultural que há muito vem sendo estudada por historiadores e cientistas sociais.<sup>9</sup> A cultura popular ganhou um até então inusitado reconhecimento institucional. Objeto de estudo exclusivo do Folclore até bem recentemente, era entendida a partir de uma lógica em que, ao ver o mundo em transformação acelerada, caracterizava a cultura popular em constante risco de desaparecimento, e por isso era preciso preservar (no museu) e manter sua autenticidade sem descaracterizá-la. Nesse sentido, a cultura popular e o saber-fazer de muitos mestres e mestras não eram reconhecidos nem como patrimônio cultural, nem como integrante da história nacional.

O patrimônio imaterial rompe com uma noção de patrimônio que estava naturalizada e interiorizada por todos nós, e esta nova noção que emerge nos permite repensar o que deve ou não ser valorizado e preservado como cultura e história nacionais. Emerge com essa noção de patrimônio novas formas de se valorizar e conservar memórias do passado antes desvalorizadas e até mesmo encobertas por uma noção elitista e excludente de história e cultura. Temos a oportunidade de constatar que estamos diante de novas políticas da memória e de novas formas de administração institucional do passado. É fundamental destacar o fato de que novas políticas da cultura têm nos dado a oportunidade de criar novas culturas políticas para a construção da identidade, memória e história nacional. Diferentes grupos sociais estão tendo a chance pela primeira vez na História do Brasil de registrar uma memória do seu passado essencial para a definição das identidades. E são aqueles grupos em sua maioria considerados como tradicionais e que foram em grande medida silenciados na construção da memória nacional. Têm se criado novos canais de expressão cultural e ocasião ímpar de colocar em discussão as políticas de construção da memória nacional. Esse processo não tem se dado evidentemente sem tensões, conflitos, resistências e adesões, e é pleno de ambiguidades. O que não se pode, no entanto, é banalizar nem o processo, nem as manifestações culturais de têm

sido objeto de discussão, registro e inventário, e a forma como têm contribuído para uma reescrita da história e da identidade nacional.

O debate e as políticas públicas em questão tem nos dado oportunidade de refletir sobre a nossa responsabilidade nas escolhas do que deve ou não ser valorizado e eleito como patrimônio nacional, refletir sobre as disputas políticas que ocorrem em termos culturais e participar delas não só no sentido de garantir que as políticas culturais criem uma nova cultura política mas que desta resulte outras práticas de cidadania.<sup>10</sup> É nesse sentido que acreditamos que colocar em circulação uma outra memória, registrá-la e preservá-la não se trata apenas de um processo técnico restrito ao mundo acadêmico, pois estamos tendo a oportunidade neste momento de registrar memórias daqueles que fazem a cultura popular no Brasil, criar registros históricos e documentais, ampliando a participação dos grupos em questão na re-elaboração da história brasileira.

Destaque-se nessa discussão que a noção de patrimônio imaterial está respaldada pela de referência cultural, que busca valorizar a pluralidade étnica e social bem como a produção cultural das camadas populares. Esses bens distinguem-se como importantes valores simbólicos – na política e na dinâmica cultural – e como relevantes valores materiais – na economia. A noção de patrimônio imaterial traz a ideia de que essas referências culturais compõem a riqueza acumulada por gerações passadas de uma dada comunidade, e que pode se tornar disponível como recurso.

Referências são as práticas e os objetos por meio dos quais os grupos representam, realimentam e modificam a sua identidade e localizam a sua territorialidade. [...] É com referências que se constrói tanto proximidade quanto distância social, a continuidade da tradição assim como a ruptura com uma condição passada ou a diferença em relação a outrem.<sup>11</sup>

Para Arantes, no processo de reconhecimento dos bens culturais passíveis de serem patrimonializados, deve-se focalizar os atores sociais e suas práticas, assim como as configurações espaço-temporais produzidas pela vida cotidiana e ritual, valorizando os aspectos dinâmicos da realidade e a história. Isto porque, ao entender o patrimônio como referência, há que se considerar os aspectos simbólicos que estruturam a memória coletiva, e o modo como essa cultura participa da política de identidade e dos jogos de mercado. Espera-se que este projeto, nessa linha de argumentação, poderá possibilitar aos que fazem o Cavalo Marinho entrar na disputa pela patrimonialização dos bens culturais inseridos no mercado simbólico que definirá a identidade nacional e o patrimônio cultural da nação.

