

**INFORMAÇÃO TÉCNICA Nº 001/2014/GB/Iphan-PE/MinC**

Recife, 22 de Abril de 2014.

A: Julia da Rocha Pereira
Coordenadora Técnica do Iphan-PE

Assunto: Instrução do Pedido de Registro do Bem Cultural “Cavalo-Marinho” no Livro de Registro das Formas de Expressão.

Senhora Coordenadora Técnica,

Venho apresentar Nota Técnica sobre o assunto epigrafado, parte integrante da instrução do processo de Registro de bens culturais de natureza imaterial, nos termos do Decreto Federal nº 3.551/2000 e demais normas vigentes no âmbito do Iphan, do bem cultural de natureza imaterial denominado Cavalo-Marinho. O pedido de Registro data de 2008, tendo sido procedido pelo Governo do Estado de Pernambuco, após amplo movimento de mobilização da sociedade local – sobretudo os detentores/produtores/atualizadores do bem cultural em tela – para fins de coleta de anuência, requisito fundamental para legitimação do reconhecimento que ora se pleiteia.

A instrução técnica do Registro em análise coube à Fundação do Patrimônio Histórico de Pernambuco – Fundarpe, autarquia vinculada à Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco, por meio de sua Diretoria de Preservação Cultural. Para tanto, lançou mão da metodologia do Inventário Nacional de Referências Culturais – INRC, sendo acompanhada, nos termos da Instrução Normativa Iphan nº 001/2009, por técnicos do Iphan-PE.

Sobre o INRC do Cavalo-Marinho

Para o desenvolvimento da pesquisa a Fundarpe contratou a Associação Respeita Januário (ARJ), entidade sem fins lucrativos sediada em Recife/PE, com larga experiência em pesquisas culturais, e possuidora de capacitada equipe de pesquisadores. A Coordenação da

equipe de pesquisa executora do INRC do Cavalo-Marinho ficou a cargo da historiadora Beatriz Brusantin, professora da Universidade Católica de Pernambuco. A equipe, de caráter multidisciplinar, foi composta por sociólogo, antropólogo, historiador, educadores, etnomusicólogo, produtor cultural e por representante do Cavalo Marinho (componente e brincador). Ressalte-se que alguns membros dessa equipe já possuem experiência em pesquisa junto ao bem cultural em tela, bem como publicações sobre o tema¹.

A pesquisa produziu farta e, não raro, inédita documentação – escrita e audiovisual – sobre o Cavalo-Marinho e sua ocorrência no Estado de Pernambuco. O material resultado da pesquisa apresentado ao Iphan para fins de instrução técnica do referido processo de Registro contém 06 (seis) volumes e consta, além do conjunto de fichas que compõem o INRC, de Dossiê com 178 (cento e setenta e oito) páginas, de 02 (dois) vídeos documentários com durações de 15 (quinze) e 60 (sessenta) minutos, de fotografias e material em áudio, de Relatório Analítico e dos respectivos Termos de Cessão, entregues ao Iphan em formato impresso e digital, atendendo à Instrução Normativa Iphan nº 001/2009.

A identificação do Cavalo-Marinho abrangeu cidades situadas na Região Metropolitana do Recife e na Zona da Mata Norte de Pernambuco, bem como municípios limítrofes dessa região situados no Sul do Estado da Paraíba, especificamente, os de Pedra de Fogo (PB), Itambé, Camutanga, Ferreiros, São Vicente Férrer, Condado, Goiana, Aliança, Paulista, Araçoiaba, Lagoa de Itaenga, Passira, Feira Nova e Glória do Goitá².

Enfatize-se que durante a realização do INRC do Cavalo-Marinho, foi promovido, pela equipe de pesquisa e pela Fundarpe, com a participação do Iphan-PE, o Encontro de Mestres na cidade de Condado (PE), evento histórico para o bem cultural, visto que pela primeira vez Mestres e brincadores de Cavalo-Marinho puderam se encontrar para fins de relatar as dificuldades enfrentadas pelo bem cultural a gestores do Poder Público. O Encontro serviu para mobilizar os mestres em torno do processo de patrimonialização do Cavalo-Marinho, como

¹ A composição da equipe de pesquisa do Cavalo-Marinho, incorporando brincadores do bem, revela a preocupação na abordagem ao bem cultural, e se fez necessária para uma melhor inserção dos pesquisadores no campo, sobretudo no contato com os mestres. Assim, cabe destacar que a equipe contou com a presença de dois membros de Cavalo-Marinho: um Rabequeiro – que atuou como produtor da pesquisa, roteirista e editor do material audiovisual – e um Figureiro, assistente de pesquisa.

² De acordo com o Dossiê (p. 148:149), o Cavalo-Marinho encontra-se presente nas Regiões Metropolitana do Recife e de João Pessoa, e em diversos Estados brasileiros.

também para iniciar o levantamento das Recomendações de Salvaguarda (complementado por meio da pesquisa de campo)³.

A proposta de trabalho definiu o Cavalo-Marinho como **forma de expressão**, pelo fato de possuir, na mescla de dramaturgia, dança e música, formas não linguísticas de comunicação, executadas por atores e grupos sociais reconhecidos pela comunidade e vinculadas a normas, valores e costumes culturalmente compartilhados, sendo o foco da pesquisa o modo como os sujeitos sociais põem em prática as linguagens associadas ao universo do Cavalo-Marinho.

No âmbito do INRC foram mapeados, na fase de Levantamento Preliminar, bens culturais que compõem essa forma de expressão, além dos Cavalos-Marinhos em atividade e/ou memória. Tais procedimentos permitiram estabelecer *campos espaciais de pesquisa*⁴ nos quais se identificaram as edificações, as celebrações, os lugares, os ofícios/modos de fazer e as formas de expressão que integram e configuram o bem cultural.

Sobre o Bem Cultural “Cavalo-Marinho”

A pergunta “O que é um Cavalo-Marinho?” não é nem um pouco banal nem tem uma resposta óbvia. Essa assertiva, contida no Relatório Analítico do INRC do Cavalo-Marinho (p. 10), anuncia que o entendimento desse bem cultural requer atentar-se para a complexidade de significados, “fundamentos” e personagens contida em seu universo – o que, ressalte-se, torna um desafio sumariá-lo em um documento analítico. De modo que a definição do que seja Cavalo-Marinho – sucintamente, uma expressão cultural realizada por trabalhadores rurais da Zona da Mata Norte de Pernambuco e do Sul da Paraíba durante o ciclo natalino – variará de um mestre a outro, de um grupo a outro, no tempo e no espaço.

O Cavalo-Marinho é a representação do cotidiano da comunidade onde está inserido. Assim, arte e vida se integram e se ressignificam para dar sentido existencial e identitário para seus atores. A vida do trabalho, a criação dos filhos, a história da família, o dia-a-dia do lar, todos esses aspectos da vida social são acompanhados pela prática de brincar o Cavalo-Marinho. Os símbolos, as músicas, as rimas, as danças revelam, portanto, mais que

³ No Encontro, realizado em junho de 2012, técnicos do Iphan-PE e da Fundarpe debateram com os mestres e brincadores do Cavalo-Marinho os conceitos e os instrumentos da política pública de preservação do patrimônio imaterial, em âmbitos federal e estadual.

⁴ Expressão extraída do Relatório Analítico do INRC do Cavalo Marinho (2013, p. 4).



técnicas corporais artísticas; apresentam também memórias sobre os tempos de escravidão – memórias ancestrais –, o trabalho no contexto da cana-de-açúcar, a vida nos engenhos, a espiritualidade.

A memória dos mestres aponta que as origens do Cavalo-Marinho remetem a quatrocentos anos de história. Nas fontes primárias, encontra-se registro da realização da brincadeira por escravos no ano de 1871. Possui elementos da cultura africana, bem como outros que dialogam com manifestações da cultura popular, como o Bumba meu Boi e o Reisado. Em Pernambuco, é berço da cultura da Rabeca⁵. Apesar de poucos dados documentais, pode-se afirmar que a continuidade histórica do Cavalo-Marinho é inquestionável, a ter-se por base, além do registro mencionado acima, a memória social de mestres e brincantes, muitos idosos, que por sua vez aprenderam os fundamentos da brincadeira com seus ancestrais.

Por sua heterogeneidade e riqueza musical, o Cavalo-Marinho enseja releituras contemporâneas por parte de músicos e bandas de renome nacional. Contemporaneamente, os grupos de Cavalo-Marinho reelaboram sua identidade dentro do campo da cultura popular tradicional.

Pode-se afirmar que, histórica e culturalmente, o Cavalo-Marinho *...representa a identidade, a ação (e reação) e memória de uma classe social (ou grupo social) que foi estrutura fundamental na história do Brasil durante seu período colonial, imperial e republicano. Trabalhadores rurais, ex-trabalhadores e seus descendentes...* (Dossiê. p. 17).

Sobre as características culturais do Cavalo-Marinho, o Dossiê afirma: *Quando vamos falar sobre o Cavalo-Marinho, a definição é de que se trata de uma brincadeira. Classificado como tal pelos próprios agentes dessa forma de expressão, o Cavalo-Marinho, aos olhos de pesquisadores, técnicos e público em geral, apresenta-se como uma manifestação cultural que envolve a dança, o teatro de máscaras, a música, a poesia, a louvação, o ritual e o canto* (p. 20).

De fato, o bem cultural em tela, embora visto, por questões de entendimento e didatismo, como contendo partes segmentadas, na visão dos brincadores trata-se de um bem compreendido em sua totalidade, uma composição de elementos interligados que contam uma

⁵ Instrumento de cordas da família do Violino, tocado no âmbito do Cavalo-Marinho, e em outros contextos, como o Forró.

história. Cabe ressaltar que essa história não é homogênea, varia, portanto, de grupo para grupo, que traz sua peculiaridade dentro de uma estrutura narrativa semelhante a todos os brinquedos. A especificidade de cada grupo se expressa na composição das *figuras*⁶ e/ou na presença de alguns elementos cênicos ou ritualísticos.

A história contada por grande parte dos grupos de Cavalos-Marinho é
...de uma festa que o Capitão vai dar em homenagem ao Santo Rei do Oriente. Para tanto, contrata dois negros, Mateus e Bastião (em outra versão, o Capitão contrata o Caroca), e a negra Catirina para, na sua ausência, tomarem conta da festa. Os negros não tomam conta, bagunçam o terreiro (em outra versão, o Caroca empaca o samba), apenas se comportando com a chegada do Soldado, que os reprime (em outra versão, aparece a figura do Liberá, que solta o samba) (Dossiê. p. 21).

A base musical do bem é composta pelo canto e pelo ritmo Baião (com andamento mais rápido), com a presença de rabeca, pandeiro, bage⁷ e ganzá (ou mineiro). Em outra formação, encontra-se o bombo, o ganzá (ou mineiro) e a rabeca. Em relação ao ritmo, há grupos de Cavalos-Marinho que executam o coco e a marcha (ou marchinha).

O Cavalos-Marinho possui duas grandes variantes: os musicados por bombo e os musicados sem bombo⁸. A narrativa de sua história mostra, de início, cena de *negociação de trabalho*, que interpreta a realidade do mundo do trabalho rural da região açucareira, particularmente as relações sociais construídas no contexto nordestino (a partir de Pernambuco), onde, há séculos a base econômica é fincada na plantação de cana-de-açúcar e produção de derivados dessa planta. Destarte, a cena retrata um diálogo entre o Capitão e os negros Mateus ou Caroca, no qual se negocia o preço para cuidar do terreno, e de tudo o que ocorrer ali quando o Capitão – dono da terra – estiver ausente. Faz referência, de maneira criativa e metafórica, ao processo histórico de implementação das usinas de açúcar (Dossiê. p. 22). Disso decorre que, para efeitos de reconhecimento, *Registrar o Cavalos-Marinho como Patrimônio Cultural (...) é*

⁶ Espécies de “personagens” que participam da brincadeira, como o Bastião, a Catirina, o Mateus e o Caroca. No Cavalos-Marinho, existem cerca de 70 (setenta) figuras que entram em cena, além dos *bichos*.

⁷ Provável pronúncia nativa da palavra *vargem*, da qual se fabrica tal instrumento, com sonoridade que remete ao reco-reco.

⁸ No universo territorial de ocorrência/pesquisa – Zona da Mata Norte de Pernambuco e Sul da Paraíba, os Cavalos-Marinhos que utilizam bombo estão situados na *localidade Sul-Oeste*, conforme delimitação elaborada pelo INRC, englobando os municípios pernambucanos de Glória de Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova. Ritmicamente, considera-se que sua música seja uma variante do Baião.

reconhecer justamente estes processos históricos como parte da memória do grupo social produtor do bem cultural em questão (idem. *ibidem*).

No bojo da representação desse universo sociocultural do trabalho rural da Mata nordestina, as *figuras* do Cavalo-Marinho representam pessoas reais que tradicionalmente perfazem a vida dos engenhos, usinas, feiras, vilas e cidades da região. Essa representação é transmitida para e pelo corpo, por meio da dança do Cavalo-Marinho, cujas performances trazem gestos, movimentos e envergaduras do trabalho nos canaviais.

No tocante aos aspectos religiosos, nenhum brincador dentre os entrevistados – muitos deles mestres na brincadeira – afirma ser o Cavalo-Marinho manifestação cultural completamente profana, no entanto a religiosidade pode não consistir, para alguns brincantes, em característica principal do bem, embora fontes situem-no como manifestação que presta homenagem aos Santos Reis do Oriente. Ao longo da narrativa, conforme os dados de campo levantados na pesquisa, faz-se referência, além dos Santos Reis, ao Culto da Jurema Sagrada (por meio da figura do Caboclo de Arubá ou Caboclo de Pena) e a Jesus Cristo (que também aparece como Santo Rei do Oriente).

Antropólogos pesquisadores do Cavalo-Marinho afirmam que a brincadeira carrega significados de seriedade e divertimento, promove uma *dialogia* entre o passado e o presente, ao contar histórias nas quais aparece um tempo remoto e situações vividas no cotidiano das comunidades da região.

Territorialmente, o INRC preocupou-se em delimitar a ocorrência do Cavalo-Marinho de acordo, conforme já brevemente demonstrado, com aspectos históricos e culturais próprios da brincadeira. Assim, não se tratou unicamente de localizar o bem em termos geopolíticos: a *fronteira cultural* preponderou neste caso. O território foi, portanto, definido a partir da *lógica de linhagens culturais de referência dos Cavalos-Marinhos e seus atores sociais* (Dossiê. p. 26). Para entendimento e visualização da ocorrência do bem cultural no espaço, optou-se por dividir o Sítio inventariado – Zona da Mata Norte e Paulista⁹ – em três Localidades:

1. Extremo Norte e Limítrofes: abrange os municípios pernambucanos de Camutanga, Ferreiros, São Vicente Férrer, Itambé e o município paraibano de Pedra de Fogo;

⁹ Esta, cidade localizada na Região Metropolitana do Recife – RMR.

2. Norte-Centro e Paulista: compreende, além deste, os municípios pernambucanos de Condado, Goiana, Aliança (com os distritos de Chã de Camará e Chã de Esconcio), Cidade Tabajara (bairro de Olinda fronteiriço a Paulista) e Araçoiaba;
3. Sul-Oeste: localidade já aludida nesta Nota Técnica (nota de rodapé nº 8 desta Nota Técnica).

A área do Sítio inventariado possui conhecido histórico socioeconômico e cultural vinculado à plantação de cana-de-açúcar, com destaque para o século 19, quando ocorreu significativo aumento do número de latifúndios de cana na região e da produção. Saliente-se que nessa época Pernambuco ainda era a principal região produtora de açúcar, recebendo investimentos do Império brasileiro, o que permitiu considerável desenvolvimento tecnológico. Mudanças sensíveis ocorreram nesse universo, sobretudo nos anos 90 do século 19, com o desenvolvimento do processo de instalação das usinas de cana-de-açúcar; tais mudanças afetaram a paisagem local e as relações econômicas, provocando transformações sociais e culturais – que se aprofundaram entre o final do século 19 e a década de 60 do século 20.

Esse contexto histórico foi decisivo para a configuração, a realização, a manutenção e a atualização do Cavalo-Marinho. Historicamente, o perfil dos participantes do bem cultural é composto, devido a razões de ordem econômica e social, por escravos – em menor quantidade – e por trabalhadores assalariados – índios, mulatos, negros livres¹⁰. Na Zona da Mata Norte¹¹, os senhores de engenho – menos ricos que os da Mata Sul de Pernambuco – facilitaram o estabelecimento de moradores em suas terras¹², os quais trabalhavam para as fazendas. Pelo exposto, ratifica-se que o Sítio inventariado no âmbito do INRC do Cavalo-Marinho abarcou, historicamente, condições para a realização do Cavalo-Marinho por diversas gerações, desde o período escravocrata. Ele, assim, ocorria dentro dos engenhos, em espaços necessariamente planos, geralmente à noite, e reunia moradores locais e de terras vizinhas.

Segundo relatos de mestres de Cavalo-Marinho, presentes no Dossiê, a brincadeira ocorria, na maioria das vezes, sobre chão de terra (a *poeira*, ou *pera*, na pronúncia nativa). Com a

¹⁰ Importantes pesquisadores, mencionados no Dossiê descritivo, destacam que a Zona da Mata Norte concentrou menos escravos do que a Zona da Mata Sul, devido à quantidade e importância econômica dos engenhos e usinas presentes nessas regiões.

¹¹ Saliente-se que no século 19 a Zona da Mata compreendia um território que incluía o município de Paulista, hoje, conforme afirmação anterior, integrante da RMR.

¹² Conhecidos como “moradores de condição”.

urbanização crescente da zona rural, alguns lugares de ocorrência receberam calçamento, de modo que o Cavalo-Marinho se adaptou a essas modificações. Essa adaptação, no entanto, desencadeou algumas mudanças na brincadeira, particularmente na execução da dança.

Ainda seguindo-se essa relação entre o contexto socioeconômico do Sítio de ocorrência do Cavalo-Marinho com o bem em si, tem-se que as figuras – personagens da brincadeira – retratam os atores sociais envolvidos nas relações de trabalho: o dono da terra, os negros – escravos e livres –, os mulatos (nestes casos, as figuras do Mateus e do Caroca), os índios (neste, o Caboclo de Arubá, que remete ao culto da Jurema, de matriz indígena). O uso das máscaras para representação de certas figuras denota influências das culturas africana e portuguesa.