## A MEMÓRIA E A HISTÓRIA

A relação entre memória e história há algum tempo vem preocupando os historiadores e cientistas sociais. Renomados historiadores se debruçaram sobre a questão nos momentos em que, em torno da memória, se travavam intensos debates políticos, e novos sentidos para o passado se construía. É necessário afirmar, em primeiro lugar, a irredutibilidade da memória à história, ao contrário de certa tendência contemporânea em que a memória se sobrepuja, criando lugares de rememoração, como se fosse história.<sup>12</sup> Por memória histórica queremos dizer que as preocupações e questões que se formulam em torno da memória se voltam não apenas para “o que aconteceu” e seu registro documental, mas como as pessoas lembram o que aconteceu e como atribuem significados ao passado.

Tem sido uma tendência na história oral a defesa da coleta de depoimentos de pessoas comuns, que passariam suas vidas despercebidas e anônimas, e dessa forma promover uma discussão sobre as memórias hegemônicas, sobre a necessidade de colocar em circulação outras memórias que promovam a polissemia da experiência humana.<sup>13</sup> Este projeto tem a pretensão de desenvolver uma pesquisa em que a memória esteja no centro do seu debate, não apenas como fonte, mas pensada como um constante re-significar da experiência vivida.<sup>14</sup>

Nesse sentido, o recorte da memória nos permite trazer à tona outras versões sobre a história de Pernambuco. Este trabalho tem a intenção de construir um diálogo entre dois mundos que aparentemente são bem distintos: a academia e a manifestação popular do Cavalo Marinho.

Um projeto que valorize a memória e as formas de expressão contribuirá para uma redefinição da história cultural de Pernambuco assim como a história nacional, ainda em muitos aspectos elitista e excludente. Em nossas práticas e representações temos ainda dificuldade em reconhecer os saberes e as memórias coletivas que circulam como referências definidoras da identidade cultural. Na grande maioria das vezes, essas memórias e saberes são tomados como “típicos” no sentido de que são circunstanciais e não relacionados à cultura de forma mais ampla. São estas práticas e representações que este projeto intenta evidenciar.

Com o trabalho de levantamento dos bens culturais reuniremos informações relevantes para um possível inventário de salvaguarda do folguedo, fomentando a discussão com os órgãos, como o IPHAN, FUNDARPE e Fundações Municipais de Cultura.

A importância dos inventários de salvaguarda se dá, sobretudo pelo reconhecimento institucional do valor cultural, econômico e social que gira



em torno da manifestação do Cavalo Marinho, firmando um acordo legal de apoio aos grupos e as Instituições.

### **MAS O QUE É O CAVALO MARINHO?**

O Cavalo Marinho é um folguedo típico da Zona da Mata Setentrional de Pernambuco e agreste da Paraíba. Segundo alguns pesquisadores, o Cavalo Marinho seria um tipo de versão brasileira da *commedia dell'arte*.<sup>15</sup> O folguedo é um auto que reúne teatro, música e dança e poesia (loas).

Ao todo são mais de 70 personagens, que podem ser humanos, animais e fantásticos que se apresentam, por cerca de oito horas, principalmente nos períodos junino e natalino. O Capitão Marinho é quem comanda a cena: é ele quem oferece um baile aos Santos Reis do Oriente. Para isto, contrata dois negros, Mateus e Bastião, personagens cômicos, para tomarem conta do terreiro. Os dois negros são amigos e dividem a mesma mulher, Catirina. No terreiro, os negros passam a se dizer donos do lugar. Então o capitão chama o Guarda da Gurita. Quando a situação é normalizada, surge o Empata Samba interrompendo a festa, até que aparece Mané do Baile, abrindo terreno para o baile, ponto alto da noite. Outros personagens de destaque são Ambrósio, Valentão, Matuto da Goma, Mané Joaquim, Véia do Bambu. Há também o Caboclo de Arubá, que é uma entidade sobrenatural que canta todas as linhas de Jurema.

As danças são diversas como mergulhão (maguião), São Gonçalo e coco. O boi surge pela manhã e é dividido entre os participantes.

É encenado durante uma noite inteira e, durante toda brincadeira, os participantes trocam de figuras, mudando apenas uma peça de roupa ou uma máscara. A encenação é executada em uma roda, tradicionalmente composta por homens. Atualmente as mulheres também participam da brincadeira.