Destaque-se que pesquisas realizadas por folcloristas, confirmadas pelos relatos atuais, revelam que a Zona da Mata Norte de Pernambuco, do século 19 até o presente, abriga brincadeiras praticadas por trabalhadores canavieiros, especialmente manifestações ligadas à “cultura do Boi”¹³, onde foi situado o Cavalo-Marinho, e ao culto da Jurema, cujo maior representante é o Maracatu de Baque Solto (ou Rural)¹⁴. No contexto dos engenhos, brincava-se o Cavalo-Marinho e o Bumba meu Boi à noite, após a moagem, com distribuição de bolacha e aguardente; devido ao consumo de bebidas alcoólicas, a brincadeira era acompanhada por vigias e feitores das fazendas.

Ainda em termos territoriais, a pesquisa aponta a existência de Cavalos-Marinhos no Estado da Paraíba (Mata Sul). O município de Pedra de Fogo teve grupo identificado no INRC, mas existem grupos desse bem cultural também no município de Bayeux. Contudo, segundo aponta o Dossiê, questões práticas como tempo e recursos financeiros impossibilitaram a identificação de Cavalos-Marinhos nesse município. O de Pedra de Fogo foi identificado porque, além de o município ser limítrofe a Pernambuco, o grupo foi evidentemente influenciado pela linhagem tradicional pernambucana. O Dossiê descritivo (p. 40:41) afirma que pesquisas, registros fotográficos e audiovisuais revelaram que os Cavalos-Marinhos de Bayeux não possuem características estruturais comuns com os brinquedos de Pernambuco. De toda forma, pontua, com justiça, a necessidade de realização de pesquisas e ações no âmbito da política pública de

¹³ O Dossiê registra que estudos culturais, relatos de viajantes e de filhos de senhores de engenho e estudos folcloristas situam a existência dessas brincadeiras nas Matas Sul e Norte. Contudo, pesquisas recentes – incluindo o INRC em análise – indicam que a tradição se manteve com mais vigor na região setentrional.

¹⁴ Referência cultural também em fase de instrução técnica de processo de Registro em nível federal.



preservação do patrimônio imaterial que complementem o INRC do Cavalo-Marinho, tendo a Mata Sul da Paraiba como foco.

A pesquisa permitiu situar os grupos de Cavalo-Marinho atuantes em Localidades (já listadas), dentro do Sítio (segundo divisão territorial estabelecida pela metodologia do INRC). Essa distribuição não se deu meramente por razões político-administrativas, mas principalmente por características culturais, ou *linhagens*, identificadas e que diferenciam os grupos uns dos outros. Ressalte-se que tais especificidades não são plenamente definidas pelos nativos, mas foram, infere-se, identificadas no encontro entre os olhares dos brincadores e dos pesquisadores sobre o bem.

A primeira especificidade aparece quanto aos Cavalos-Marinhos com bombo e sem bombo: os primeiros se encontram nas Localidades *Extremo Norte e Limitrofes* e *Norte-Centro e Paulista* (1 e 2); os segundos na Localidade *Sul-Oeste* (3). Também diferem a narrativa e, por consequência, a presença ou ausência de algumas figuras. Relevante notar que alguns mestres e brincadores de Cavalo-Marinho das Localidades 1 e 2 não conheciam, até a realização do INRC, os grupos da Localidade 3.

De modo geral, as mudanças nos Cavalos-Marinhos, e portanto as especificidades e similitudes entre eles, se dão pela ação dos mestres. Assim, identifica-se, por exemplo, que os grupos situados na Localidade 1 foram influenciados pelo Mestre Duda Bilau, que também influenciou, embora com menos ênfase, grupos da Localidade 2. Nesta, o modo de brincar Cavalo-Marinho foi modificado por implementações de Mestre Batista na cadência da música e nos movimentos e falas das figuras, além de mudanças no conjunto dos ritos que compõem a brincadeira.

Os Cavalos-Marinhos da Localidade 2 seguem as influências dos Mestres Salustiano¹⁵, Preá e, como dito, Batista. O primeiro, notadamente, contribuiu para o aumento da divulgação e popularização do brinquedo do Cavalo-Marinho em Recife e Região Metropolitana. Esses mestres influenciaram nas performances, no jeito de tocar, nas toadas e loas, nos

¹⁵ Mestre dos mais importantes da cultura popular pernambucana, já falecido, liderou e conduziu grupos de Maracatu de Baque Solto, Cavalo-Marinho, Ciranda, Coco. Conhecido e prestigiado no meio político, acadêmico e popular, era presença certa nos mais importantes festivais de cultura do Estado. Criou, juntamente com a família e outros mestres que migraram da Mata Norte para o bairro de Cidade Tabajara, a Casa da Rabeca, espaço em que manifestações da cultura popular pernambucana e nordestina ocorrem durante todo o ano (e onde ocorre, anualmente, o Encontro de Cavalo-Marinho, que reúne grupos do Estado). Politicamente, destacou-se como articulador de grupos culturais para fins de obtenção de maior divulgação, autonomia e atenção por parte do Poder Público. Seus descendentes perpetuam as tradições culturais deixadas por ele, bem como a atuação política.



movimentos das figuras, difundindo elementos entre os grupos da região, caracterizando-os. O distrito de Chã de Camará (Aliança/PE) tem relevância para as linhagens de Cavalos-Marinheiros da Localidade 2, pois nesta região atuou o Mestre Batista, influenciador de outros mestres¹⁶. Mestre Preá influenciou outros nomes importantes no contexto do Cavalo-Marinheiro, tais como Mestre Araújo (Pedra de Fogo/PB), Mestre Inácio Lucindo (Camutanga/PE) e Mestre Biu Alexandre.

A pesquisa identificou que os Cavalos-Marinheiros localizados em Pedra de Fogo (PB) e Camutanga (PE) possuem uma maneira de brincar mais tradicional ou, nos termos do Dossiê, “um jeito antigo de brincar”, devido à presença significativa de pessoas idosas. A música tocada por esses grupos – e em geral pelos da Localidade 1 – é mais cadenciada, se comparada com as executadas pelos grupos da Localidade 2, os quais, não obstante, trazem a mesma formação instrumental.

Os grupos da Localidade 3 diferem dos das outras localidades que, apesar das diferenças, apresentam muitos cruzamentos entre si. Os situados no *Sul-Oeste* foram influenciados pela figura do Mestre José Honório. Mestres Zé de Bibi¹⁷, Pisica e Borges Lucas trazem em seus Cavalos-Marinheiros a mesma narrativa, formação instrumental e tradição deixada por José Honório.

Descrição Pormenorizada do Bem / Objeto do Registro

O Dossiê do Cavalo-Marinheiro, no objetivo de descrever o bem objeto de Registro, identificou-o destacando “elementos culturais-artísticos” e “elementos sócio-históricos”, que permitem ter uma visão geral da complexidade do bem cultural em tela. Dentre os “elementos culturais-artísticos” figuram:

Estrutura espacial: a brincadeira se realiza em semicírculo com as “cenas” se passando em frente ao banco de músicos. As figuras entram na “roda do samba” pelo lado oposto do banco, ressalvadas as performances de alguns Mateus ou Bastiões, que adentram a roda por detrás do banco, ou até mesmo por debaixo dele.

Estrutura espacial dos músicos: permanecem sentados em um banco (ou conjunto de cadeiras, ladeadas), levantando-se apenas no final da brincadeira e em algum outro momento

¹⁶ Sua residência é apontada pelo INRC como referência cultural da região, “celeiro cultural de tradição” onde se realizavam o Cavalo-Marinheiro e o Maracatu de Baque Solto (Dossiê. p. 39-40).

¹⁷ Foi contemplado pelo Prêmio Mestres da Cultura Popular (MinC) em 2007 e pelo Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade (Iphan/MinC) em 2009, os quais deram maior visibilidade ao seu grupo de Cavalo-Marinheiro (Tira-Teima).



durante a execução, o qual varia de grupo para grupo: em algumas localidades, os músicos se levantam antes do Baile dos Aico ou Galantaria, em outras, quando aparece a figura do Cavalo com o Capitão Marinho ou Mestre Cavaleiro.

Presença de Cordões de Galantes e/ou Baiana: faz parte do brinquedo a presença de dois cordões compostos por *galantes, pastorinha, dama e arlequim*, em alguns casos. Em outros, os cordões são formados com menos participantes, mas com a presença do *galante* e da *baiana*.

Presença da figura do Negro em negociação com a figura do Capitão: este momento, que ocorre no início da apresentação do Cavalo-Marinho, foi explicitado acima. Está presente em todos os Cavalos-Marinhos e sua relevância reside na ressignificação que a “cena” faz da realidade social vivida pelos brincantes do bem.

Presença da figura do Capitão: trata-se da figura principal do Cavalo-Marinho. É portador do Apito, instrumento que comanda a brincadeira, sinalizando o início ou término das “partes” (ou “cenas”, ou ainda momentos de paralisação dentro de uma “cena”).

Presença da figura do Cavalo e do Capitão Marinho: em todos os grupos de Cavalo-Marinho existe a figura do Cavalo, acompanhada de seu Mestre Cavaleiro, ou Capitão Marinho. Essa figura é denominada pelos folcloristas – desde o início do século 20 – de “Cavalo-Marinho”, embora os brincadores e mestres não se refiram a ela como este nome (a denominação nativa é “Figura do Cavalo”).

Presença do Boi no final da brincadeira: a performance do Boi existe em todos os grupos de Cavalo-Marinho. Tal performance apresenta versos próprios e cenas de morte e ressurreição. A encenação do Boi vem sofrendo mudanças com a redução do tempo da brincadeira. A essa figura compete a interação lúdica com o público que assiste às apresentações.

Presença de figuras e ocorrência de uma ordem fixa de acontecimentos: a brincadeira do Cavalo-Marinho traz uma determinada narrativa que, por sua vez, carrega uma sequência de entrada das figuras. Esta sequência varia conforme o grupo, o que marca, dentre outros fatores, sua especificidade. Existem as figuras já mencionadas (Capitão, Mateus/Caroca, Catirina, Bastião, Boi, Cavalo, Galantes, Baianas, Dama, Arlequim, Pastorinha, Caboco de Arubá) e outras como o Magui (ou Mergulhão), o Ambrósio, o Empareado, o Liberá. Ressalte-se que a ordem de aparecimento das figuras é o que confere o sentido cultural, a lógica do Cavalo-Marinho. Por isso ela deve ser rigorosamente respeitada.

Existência de uma narrativa que envolve temas como o trabalho, a festa e a louvação ao(s) Santo(s) Rei(s) do Oriente: a narrativa comum nos Cavalos-Marinheiros tem como tema principal, conforme algumas abordagens, a homenagem aos Santos Reis do Oriente, trazendo como “subtemas” a negociação do trabalho entre o Capitão e os negros Mateus, Bastião e Catirina, e o acontecimento de uma festa (ou festival). Em algumas localidades, as loas e toadas são semelhantes, ocorrendo diferenças nas encenações. Particularmente nos Cavalos-Marinheiros localizados ao sul e ao oeste da Mata Norte de Pernambuco, as loas e toadas diferem dos grupos localizados ao norte e na Região Metropolitana do Recife.

Utilização de “puias” (piadas de duplo sentido): em todos os grupos de Cavalos-Marinheiros há a presença de figuras que utilizam piadas de conotação sexual própria do universo masculino, que os brincadores denominam de “puias”. Nas “cenas” em que ocorrem, as figuras proferem palavras que as pessoas de fora da brincadeira e da comunidade não entendem, pois são particulares do Cavalos-Marinheiros e da região onde se situam. Existem puias de improviso e as que já fazem parte das falas das figuras. A aplicação das puias é feita por figuras do sexo masculino, sendo quase impossível encontrar mulheres que as utilizem em suas falas (nas apresentações de grupos infantis, as puias não são utilizadas).

Definição do Cavalos-Marinheiros como brincadeira: apesar de ter um forte traço de louvação religiosa, o Cavalos-Marinheiros é tido pelos atores sociais como uma *brincadeira*. O verbo brincar se refere, nesse universo, aos atos de dançar, cantar e dizer loas e toadas, tocar, dramatizar. Em alguns grupos, por influência do vocábulo próprio do Maracatu de Baque Solto, alguns brincadores se referem ao Cavalos-Marinheiros – e a tudo o que ele envolve – como *samba*, denominando-se, conseqüentemente, *sambadores*. Segundo o Dossiê (p. 49-50) essa nomenclatura pode ser encontrada em documentos históricos do século 19.

Existência de cinco frentes de figuras: negros, capitão, galantaria e as baianas, os bichos e as figuras com máscaras: essas “frentes de atuação” (conceito não utilizados pelos brincadores, mas sim cunhado para explicar a narrativa do bem) podem ser observadas em todos os grupos de Cavalos-Marinheiros. As figuras do Capitão e dos negros são necessárias em todos os grupos. As figuras com máscaras também são importantes, pois respaldam o acontecer da brincadeira. A galantaria (e as baianas, em alguns grupos) dá sentido ao Baile dos Aico, momento ápice do enredo. Os bichos estão sempre presentes, embora sua quantidade varie entre

os grupos. Em alguns brinquedos há também a figura dos *bonecos* – brincadores com perna-de-pau – que atuam na narrativa.

Existência na brincadeira do momento da sorte: a “sorte” consiste no ato de pedir dinheiro ao público que assiste à brincadeira, com loas e toadas específicas. Tal prática remete à necessidade de o brinquedo gerar renda em épocas em que não se faziam contratos de apresentações. Atualmente, o momento da “sorte” não ocorre em apresentações curtas sob contrato, sendo realizada nas brincadeiras que ocorrem em contextos mais tradicionais.

Existência do Mestre: o Mestre tem uma dupla função no contexto do Cavalo-Marinho: uma de ser o mestre da brincadeira, e outra de ser um mestre que desempenha função social, cultural e histórica, que guarda e preserva os saberes tradicionais ligados ao Cavalo-Marinho. Na primeira função, tem-se a de Mestre dos Aico, responsável por dizer a loas e toadas, bem como puxar a galantaria no Baile dos Aico (momento em que ocorre os ritos da Estrela, da louvação aos Santos Reis do Oriente e a Dança do São Gonçalo. Tem-se, ainda, a função do Capitão (que comanda a brincadeira), de puxador de toadas e/ou de Mestre Cavaleiro. A função social e cultural, por sua vez, diz respeito ao Mestre ser a figura por excelência que representa o brinquedo perante à comunidade onde vive e à sociedade. Normalmente, cada grupo de Cavalo-Marinho possui seu Mestre dentro e fora da brincadeira, que pode ser ou não a mesma pessoa. Existem, no universo do Cavalo-Marinho, portanto, duas “qualidades” de Mestre. O mestre do brinquedo e o mestre enquanto “ator social”, legitimado pela comunidade, grande conhecedor dos saberes do Cavalo-Marinho (sendo rabequeiro – ou rebequista –, figureiro, toadeiro, Capitão), sendo o *maestro* do bem.

Dentre os elementos sócio-históricos que configuram o Cavalo-Marinho, destacam-se os seguintes:

Existência do Dono do Brinquedo: em todos os grupos verificou-se a presença do Dono do Brinquedo, que pode ser o Mestre ou não, proprietário dos artefatos, roupas e indumentárias, bichos, instrumentos musicais, e que geralmente guarda em sua casa os materiais próprios do Cavalo-Marinho. Essa função dentro do bem gera certa hierarquização das decisões dentro do grupo, pois é o Dono quem fecha os contratos de apresentação, enquanto quem decide sobre a dinâmica da apresentação do grupo é o Mestre. Mesmo em casos em que o Dono do brinquedo e o Mestre sejam a mesma pessoa, faz-se clara a distinção de funções no tocante às decisões “administrativas” e “culturais” internas ao grupo.

Vivência histórica com o mundo do trabalho rural e da cana-de-açúcar: o Cavalão-Marinho está histórica e socialmente inserido no contexto rural açucareiro do Nordeste do Brasil. De modo que a história do bem está imbricada à história da economia e cultura açucareira da região. Isso se reflete tanto na narrativa do bem quanto nas histórias de vida de Mestres e brincadores.

Referência direta ou indireta ao passado escravista: as narrativas de brincadores e mestres mais antigos trazem o Cavalão-Marinho como criação de escravos, *uma brincadeira do tempo das senzalas* (Dossiê. p. 54). A relação entre o negro e o patrão está presente no “enredo” da brincadeira, que se inicia com a negociação de trabalho entre os personagens que representam os negros e o Capitão. Ademais, documentos do século 19 indicam que o Cavalão-Marinho era uma brincadeira de escravos. A escravidão está presente em todas do Cavalão-Marinho, como a da figura do Soldado: *Amarra nego, soldado. Por ordem do delegado!* (Dossiê. p. 54).

O Cavalão-Marinho envolve uma complexa rede de relações sociais, em que dialogam para fins de construir a brincadeira mestres, músicos, costureiras, *luthiers*, artesãos, parentes, vizinhos, amigos, colegas de trabalho. Essa rede de saberes e fazeres interligados é responsável por gerar uma tradição que produz transmite diversos bens culturais em torno do brinquedo.

No que toca à música, no Cavalão-Marinho estão presentes a Rabeca (ou Rebeca), o Bombo, a “Bage”¹⁸, a Bexiga (como instrumento percussivo)¹⁹. Alguns instrumentos são confeccionados por especialistas *luthiers*. Por outro lado, outros são fabricados pelos próprios brincadores e mestres, que aprendem o conhecimento tradicional especializado por meio da observação direta, de mestre para brincador. Em todos os casos, trata-se de conhecimentos especializados, referências culturais para a comunidade detentora. Os instrumentos são fabricados em pequenas oficinas, muitas vezes situadas nas próprias residências dos fazedores.

A Rabeca, em particular, envolve dois tipos de ofício: o de *fazer rabeca* (executado por *luthier* ou artesão) e o de *rabequista* ou *rebequista* (o tocador de Rabeca)²⁰. Outro instrumento peculiar dos Cavalões-Marinhos de Pernambuco é a Bexiga (ou Ovo). Instrumento de percussão feito a partir da bexiga do boi, que, depois de retiradas as gorduras e sebos, é

¹⁸ Instrumento considerado por muitos brincadores como o mais característico do Cavalão-Marinho (Dossiê. p. 60).