A história é contada através de diálogo de forma poética, por meio de toadas e loas, sendo o enredo conduzido pelas figuras. Seus cacoetes, vícios e mazelas remetem a vítimas os personagens, representando um grande desabafo. Todo enredo mostra a relação entre dois extratos básicos da sociedade canavieira: trabalhadores rurais *versus* usineiros e políticos, e podemos identificar como um cenário de disputas políticas, econômicas e sociais.

Segundo Roberto Benjamim<sup>16</sup>, esta manifestação se configura como um teatro. Este autor nos revela que Cavalo Marinho é uma brincadeira de ciclo natalino e constitui um agregado de folguedos como o bumba-meu-boi, reisado, agaloados, guerreiros, maracatu rural, entre outras manifestações culturais da Zona da Mata Norte pernambucana, o qual se inclui música, dança e poesia, representado por personagens do imaginário popular, sua comunicação é direta, sem a utilização dos mecanismos convencionais da gramática. A utilização

de máscaras, de vestimentas coloridas, somados a gestos, atitudes e cacoetes, emite mensagens que possibilitam interpretações diversas das representações do cotidiano dos integrantes do folguedo.

É um folguedo popular que se manifesta através da música e principalmente da dança para a valorização e preservação de expressões da cultura popular em sua comunidade. Inspirada pelas festas de reis, a apresentação é regada de significados e tem como enredo lendas, romances, narrativas heróicas de figuras fantásticas e animais glorificados.<sup>17</sup>

Diversos elementos e linguagens entrelaçam-se no momento da realização da brincadeira: as figuras mascaradas (as responsáveis pela interlocução com o Capitão), os palhaços (Mateus e Bastião), os bonecos (o cavalo, o boi, a ema, entre outros), as danças (mergulhão, trupés, dança dos arcos, coco de despedida) realizadas pelos figureiros e galantes, as músicas (toadas tocadas pelo banco) e os versos (loas). Os instrumentos do banco - designação dada pelos brincadores para o objeto e os tocadores que aí se sentam - são: uma rabeca, um pandeiro, um *mineiro* (ganzá) e uma ou duas bajes de taboca (espécie de reco-reco de madeira colhida na região). Outro instrumento que compõe a música, mas não faz parte do banco é a *bexiga*, geralmente de boi, ressecada, tratada e inflada um pouco antes de ser tocada por Mateus e Bastião (cada um possui uma). Como em toda manifestação popular, esses elementos são interdependentes e fundamentais para a realização do espetáculo.<sup>18</sup>

Depois do banco se instalar a toada de Abertura ou de Alevante é cantada e tocada, dando boa noite a todos. É hora do Capitão se posicionar ao lado do banco. Em seguida o Mergulhão inicia e a partir disso vem a sequência de entradas e saídas de figuras.<sup>19</sup> O espaço já está demarcado pela roda que se forma a partir do posicionamento do banco. As figuras entram sempre no “pé da roda”, do lado oposto ao banco, portanto de frente ao Capitão. Elas chegam ao som de uma toada própria fazendo seu *trupé* e saem ao som de outra toada que serve para indicar o fim de sua apresentação. Dentro da roda se relacionam com o Capitão, com Mateus e Bastião que fazem parte da brincadeira do começo ao fim. Durante essas relações travam-se diálogos, muitas vezes permeados por *loas*. Entre cada etapa da brincadeira, dada pelo contato entre Capitão, Mateus e Bastião e a figura ou as figuras - pois há cenas em que suas histórias estão encadeadas com duas ou mais delas - o banco toca as toadas soltas, momento em que público e brincantes, principalmente os galantes, batem *trupés* variados. São como intervalos entre as etapas.

A etapa, mais longa e a mais esperada pelo público é a dança dos arcos realizada pelos galantes e o Mestre. Os primeiros entram formando duas filas, à frente e entre as filas, o Mestre se posiciona. Juntos cantam para a Estrela Guia ou Estrela do Oriente<sup>20</sup>, representada por um objeto confeccionado por eles e colocado a frente do banco. Depois disso, vem a dança dos arcos, quando

os galantes e o Mestre fazem evoluções espaciais com arcos de fita colorida erguidos por seus braços. As fitas riscam o ar enquanto seus pés estão fazendo passos largos e ligeiros. Normalmente a última figura a entrar na roda é o boi, momento em que é tocado o coco, reunindo brincantes e público em uma dança de roda. A brincadeira é finalizada sempre com o Mestre dando vivas como agradecimentos. Em grande parte das brincadeiras observadas foram dados “os vivas” a alguns santos católicos, ao dono da casa, aos brincantes, a algumas pessoas do público como nós, o “povo de Campinas”, e aos políticos da cidade.

Uma característica muito marcante e curiosa para quem vê o Cavalo Marinho é o fato de nele estarem conjugados momentos religiosos e outros de zombaria, com muitas piadas de conotação sexual, as *puias*. Nesse momento o grotesco, a ironia, a malícia e certa agressividade<sup>21</sup> envolvem o público e principalmente, os brincadores. Eles demonstram que são extremamente sagazes e habilidosos ao armarem emboscadas verbais para seus companheiros.

O comprovado fluxo entre a realidade da brincadeira e a realidade cotidiana é revelado também por meio das figuras, que quase sempre remetem às funções sociais ligadas ao cotidiano de trabalho na época dos engenhos. A proximidade entre cotidiano e brincadeira presentes nas expressões simbólicas da cultura popular, revelam valores e práticas muito ligados à organização social da comunidade. Também comprovada na mistura de aspectos sagrados sincréticos (cultura católica e do Xangô, religião afro-indígena-brasileira), mas com o espírito de farra, de festa, de malícia, de brincadeira. A ideia de brincadeira e ritual está relacionada com os santos católicos festejados, com a figura do Caboclo de Arubá, mas também com os aspectos mitológicos que envolvem as figuras dos bichos (o boi e o cavalo principalmente), com a simbologia da pureza ligada a galantaria e também, e sobretudo, com a forma por meio da qual os brincadores se relacionam com a brincadeira. Segundo eles: “a *brincadeira* é coisa divina”, já que “o diabo chega até a beirada da roda, mas não entra com medo da rabeça e da baje que rapam em cruz”.<sup>22</sup> A brincadeira seria formada justamente pela relação entre o ritual e a sátira, o humor também como um elemento de caráter sagrado.

Para descrever a brincadeira, os pesquisadores consultados normalmente falam de uma estrutura baseada num enredo - a história conta que o Capitão faz uma festa em homenagem aos Santos Reis do Oriente e chama os Nêgos Mateus e Bastião para tomar conta da festa, iniciando assim a brincadeira. As figuras seriam os convidados do Capitão. Este representaria os donos de terra enquanto que Mateus e Bastião seriam seus escravos.

Através da transmissão oral, o conhecimento é repassado dentro da cultura popular. No contexto específico do Cavalo Marinho, o conhecimento também é transmitido pela fala e pelo gesto, ouvido, observado e repetido. No

fazer e no *performar* se constrói, se conserva e se atualiza o conhecimento. Dessa forma, a memória é gerada pelo exercício da performance. E é a própria brincadeira que se torna uma *potência de recriação de memória* na medida em que é o local de aprendizado, exercício e recriação do repertório técnico.

A pluralidade de situações comunicativas é característica indiscutível dessa brincadeira: toadas, loas, figuras e pisadas, isto é, elementos musicais, poéticos, teatrais e de dança constituem diferentes formas de expressão e comunicação.

O poder policial aparece através da figura do Soldado da Gurita, por quem Mateus e Bastião deixam bem clara profunda antipatia, e a questão da proibição da festa está retratada na passagem do Empata-samba. E, por último, o universo dos engenhos de cana também está amplamente representado pelas figuras dos negros escravos Mateus e Bastião, dos Bodes ou Capitães do Mato, que aterrorizam os primeiros, e de muitas outras figuras que passam pela roda do Capitão.<sup>23</sup>

## **MAS, O QUE ACONTECE POR TRÁS DAS APRESENTAÇÕES?**

Os sentidos que o próprio senso comum atribuiria à festa seriam fluidos, negociáveis e contestáveis. Além disso, este não seria um termo neutro, mas centro de polêmica. E uma das questões mais debatidas e polemizadas acerca das festas se refere justamente aos seus sentidos e significados. Interpretações diversificadas, muitas vezes conflituosas, foram elaboradas, chegando a estabelecer uma visão dicotômica do assunto que pode ser traduzida em uma pergunta formulada de diferentes maneiras como, por exemplo, as seguintes: constituiriam as festas sociabilização ou controle social? Resistência ou dominação? Promoção do espírito revoltoso ou válvula de escape? Momento propiciador de identidade e coesão étnica ou consolidação dos instrumentos de mando? Elemento pacificador de tensões ou ensaio para a revolta? Representação da economia afetiva entre mando paternal e obediência filial ou símbolo da memória coletiva de um grupo?<sup>24</sup>

O auto expressa as condições sociais dos engenhos: o Capitão Marinho representa o senhor do engenho; os negros, os escravos ou trabalhadores; os galantes e damas são as elites que vêm para a festa; o soldado é o representante da lei; o boi é um elemento constante para o homem do campo.