¹⁹ Segundo o Dossiê descritivo (p. 95), em Cavalões-Marinhos da Paraíba há a presença de triângulo (instrumento idiofone metálico, utilizado também nos conjuntos de forró pé-de-serra) compondo o instrumental do banco.

²⁰ Alguns fazedores de Rabeca associam a sonoridade do instrumento ao som emitido pela cana-de-açúcar em contato com o vento (Dossiê. p. 61).



temperada – com sal e/ou temperos –, passa por um processo de secagem ao sol e de umidificação com óleo de cozinha; então, repousa por certo tempo na geladeira, para retardar o apodrecimento. Depois de pronta, é cheia com ar, para ser utilizada com finalidade rítmica. Quem toca a Bexiga, geralmente batendo-a contra as pernas, são as figuras do Mateus e do Bastião, durante toda a brincadeira. A Bexiga, quando batida em algumas outras figuras, carrega o significado de algo fétido e nojento, que serve para afastar, agredir, ou, em alguns momentos da narrativa, fazer o público rir, zombando da figura que recebe o golpe.

Quanto aos gêneros musicais, os principais utilizados no Cavalo-Marinho são as toadas e os baianos (ou baião, na fala dos mestres e brincadores entrevistados pelo INRC correspondente). As toadas são cantadas, com acompanhamento musical; os baiões, por sua vez, são apenas instrumentais.

Todos os integrantes do banco cantam, embora haja um que tem por função puxar as toadas, chamado de *toadeiro*. Este geralmente canta tocando algum instrumento (geralmente pandeiro ou bombo). Quando o Mestre não torna obrigatória, no decurso da narrativa, a execução de tal ou qual toada, é o toadeiro quem define a que será cantada, em *estreita cumplicidade* com o rebequista. A maioria das toadas é classificada como “responsorial”, isto é, o toadeiro canta a primeira parte (muitas vezes improvisadamente) e os demais integrantes do banco cantam a segunda (fixa, como um refrão, sem improvisos), em “resposta” à primeira. Para se chamar uma figura canta-se a toada “de entrada”. Quando se considera que essa figura já brincou o suficiente, canta-se a toada “de saída”. Todas as figuras têm suas toadas próprias, que são executadas quando elas estão no centro da cena, para que desempenhem suas danças e gestos característicos. Já as “toadas soltas” podem ser cantadas a qualquer momento, para preencher “vazios” da ação dramática, ou quando se espera por alguma cena. A pesquisa identificou que, mesmo sem os brincadores fazerem distinção explícita entre as toadas, nas partes “religiosas” da narrativa do Cavalo-Marinho, executam-se as com andamento mais lento, acompanhadas somente pela rabeça, como a Toada de Reis da cena dos Galantes (que remete ao Cristianismo) ou a que aparece na cena do Caboco de Arubá (Culto da Jurema).

Outro gênero que aparece no Cavalo-Marinho é o Coco. De caráter mais dançante, entra na brincadeira como diversão final, com participação do público assistente, rumo ao encerramento da apresentação (embora em alguns grupos apareça em uma das cenas, a do Baile das Baianas). No Cavalo-Marinho, os Cocos são acompanhados pelos instrumentos do banco,

portanto ritmicamente adaptados à brincadeira, diferentemente dos instrumentos usados no Coco por ocasiões de festas juninas.

A Incelença – canto fúnebre próprio de comunidades rurais – é outro gênero que comparece em momentos específicos do Cavalo-Marinho. No entanto, ela possui, no contexto do bem, um cunho cômico, embora executada com sonoridade semelhante às toadas lentas descritas acima. Alguns grupos de Cavalo-Marinho trazem para as suas cenas outros gêneros musicais, como cirandas e marchinhas.

Musicalmente, o Cavalo-Marinho possui um padrão rítmico repetido de acompanhamento, que pode ser encontrado em outras expressões musicais brasileiras, como o Coco e o Samba de Roda. O que especifica o Cavalo-Marinho nesse aspecto é o rápido andamento, maior até se comparado aos *forrós mais ligeiros* (Dossiê. p. 101). Em termos de sonoridade, o padrão rítmico do bem é complementado pelo som das pisadas dos brincantes no chão, particularmente no momento conhecido como “dança do mergulhão”.

No que tange à melodia, o Cavalo-Marinho caracteriza-se pelo emprego da escala diatônica, com predominação do modo maior e uso eventual de polifonia (no caso da rabeca, a polifonia é regra, com uso de intervalos harmônicos).

Os instrumentos musicais presentes no banco do Cavalo-Marinho são a rabeca, o pandeiro, o bombo, a bage, o mineiro e a bexiga. A rabeca é o instrumento mais valorizado no contexto do bem em comento. Em alguns casos é fabricada localmente, de maneira artesanal; em outros, porém, são compradas rabecas industrializadas (violinos mais baratos). No Cavalo-Marinho, as rabecas apresentam características físicas similares às do violino – que obedece a uma padronização rígida de forma, medidas e afinação –, embora de tamanho um pouco maior que este.

O pandeiro segue o mesmo esquema de fabricação: alguns são artesanais, outros são industrializados (estes os apropriados são os consumidos por grupos de Choro ou Samba). É situado em posição vertical ao corpo do seu executor, e não na horizontal – ou diagonal – como em outros gêneros. Toca-se pandeiro no Cavalo-Marinho seguindo técnicas próprias, diferentes das mais conhecidas.

O bombo é um tambor membranofone, em formato cilíndrico, de tamanho curto, com peles dos dois lados e tocado com baquetas de madeira de tamanho diferente. O bojo do tambor é apoiado em uma das pernas do tocador de forma que as peles fiquem em sentido vertical



em relação ao seu corpo. As baquetas utilizadas são o *bacalhau* – fina, que emite som agudo e toques fracos – e outra, mais grossa, que emite os sons mais acentuados²¹.

A *bage* é um tipo de reco-reco, feito de madeira de taboca (uma espécie de bambu de espessura fina), e mede entre 45 e 50 centímetros de comprimento. Sobre a madeira são feitas ranhuras transversais a intervalos iguais, de modo a obter-se o som característico do instrumento, ao se raspar a superfície serrilhada com um bastão. A *bage* é envernizada para embelezamento e proteção contra cupins. É visto por alguns brincadores de Cavalo-Marinho como sendo o instrumento mais característico do bem, embora não esteja sempre presente em todos os grupos.

O mineiro consiste em um chocalho metálico preenchido com contas, de formato cilíndrico e tamanho longo, tocado com as duas mãos na altura do peito do tocador. Ocasionalmente é chamado também de *ganzá*.

A *bexiga*, instrumento anteriormente descrito, possui duas funções principais: é utilizada como instrumento musical, percussivo; e é também usada pelas figuras do Mateus e do Bastião para golpear outras figuras e interagir com o público. Precisa ser renovada toda vez que ocorre uma brincadeira, visto que não é durável.

No universo do Cavalo-Marinho, praticamente tudo o que os brincadores vestem e usam é feito – bordado, costurado e elaborado – pelos próprios participantes ou pessoas próximas, da família ou da comunidade. Algumas figuras usam vestimentas de tecidos mais caros, como o cetim, e seus adornos são bordados com lantejoulas coloridas e espelhos, formando variados desenhos geométricos. Usam-se também fitas e papéis coloridos em alguns adereços.

Note-se que, na produção das vestimentas e indumentárias, as mulheres ocupam papel central; são, portanto, indispensáveis, porque detentoras e transmissoras de um saber especializado. Na brincadeira do Cavalo-Marinho em si a presença da mulher é ainda restrita, sendo conquistada paulatinamente. Por outro lado, elas – esposas, filhas, vizinhas e amigas de brincadores – são fundamentais para a preparação e a estruturação do Cavalo-Marinho.

A preparação das figuras dos bichos²² – ou “bicharada”, ou “bicharia” – que compõem o Cavalo-Marinho também requer saber especializado, passado de geração a geração. Por seu turno, são produzidos por Mestres da brincadeira, que aprenderam o ofício pela

²¹ Os grupos de Cavalo-Marinho que possuem bombo concentram-se na região sul/oeste do Sítio inventariado. A presença desse instrumento contradiz estudos mais recentes que afirmam ser o bombo próprio do Bumba meu Boi, e elemento de diferenciação entre este e o Cavalo-Marinho (Dossiê. p. 105).

²² Dentre eles constam o Babau, a Ema, o Boi, o Cavalo, a Onça, a Burrinha, o Urso, o Urubu, etc. (Dossiê. p. 66).





observação de algum antigo brincador. A produção tradicional dos bichos utiliza madeira, o que os torna bastante pesados. Porém, mais recentemente, de acordo com a disponibilidade de outros materiais, tem-se usado estruturas de arame com fibra de vidro. Atualmente, alguns brincadores, em vez de produzis seus próprios bichos, compram-no de algum artesão.