Percebemos singularidades relevantes na prática deste folguedo na região da Zona da Mata Norte e entre elas, as representações das mulheres. Vistas em menor número no folguedo, são apresentadas como figuras libidinosas, representadas sempre por homens fantasiados com roupas de mulher. Evidenciamos neste complexo festivo uma presença/ausência do elemento feminino na brincadeira, as mulheres só estavam presentes nas apresentações de Cavalo Marinho, através de uma representação, homens vestidos com figuras femininas.

O auto expressa as condições sociais dos engenhos: o Capitão Marinho representa o senhor do engenho; os negros, os escravos ou trabalhadores; os galantes e damas são as elites que vêm para a festa; o soldado é o representante da lei; o boi é um elemento constante para o homem do campo.

Embora haja uma forte relação entre o cotidiano, seu contexto social, com a brincadeira, há visões diferentes a respeito dos significados sobre os papéis sociais representados na brincadeira. Eles estariam representando uma crítica às relações hierárquicas definidas através das relações de exploração entre patrão e empregado ou pelo contrário, apenas reproduzem e reafirmam tais relações.<sup>25</sup>

## NOTAS

<sup>1</sup> Sobre hibridização cultural ver: CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 3 ed. São Paulo: EDUSP, 2000.

<sup>2</sup> Cef: MAIOR, Mário Souto; SILVA, Leonardo Dantas. *Antologia do Carnaval do Recife*. Recife, Ed. Massangana, 1991 e MAIOR, Mário Souto; VALENTE, Waldemar. *Antologia Pernambucana de Folclore*. Recife: Ed. Massangana, 1988.

<sup>3</sup> BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento*. São Paulo/Brasília: HUCITEC/UNB, 1987; GINZBURG, Carlo. *O Queijo e os Vermes*. São Paulo: Cia das Letras, 1987 e DAVIS, Natalie Zemon. *Culturas do Povo: sociedade e cultura no início da França Moderna*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990; CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1994.

<sup>4</sup> THOMPSON, E. P. *Costumes em comum*. Estudos sobre a cultura popular tradicional. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. p. 17.

<sup>5</sup> MACHADO, Maria Clara Tomaz. Escola: me diga como trata a cultura popular e eu te direi quem és. In: *Cadernos de História*. v. 6, n. 6, Uberlândia: CCHA/UFU, 1996, p. 108.

<sup>6</sup> Inventário nacional de referências culturais: manual de aplicação. Apresentação de Célia Maria Corsinho. Introdução de Antonio Augusto Arantes Neto. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2000.

<sup>7</sup> ARANTES, Antonio Augusto. *O que é cultura popular*. São Paulo: Brasiliense, 1998. p. 14 e MACHADO, Maria Clara Tomaz, op. cit., p. 109.

<sup>8</sup> ABREU, Martha. Cultura imaterial e patrimônio histórico nacional. In: ABREU, Martha

(org). *Cultura política e leituras do passado: historiografia e ensino de história*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007. p. 353.

<sup>9</sup> Em torno do debate acerca da identidade nacional há uma rica produção bibliográfica. Ver: ORTIZ, Renato. *Cultura brasileira e identidade nacional*. São Paulo: Brasiliense, 1994; ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz. *A invenção do Nordeste e outras artes*. São Paulo: Cortez; Recife: Ed. Massangana, 1999.

<sup>10</sup> Ver, nesse sentido, o conjunto de artigos sobre a questão em ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. *Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

<sup>11</sup> ARANTES, Antonio A. *Patrimônio imaterial e referências culturais*. *Tempo Brasileiro*, n. 147, out./dez. 2001, p. 129-139.

<sup>12</sup> NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Projeto História*. São Paulo, n. 10, dez. 1993, p. 7-28.

<sup>13</sup> FERREIRA, Marieta de Moraes; AMADO, Janaína. *Usos e abusos da história oral*. 8 ed. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

<sup>14</sup> Uma excelente discussão sobre história oral, nesse sentido, pode ser encontrada nos trabalhos de PORTELLI, Alessandro. O massacre de Civitella Val di Chiana (Toscana: 29 de junho de 1944): mito, política, luto e senso comum. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; AMADO, Janaína. *Usos e abusos da história oral*. 8 ed. Rio de Janeiro: FGV, 2006. p. 103-130.

<sup>15</sup> A *commedia dell'arte* foi uma forma de teatro popular improvisado, que começou no séc. XV na Itália e se desenvolveu posteriormente na França e que se manteve popular até o séc. XVIII. A “Commedia dell’arte” vem se opor à “Comédia Erudita”, também sendo chamada de “Commedia All’improvviso” e “Commedia a Soggetto”. Suas apresentações eram feitas pelas ruas e praças públicas. Ao chegarem à cidade pediam permissão para se apresentar, em suas carroças ou em pequenos palcos improvisados. As companhias de *commedia dell’arte* eram itinerantes e possuíam uma estrutura de esquema familiar. Seguiam apenas um roteiro, que se denominava “canovaccio”, mas possuindo total liberdade de criação. Os personagens eram interpretados por atores usando máscaras. Assim como os da mesma época (Shakespeare), os italianos vestiam atores homens *en travesti* – com roupas de mulheres e perucas. Ao contrário dos atores do Teatro Renascentista Inglês, no caso deles era por propósitos humorísticos, mais do que por proibição social.

<sup>16</sup> BENJAMIN, Roberto. *Folgedos e danças de Pernambuco*. Recife: Ed. Fundação de Cultura da Cidade do Recife, 1989.

<sup>17</sup> LIMA, Janaína. Cavalo-marinho levanta poeira e mantém tradição. Disponível em: [http://raizesdatradicao.uol.com.br/com.php?menu=3407&page\\_id=136](http://raizesdatradicao.uol.com.br/com.php?menu=3407&page_id=136) Acesso em: 20 set. 2010.

<sup>18</sup> LARANJEIRA, Carolina Dias. *Corpo, Cavalo Marinho e dramaturgia a partir da investigação do Grupo Peleja*. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, 2008.

<sup>19</sup> Em ACSELRAD, Maria. *Viva Pareia! A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza: uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho*. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - IFCS, UFRJ, Rio de Janeiro, 2002 e OLIVEIRA, Mariana Silva. *O jogo da cena do cavalo marinho - diálogos entre teatro e brincadeira*. Dissertação (Mestrado em Teatro). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro/UNIRIO, 2006, encontra-se a classificação realizada por Hermilo Borba-Filho (1966) na qual as figuras dividem-se em três

tipos: os seres humanos, os seres fantásticos e os animais. Os brincantes afirmam que no total existem em torno de 66 figuras, muitas delas não são encontradas atualmente nas brincadeiras.

<sup>20</sup> Símbolo católico encontrado nas comemorações do dia de Reis. Representa a estrela que guiou os três reis magos até o local de nascimento de Jesus.

<sup>21</sup> Agressividade relacionada à predominância de brincantes masculinos. Este é um fato que não determina, mas influencia na brincadeira onde se encontra ainda hoje muitas disputas. Estas são geralmente presenciadas nos momentos das figuras do Soldado ou dos Bodes que brigam principalmente com Mateus e Bastião. Os brincadores realmente brigavam, ou seja, apanhavam e batiam. Um deles disse que já perdeu o dente mais de uma vez durante a brincadeira. Hoje em dia há a menção da briga, mas quase nunca é para machucar o outro.

<sup>22</sup> ACSELRAD, Maria. *Viva Pareia! A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza: uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho*. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - IFCS, UFRJ, Rio de Janeiro, 2002, p. 36.

<sup>23</sup> OLIVEIRA, Mariana Silva. *O jogo da cena do cavalo marinho - diálogos entre teatro e brincadeira*. Dissertação (Mestrado em Teatro). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. UNIRIO, 2006.

<sup>24</sup> OLIVEIRA, Mariana Silva. *O jogo da cena do cavalo marinho - diálogos entre teatro e brincadeira*. Dissertação (Mestrado em Teatro). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. UNIRIO, 2006, p. 26.

<sup>25</sup> ACSELRAD, Maria. *Viva Pareia! A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza: uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho*. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - IFCS, UFRJ, Rio de Janeiro, 2002 e TENDERINI, Maria Helena. *Na pisada do galope: cavalo marinho na fronteira traçada entre brincadeira e realidade*. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – CFCH, UFPE, Recife, 2003.