Outro grande saber presente no Cavalo-Marinho é a produção de máscaras. Esta peça é quem dá o sentido à figura que representa, além de preservar a identidade do brincador que a utiliza. Os materiais usados para o fabrico das máscaras variam de câmara de pneu, couro de bode, couro de boi, couro sintético, papel machê, restos de sapatos. Algumas máscaras são compradas em lojas especializadas. Para não revelar a pessoa do figureiro, a máscara cobre todo o seu rosto, e é utilizada com um lenço amarrado à cabeça, para esconder, inclusive, o cabelo, além de utilizarem chapéu de palha.

Toda brincadeira de Cavalo-Marinho tem início com a formação do *banco*²³, que “esquenta o samba” com música, a partir das quais se desenvolve a história principal, entremeada, ou integrada, por muitas outras histórias, onde cada figura ou bicho conta a sua dentro de uma narrativa lógica e tradicional, que dura até o amanhecer do dia, ou “até a barra quebrar”. Todas as histórias são mediadas pela figura do Capitão, que comanda a roda e o desenrolas da brincadeira munido de apito.

Enquanto a música anima os presentes, os brincadores dançam o *trupé* ao ritmo das “toadas de boa noite” ou de toadas soltas. Neste momento até mesmo pessoas do público podem participar da brincadeira. Dá-se, então, início ao *magui* ou *mergulhão* (ou *maguião*), cena que possui toadas específicas e dura cerca de 20 (vinte minutos). A dança executada no *magui* é também chamada de *tombo*. Dentro do *magui* existem algumas partes com movimentos específicos, como o *Pisa Pilão*, *Pisa no pé da nequinha*, *Bota a faca nele*, *Põe a cabeçada*, *Borbuleta Dona Fulô*, *Gira Antônio Catica no Pau*, *Pé na cara*, *Avuou*, *Pegou na gaia do pau* e *Maguião eu quero vê*.

²³ Em algumas localidades, o banco é composto por rabeca, pandeiro, bage (ou reco-reco) e mineiro (ou ganzá); em outras, a composição envolve a rabeca, o bombo e o mineiro. A partir desde momento do texto, até a página 23, utilizar-se-á fonte em *itálico* para designar termos próprios do universo do Cavalo-Marinho, conforme assim referenciado pelo Dossiê em análise. Conferir a linguagem nativa utilizada no Cavalo-Marinho no Dossiê descritivo, páginas 145 a 147.





O *magui* termina ou quando a cena acaba ou quando o Capitão determina, ocasião em que o *banco* chama a primeira figura, que pode ser o Mateus, o Caroca ou o Ambrósio²⁴. O Dossiê traz, entre as páginas 74 e 77, uma descrição das funções das figuras no Cavalão-Marinho, conforme variações por Localidades, bem como a sequência de entrada das figuras e bichos na brincadeira.

Importante ressaltar que cada figura traz uma narrativa, uma toada, um diálogo com o Capitão (que, aliás, não é considerado uma figura), as loas, o *manejo* (dramaturgia), a cena própria e o momento de entrar e sair. Algumas figuras entram apenas em um momento certo, como é o caso do Boi, que aparece apenas ao final da brincadeira. Outras figuras podem entrar e sairsem ordem fixa, embora devam respeitar a ocorrência das cenas principais.

Segundo os brincadores, não há personagem mais ou menos importante no Cavalão-Marinho. Algumas figuras, como o Cavalão junto com seu Cavaleiro, são indispensáveis, mas não há, no entender dos detentores do bem, centralidade de determinada figura no brinquedo. Conforme afirma o Dossiê descritivo (p. 77:78),

Podemos arriscar que a lógica é: precisa-se de vários personagens e brincadores ocupando determinadas funções para se começar o brinquedo. Após o seu início, com o terreiro quente, os brincadores se revezam e a brincadeira só termina se o Mestre deixar. Este querendo, o Boi pode entrar. Mas sem o Boi, brinquedo nenhum pode acabar.

Para alguns grupos, um Cavalão-Marinho completo possui cerca de 20 (vinte) integrantes: um Mestre, um Mateus, um Bastião, uma Catirina, três *figureiros*, oito *galantes*, uma Dama, uma Pastorinha, um *Arreliquim* e cinco músicos. Em outros grupos, mantendo-se a quantidade relativa de 20 membros, tem-se a presença de figuras como o Caroca e a Caroquinha, uma Catita, três *galantes*, três baianas, um Cavaleiro (Cavalão), três *batedores* (músicos do *banco*), três *figureiros*, um *carregueiro* (responsável por carregar os bichos antes da apresentação, e por guiar o Boi durante ela).

No transcurso da brincadeira há um momento ápice, que pode ser no rito denominado *Dança dos Aico*, etapa do brinquedo composto por várias partes, que apresenta uma

²⁴ O Ambrósio é uma figura complexa, cuja função na brincadeira varia entre os grupos de Cavalão-Marinho. Uma descrição de sua função e complexidade encontra-se no Dossiê, p. 72.



sequência de danças com a presença da *Galantaria*²⁵. Em outros grupos, o momento ápice é o Baile das Baianas, onde também aparecem os galantes.

Outra particularidade do Cavalo-Marinho é a dança, o *trupé*, o *tombo*. Não se verificam nomes para todos os movimentos da brincadeira. Para alguns brincadores, os movimentos de dança do Cavalo-Marinho podem ser classificados de três formas gerais: *pisada*, *trupé* e *tombo*, com características próprias e que, inclusive, se entrecruzam em algumas partes da brincadeira, como no *magui*, por exemplo, em que se percebe a presença de trupes e tombos. O trupé é geralmente utilizado para dançar as toadas soltas. Outros movimentos de dança catalogados por pesquisadores e identificados e descritos no Dossiê são a *carreira*, a *tesoura* e a *rasteira* (p. 85).

Em geral, as danças do Cavalo-Marinho têm ênfase nas pernas e nos pés. O tronco quase sempre acha-se inclinado para a frente, quase independente do movimento das pernas, com os braços pendidos junto a ele, apresentando, a depender do brincador, leve flexão de cotovelos. Pesquisadores organizaram os movimentos do Cavalo-Marinho em quatro princípios formais (mesmos padrões encontrados no samba), mesmo que possua características individuais de cada brincador ao dançar: 1) *Inclinação do tronco*, mantendo a concentração de energia no abdômen; 2) *Base baixa*, com flexão dos joelhos e tornozelos; 3) *Escapada*, afastamento das pernas com leve suspensão dos pés; 4) *Lançamento da crista ilíaca*, isto é, alinhamento dos ossos dos quadris em relação ao tronco e às pernas (Dossiê. p. 84:85).

As loas – versos, poesia – e as toadas – música – são elementos expressivos que agregam mais valor cultural ao Cavalo-Marinho. As toadas são executadas pelo *banco*, onde o *toadeiro* é acompanhado pelos outros músicos, que compõem o coro. As loas são ditas pelos brincadores na posição de Mestre, Figura e Galante. Curiosamente, mesmo sendo o sujeito de todos os diálogos da brincadeira, o Capitão não faz loas. Estas narrativas orais têm a função de contar as histórias das figuras de Cavalo-Marinho, de modo que cada uma traz seu conjunto de diálogos, loas e toadas que, reunidas, mantêm uma estrutura tradicional no brinquedo.

Nesse aspecto também há um processo peculiar de aprendizagem. Há loas que são consideradas difíceis por envolver uma grande quantidade de versos. As loas consistem em versos tradicionais somados a versos improvisados e a versos “trazidos do bolso”, ou seja,

²⁵ Composta por Galantes, Dama, Pastorinha e Arreliquim, portanto arcos enfeitados com fitas coloridas. Representa a parte “nobre” da festa, aparecendo no baile do Capitão Marinho, em louvor aos Santos Reis do Oriente.





preparados antes da brincadeira. De modo que o bom *figureiro* é aquele que conjuga o “dizer da loa” (isto é, o recitar versos) com movimentos de boa qualidade corporal.

As toadas possuem nomenclatura própria. Podem se referir à figura a que pertence, como Toada do Soldado, Toada da Véia do Bambu, Toada do Mané Chorão, Toada do Cabeção; à dança da qual fazem parte, como Mariêta, Estrela, Queima Carvão, *Assubi* da Ladeira; ou ainda a momentos da brincadeira, como Toada de Alevante, Toada de Boa Noite, Toada Solta.

O Cavalo-Marinho é um bem cultural que possui, como afirmado anteriormente, tanto caráter profano quanto religioso. Quanto a este aspecto, o bem se revela uma celebração aos Santos Reis do Oriente²⁶ e a Jesus Cristo, com alguns grupos apresentando referências ao culto da Jurema Sagrada. A louvação aos Santos Reis tem lugar no momento da brincadeira chamado *Estrela*, que por sua vez integra a Dança dos *Aico* (ou Baile dos Arcos, ou ainda Baile das Baianas). Esta dança é feita pelos Galantes, que portam seus arcos de cipó japecanga enfeitado com fitas coloridas em duas filas, conduzidas à frente pelo *Mestre dos Arcos*, ou simplesmente *Mestre*. A Estrela, que consiste no início da Dança dos *Aico*, é o único momento do Cavalo-Marinho em que os músicos do banco se levantam e dirigem para o centro da roda, cantando e tocando de pé. Quem porta a Estrela – feita com cipó e adornada com papel celofane, com uma vela em seu interior – são as figuras do Mateus e do Bastião. Seus versos são puxados pelo Mestre e respondidos pelos músicos do banco. No momento da Estrela não há dança, apenas o louvor à estrela, que representa Jesus Cristo. Após a celebração da Estrela, ainda na Dança dos *Aico*, ocorre a louvação a São Gonçalo do Amarante.

Em alguns grupos, há um aspecto religioso – algumas vezes não revelado no discurso público dos brincadores – que remete ao referido culto da Jurema. O que marca a presença dessa referência religiosa nos grupos que a possuem é a figura do *Caboco de Arubá*, ou do *Caboco de Pena*²⁷. Há relatos de que os *figureiros* correspondentes recebem a entidade que estão representando, no momento da brincadeira.

O relevante a se ressaltar, nesse aspecto, é que o ápice da apresentação do Cavalo-Marinho, que é o Baile dos Arcos, tem caráter religioso. Há em outro momento do Cavalo-

²⁶ A pesquisa verificou que a maior parte dos brincadores pronuncia *Santo Rei do Oriente*, no singular. Percebe-se, na narrativa de alguns grupos de Cavalo-Marinho, a louvação a Jesus como Santo Rei do Oriente, embora o Dossiê descritivo traga no texto as duas flexões do termo, pela identificação das duas pronúncias na pesquisa. Verificar discussão em torno da pronúncia e das interpretações em torno dela no Dossiê descritivo, p. 107.

²⁷ Que são, por sua vez, entidades cultuadas na Jurema Sagrada. Os *figureiros* do Cavalo-Marinho que *botam* essas figuras são, geralmente, adeptos desse culto.

Marinho o ritual da *Incelença*, com a presença do diabo – que margeia a roda, mas nela não entra, porque teme a *rebeca* e a *bage*, que passam a ser tocadas em forma de cruz – e do padre. Neste trecho do drama, ocorre uma inversão de valores religiosos e uma sátira a aspectos sagrados do catolicismo popular brasileiro, como o velório e a confissão do corpo do morto (neste caso, a figura do *Véio Joaquim*). No Cavalo-Marinho, como em outros bens da cultura popular, a brincadeira é entendida como coisa, ao mesmo tempo, “de gente safada” e divina.

Em suma, pode-se afirmar que o Cavalo-Marinho consiste na representação da vida cotidiana da comunidade envolvida. Os brincadores e mestres frequentemente, em suas falas, colocam a prática de brincar paralela às fases da vida (infância, juventude, maturidade, velhice) e ao contexto de trabalho. Assim, vida e arte se misturam no Cavalo-Marinho, dando sentido existencial e identitário à vida de seus brincadores e, por extensão, da comunidade da qual fazem parte (vizinhos, mães, avós, amigos). Os símbolos, as posturas corporais, a narrativa e a dramaticidade revelam, pois, mais que técnicas de dança e teatro; nesse momento surgem, de fato, memórias da escravidão, da vida nos engenhos e das relações trabalhistas do contexto histórico-social da cana-de-açúcar no Nordeste. Também memórias sociais da vida que louva e cultua os santos e ancestrais, da vida do riso (o brincar Cavalo-Marinho, as *puias*).

Ao mesmo tempo, a cultura do Cavalo-Marinho ultrapassou esse universo, alcançando territórios que abarcam as regiões metropolitanas de Recife e João Pessoa, bem como diversos Estados brasileiros, encantando outros artistas de renome nacional e internacional, como Antônio Carlos Nóbrega, Siba Veloso, Vinícius de Moraes e Baden Powell, bem como vários grupos culturais e artísticos que ressignificam figuras, danças e ritmos próprios do Cavalo-Marinho²⁸ (Dossiê. p. 149). Atualmente, muitos eventos, inclusive financiados pelo Poder Público, são realizados tendo o bem cultural em análise como ponto central, dentre eles o Encontro de Cavalos-Marinheiros da Casa da Rabeca (Olinda-PE), o festival Pernambuco Nação Cultural (promovido pela Fundarpe) e a Conexão Cavalo-Marinho. Essa relativa visibilidade permitiu que alguns grupos de Cavalo-Marinho realizassem apresentações em outros países; não obstante, a maioria dos grupos e brincadores tem sérias dificuldades de acesso a recursos financeiros para manter e atualizar sua arte, bem como não goza de amplo conhecimento do público e da mídia.

²⁸ Relevante mencionar, como o faz o Dossiê descritivo, o grupo Seu Estrelo e o Fuá do Terreiro, do Distrito Federal, abertamente inspirado em Mestre Salustiano, que promove uma releitura do Cavalo-Marinho e de outros bens da cultura popular de Pernambuco, com forte inserção na cultura local.



Segundo o Dossiê, *Podemos considerar o Cavalo-Marinho como um “teatro-memória”, um elo entre o antigo e o contemporâneo em que a memória coletiva é a grande condutora, na sua forma dinâmica, mutável e seletiva* (p. 151). Percebe-se nele uma memória herdada, de pai para filho ou entre membros de um mesmo grupo social. Dessa forma, podem-se identificar marcas do passado histórico (como a escravidão, por exemplo) nas falas dos personagens, o que é registrado em relatos e pesquisas folclóricas. Figuras que antigamente eram escravos, como os negros Bastião e Mateus, agora são trazidos à cena como empregados de confiança do Capitão, o que revela a narrativa da dinamicidade e da historicidade das relações de trabalho. O Cavalo-Marinho, portanto, promove uma “reelaboração do que se vive” (Dossiê. p. 152).

Recomendações de Salvaguarda

A pesquisa, a partir dos dados coletados em campo e dos contatos e encontros com os mestres e brincantes, identificou quatro frentes de problemas de cuja solução depende a continuidade do Cavalo-Marinho. O primeiro aspecto levantado concerne à gradativa redução do tempo de brincadeira do Cavalo-Marinho, que impede que seja apresentado, em sua totalidade, o complexo repertório de figuras, bichos, danças, toadas e loas tradicionais. Essa questão deve ser considerada, visto que o processo de transmissão de saberes do bem se dá no próprio ato de brincar.

O Cavalo-Marinho necessita, para sua completa execução, de um tempo longo, que geralmente chega a dez horas de duração. No entanto, atualmente, em praticamente todos os contratos de apresentação estabelecidos, o tempo varia entre 30 (trinta) e 60 (sessenta) minutos, o que obriga os brincantes a fazerem uma “edição” da brincadeira, comprometendo o fundamento do saber tradicional, bem como sua estrutura.

Outro problema diz respeito a cachês e recursos financeiros para os grupos de Cavalo-Marinho. Sabe-se que o Cavalo-Marinho, para acontecer, envolve uma série de outros aspectos de produção, como indumentárias, artefatos, adereços, instrumentos musicais, feitos pelos próprios brincadores e pessoas da comunidade; além do contingente de brincadores, que pode chegar a 20 (vinte) integrantes em um só grupo. Sabe-se também que tais pessoas possuem condições financeiras que não permitem a manutenção física do bem cultural. No entanto, identifica-se que os pagamentos realizados pelos contratantes contumazes – em geral prefeituras



e o Governo estadual – são em valores abaixo do mercado cultural e artístico (Dossiê. p. 158)²⁹ e inferiores às necessidades reais do brinquedo. Além dos baixos valores, a pesquisa aponta que os contratos não contemplam todos os grupos de forma equânime, e os pagamentos são realizados, muitas vezes, meses depois das apresentações.

Há também a dificuldade de relação contratual entre os grupos de Cavalo-Marinho e as prefeituras municipais. Estas são os principais contratantes dos brinquedos depois de sua “saída” dos engenhos para os núcleos urbanos³⁰. Assim, a sustentabilidade do Cavalo-Marinho está vinculada à valorização ou desvalorização da brincadeira pelas políticas de cultura e educação municipais. Nesse contexto, nota-se a falta de incentivo de muitas prefeituras aos grupos de Cavalo-Marinho, que se reflete em discrepâncias de valores de cachês pagos para apresentações em relação a bandas do *mainstream*, em locais reservados pelas prefeituras para as apresentações (muitas vezes em ruas escuras e distantes dos movimentos das festas), e na falta de estrutura de transporte, alimentação e segurança para os brincadores. Para minimizar a situação, não é raro que ocorra o apadrinhamento político de alguns grupos, que enxergam nesse laço relacional a garantia de valorização do brinquedo.

Outros pontos levantados pelo Dossiê – questões que devem ser consideradas na Salvaguarda do bem – dizem respeito à crescente “espetacularização” da cultura popular, que transforma a atuação dos brincadores de Cavalo-Marinho, à medida que os leva para o campo da profissionalização; à demanda pela organização coletiva como Pessoa Jurídica (ou seja, como Associação, conforme ocorreu com os Maracatus de Baque Solto e Nação) para promover a união e o fortalecimento entre os grupos, bem como se ter acesso a recursos financeiros e às políticas culturais³¹; a baixa escolaridade de muitos mestres e brincadores, que os impedem de propor projetos para editais de cultura nos âmbitos estadual e federal, que provoca a dependência de outros profissionais não necessariamente integrantes ou sensíveis ao universo do Cavalo-Marinho.

Outro relevante aspecto abordado no Dossiê, e central para se pensar a Salvaguarda do Cavalo-Marinho, são as sedes e lugares referenciais para a brincadeira.

²⁹ Os valores variam de R\$ 500,00 a R\$ 2.500,00 por apresentação.

³⁰ As principais ocasiões de apresentação dos Cavalos-Marinheiros, assim como outras manifestações da cultura popular, são em festas de padroeiros e aniversários municipais (Dossiê. p. 158-9).

³¹ Identificou-se que a falta de registro como Pessoa Jurídica impede alguns grupos de participar de editais públicos de fomento à cultura, bem como de realizar contratos, pois necessitam de Nota Fiscal como realização e comprovação de pagamento.

Primeiramente, poucos Cavalos-Marinheiros possuem uma sede própria independente da casa do dono do brinquedo ou do mestre. Em alguns casos os objetos do Cavalos-Marinheiro são acondicionados em duas ou mais casas, por não caberem na residência do dono ou do mestre. O Dossiê afirma, com razão, que não possuir sede, ou tê-la na casa de um ou mais brincadores, impossibilita ao bem *a criação de um lugar referencial específico para representar o grupo e, assim, ser o ponto na cidade para receber a comunidade, bem como turistas e pesquisadores interessados em conhecê-lo* (p. 163). Reconhece-se que a falta de um ponto espacial de referência – a sede – influencia diretamente a memória dos grupos envolvidos, além de gerar problemas legais, para os casos de inscrição em editais públicos de fomento à cultura.

Tais pontos levantados permitiram propor as Recomendações de Salvaguarda, procedimento exigido pelo marco legal-normativo vigente para o Registro de bens culturais de natureza imaterial. Assim, o Dossiê do Cavalos-Marinheiro (p. 155-166) sugere as seguintes medidas de Salvaguarda:

- Articular com as Prefeituras locais – a partir da Identificação feita pelo INRC do Cavalos-Marinheiro – a realização de políticas públicas de valorização, divulgação e preservação do Cavalos-Marinheiro em nível municipal, de forma dialógica com os atores sociais;
- Estimular os grupos de Cavalos-Marinheiro para a formação de uma Associação, ou outra forma de organização colaborativa, que promova a união entre os brincadores e o estímulo das novas gerações em torno do fortalecimento do bem;
- Promover seminário/treinamento para agentes públicos de cultura federais, estaduais e municipais responsáveis pela concepção, produção, organização e realização de eventos culturais dos quais os grupos de Cavalos-Marinheiro estejam inseridos; nesse ínterim, exigir a reformulação da estrutura e do padrão de apresentação dos grupos, para que o bem possa se manifestar em sua totalidade e qualidade (nos aspectos de tempo, organização espacial, disposição do público, qualidade de som);
- Exigir dos órgãos públicos – mormente estaduais e municipais – que produzem, organizam e realizam eventos culturais que tenham a

participação de grupos de Cavalo-Marinho a reformulação dos valores dos cachês e das formas de repasse dos recursos;

- Organizar equipe de profissionais no âmbito dos órgãos públicos com conhecimento sobre o universo sociocultural do Cavalo-Marinho, apta a elaborar banco de dados com informações sobre os grupos e os mecanismos/documentos necessários ao acesso às políticas culturais, com a finalidade de agilizar o contato entre os mestres, os brincadores e o Poder Público.

O Dossiê elencou, também, medidas de médio e longo prazo para a Salvaguarda do Cavalo-Marinho, as quais resumidamente listamos abaixo:

- Promover seminário com as comunidades envolvidas com o Cavalo-Marinho para debater a criação de um Pontão de Cultura (Centro de Referência) do Cavalo-Marinho em Pernambuco;
- Estabelecer parcerias entre os órgãos do Poder Público para construção de sedes para os grupos que ainda não as possuem;
- Reivindicar junto aos Ministérios da Cultura e do Trabalho e Emprego o reconhecimento profissional dos mestres e brincadores de Cavalo-Marinho e, conseqüentemente, sua aposentadoria;
- Incorporar o ensino da arte de brincar Cavalo-Marinho (dança, música, produção de artefatos e instrumentos, etc.) por meio de cursos e oficinas, ministrados pelos mestres e brincadores, nas escolas públicas dos municípios onde grupos de Cavalo-Marinho estão situados;
- Criar e manter acervo documental sobre os grupos de Cavalo-Marinho e seus atores sociais, em cada município onde exista esse bem cultural. Em casos de grupos que já possuem sede, articular entre os órgãos públicos auxílio na construção, organização e manutenção de acervo documental sobre a memória do grupo.

As medidas de Salvaguarda elencadas atendem às principais necessidades enfrentadas pelo Cavalo-Marinho, enquanto Forma de Expressão. São legítimas, visto que surgiram a partir de contatos e depoimentos dos mestres e brincadores do bem. Estão inseridas tanto no contexto dos bens em si quanto no mais abrangente, por envolver diretamente o Poder



Público, considerada a relação histórica construída entre detentores e Estado em torno da manutenção do bem cultural, no tocante à efetivação da Salvaguarda. As medidas e ações recomendadas pelo Dossiê do Cavalo-Marinho visam a promover a divulgação do bem para a sociedade, respeitando-se os valores e as características culturais que lhe são inerentes. No entanto, resta como recomendação de Salvaguarda o aprofundamento da pesquisa sobre o Cavalo-Marinho no Estado da Paraíba, necessidade apontada pelo Dossiê, particularmente no município de Bayeux e circunvizinhança.

Considerações Finais

O Dossiê, material que, somado ao INRC que o baseou, se mostra denso e complexo, apresenta algumas falhas de ordem formal, particularmente de citação (extrai trechos fichas de Identificação do INRC sem referenciá-las) e ausência de autoria nas imagens utilizadas (bem como sua respectiva identificação no Anexo 2 do INRC). Ademais, alguns outros erros que uma revisão textual acurada certamente eliminará. Pelo fato de o contrato entre a Fundarpe e a Associação Respeita Januário ter-se findado em 2013, recomenda-se que a revisão seja feita posteriormente, visando-se sobretudo à publicação da pesquisa para a sociedade.

Em termos de conteúdo, o Dossiê e o material reunido pela pesquisa demonstraram, em diversos aspectos, que o Cavalo-Marinho é uma forma de expressão complexa que possui elementos estéticos/artísticos e das histórias de vida dos participantes e da sociedade que os abrange. Resta evidente que o Cavalo-Marinho objeto de Registro como Patrimônio Cultural Brasileiro é um bem cultural cujas “raízes” se encontram fincadas nos costumes da população do mundo canavieiro nordestino, com presença mais forte no norte de Pernambuco e sul da Paraíba.

A pesquisa ora sistematizada pelo INRC e pelo Dossiê permite compreender o Cavalo-Marinho como um bem cultural singular, que carrega sentidos, valores e símbolos próprios. Propicia, também, situar o bem na construção da identidade cultural da população da região canavieira norte de Pernambuco e sul da Paraíba.

A pesquisa realizada demonstra ser o Cavalo-Marinho um símbolo que representa a trajetória diária de cidadãos brasileiros que contribuem para a construção da nação, e seu Registro como Patrimônio Cultural do Brasil vem legitimar e promover a memória e a identidade desses cidadãos, trabalhadores da cana, gente do Nordeste que ressignifica sua realidade na

brincadeira. Que *bota figura* por meio de um bem cultural que demanda preservação de suas tradições e características originais, bem como convive com as transformações trazidas pela cultura de massa e pela arte como espetáculo. Reconhecer o Cavalo-Marinho como forma de expressão integrante do patrimônio cultural brasileiro é reconhecer um universo de artes, saberes, práticas, costumes e história que envolve atores sociais portadores de especialidades apreendidas no viver concreto, em intensa sintonia com o brinquedo, ratificando assim tradições e identidades socialmente criadas, mantidas e atualizadas.

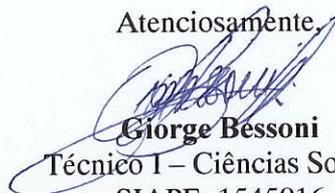
Destarte, como argumenta o próprio Dossiê descritivo, *é oportuno e legítimo (...) para a construção de uma nação baseada na coletividade, o reconhecimento de um bem cultural que se enraíza na escravidão e faz parte da construção identitária dos trabalhadores rurais e de seus descendentes, ligados ao universo canavieiro, grande símbolo econômico, cultural e social do processo de colonização e formação nacional do Brasil (Dossiê. p. 153).*

Pelo exposto, como o Cavalo-Marinho consiste em uma referência cultural para a identidade e a memória de significativo grupo social formador da sociedade brasileira; como o bem cultural possui evidente continuidade histórica, tendo sido documentado desde o século 19; como possui características culturais próprias que o diferem de outras manifestações da cultura popular e tradicional, defendo a inscrição do bem no **Livro de Registro das Formas de Expressão**, nos termos do Decreto Federal nº 3.551/2000.

Por fim, solicito que essa Nota Técnica seja encaminhada à Coordenação de Registro, da Coordenação Geral de Identificação e Registro do DPI/Iphan, para subsidiar o Parecer e o encaminhamento do processo de Registro do Cavalo-Marinho aos trâmites necessários.

É o que submeto à apreciação superior.

Atenciosamente,



George Bessoni
Técnico I – Ciências Sociais
SIAPE: 1545916

Superintendência do Iphan em Pernambuco