



# INRC DO CAVALO-MARINHO

Inventário Nacional de Referências Culturais

Volume 2  
Dossit

# Sumário dos Volumes

## **Volume 1**

Relatório Analítico

## **Volume 2**

Dossiê

## **Volume 3**

Ficha de Sítio (F10)

Bibliografia (Anexo 1)

Registros Audiovisuais (Anexo 2)

Fichas de Identificação (F60)

## **Volume 4**

### **Extremo Norte e Limítrofes**

*Ficha de Localidade (F11), Bens Culturais Inventariados (Anexo 3),*

*Contatos (Anexo 4), Fichas de Identificação (F60)*

## **Volume 5**

### **Norte-Centro e Paulista**

*Ficha de Localidade (F11), Bens Culturais Inventariados (Anexo 3),*

*Contatos (Anexo 4), Fichas de Identificação (F60)*

## **Volume 6**

### **Sul-Oeste**

*Ficha de Localidade (F11), Bens Culturais Inventariados (Anexo 3),*

*Contatos (Anexo 4), Fichas de Identificação (F60)*

**Ministra da Cultura**

Marta Suplicy

**Presidenta do Iphan**

Jurema de Souza Machado

**Chefe de Gabinete**

Rony Oliveira

**Procurador-Chefe Federal junto ao Iphan**

Geraldo de Azevedo Maia Neto

**Diretora do Patrimônio Imaterial**

Célia Maria Corsino

**Diretor de Patrimônio Material e Fiscalização**

Andrey Rosenthal Schlee

**Diretor de Articulação e Fomento**

Estevan Pardi Corrêa

**Diretor de Planejamento e Administração**

Marcelo Vidal

**Superintendente do Iphan em PE**

Frederico Faria Neves Almeida

**DEPARTAMENTO DO PATRIMÔNIO IMATERIAL**

**Coordenadora Geral de Identificação e Registro**

Ana Gita de Oliveira

**Coordenação de Identificação**

Mônia Silvestrin

**Coordenação de Registro**

Cláudia Vasques

**Coordenadora Geral de Salvaguarda**

Teresa Maria Paiva Chaves

**Coordenação de Apoio à Sustentabilidade**

Rívia Bandeira

**SUPERINTENDÊNCIA DO IPHAN EM PERNAMBUCO**

**Coordenador Técnico**

Fábio Cavalcanti

**Coordenador Administrativo**

Santino Cavalcanti

**Procuradora Federal junto ao Iphan-PE**

Fabiana Dantas

**GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO**

**Governador do Estado de Pernambuco**

Eduardo Campos

**Vice-governador**

João Lyra Neto

**Secretário da Casa Civil**

Tadeu Alencar

**SECRETARIA ESTADUAL DE CULTURA**

**Secretário Estadual de Cultura**

Fernando Duarte

**Secretário Executivo**

Beto Silva

**Diretores Executivos**

Vinícius Carvalho e Beto Rezende

**Coordenador de Articulação Institucional**

Claudemir Souza

**Coordenador de Economia Criativa**

Luciano Gonçalo

**Diretor de Formação**

Félix Aureliano

**Diretor de Gestão**

José Mário Duarte Coelho

**Diretora de Planejamento**

Amara Cunha

**Diretor de Políticas Culturais**

Carlos Carvalho

**Coordenadora de Artes Cênicas**

Tereza Amaral

**Assessora de Artes Circenses**

Aronildes Gomes

**Assessora de Dança**

Marília Rameh

**Coordenador de Artes Visuais**

Félix Farfan

**Assessora de Design e Moda**

Cecília Pessoa

**Assessor de Fotografia**

Jarbas Araújo

**Coordenadora de Audiovisual**

Carla Francine

**Coordenadora de Cultura Popular**

Alexandra Lima

**Assessor de Artesanato**

Breno Nascimento

**Coordenador de Literatura**

Wellington de Melo

**Coordenador de Música**

Andreza Portella

**Coordenadora para Populações Rurais e Povos Tradicionais**

Erika Nascimento

**Coordenador do Festival Pernambuco Nação Cultural**

Leo Antunes

**Gestoras de Comunicação**

Michelle Assumpção e Olívia Mindêlo

**Assessores de Comunicação**

Tiago Montenegro, Gilberto Tenório, Giselly Andrade, Chico Ludermir, Dora Amorim, Raquel Holanda e Julya Vasconcelos

# **FUNDAÇÃO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO DE PERNAMBUCO - FUNDARPE**

## **Presidente**

Severino Pessoa

## **Diretora de Gestão**

Sandra Simone dos Santos Bruno

## **Diretor de Gestão do Funcultura**

Emanuel Soares de Lima

## **Diretor de Gestão de Equipamentos Culturais**

Célio Pontes

## **Diretora de Preservação Cultural**

Célia Campos

## **Coordenadora de Patrimônio Histórico**

Fátima Tigre

## **Coordenador de Patrimônio Imaterial**

Eduardo Sarmiento

## **Diretor de Produção**

Fernando Augusto

## *FICHA TÉCNICA*

### **Coordenadora Geral**

Célia Campos

### **Coordenador Técnico**

Eduardo Sarmiento

### **Supervisores Técnicos:**

José Brito, Leilane Nascimento e Luiz Henrique dos Santos

### **Acompanhamento - Equipe Técnica na Superintendência do Iphan em PE – Núcleo de Patrimônio Imaterial**

George Bessoni (Antropologia)

Júlia Morim (Antropologia)

Romero de Oliveira e Silva Filho (História)

# **EQUIPE DO INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS DO CAVALO-MARINHO DE PERNAMBUCO**

## **Aplicação do Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC)**

Associação Respeita Januário (ARJ)

### **Coordenador de Pesquisa**

Beatriz de Miranda Brusantin

### **Supervisão Técnica**

João Paulo de França

### **Produção**

Cláudio Rabeca

### **Equipe de Pesquisa**

#### **Pesquisadores**

Helena Tenderini

Lineu Guaraldo

Maria Cristina Barbosa

Rosely Tavares

#### **Assistentes de Pesquisa**

Fábio Soares

Paulo Henrique L. Alcântara

Sanae Shibata

#### **Logomarca**

Murilo Silva

#### *Ficha Técnica do Dossiê*

#### **Edição de Texto**

Beatriz de Miranda Brusantin

Carlos Sandroni

#### **Revisão de Texto**

Elisabeth Lisovsky

#### **Diagramação e Projeto Gráfico**

João Paulo de França

#### **Fotografias**

Glauco Machado

#### **Transcrição de Partituras**

Carlos Sandroni

## *Ficha Técnica do Vídeo*

### **Edição**

Arthur Pontes  
Cláudio Rabeca

### **Roteiro**

Beatriz Brusantin  
Cláudio Rabeca  
Glauco Machado

### **Imagens**

Glauco Machado

### **Texto da Narrativa**

Beatriz Brusantin

### **Narração**

Jr. Black

### **Músicas**

Paisagem da Mata Norte - Cláudio Rabeca  
Álbum: Cláudio Rabeca - Luz do Baião (2009)

Maria Trubana - Domínio Público (Adpt. Mestre Araújo)  
Álbum: Coletânea Rabequeiros de Pernambuco (2011)

Novas Águas - Alberone  
Álbum: Coletânea Rabequeiros de Pernambuco (2011)

A Roda do Vento – Renata Rosa  
Álbum: Coletânea Rabequeiros de Pernambuco (2011)

Corto Cana, Amarro Cana / Eu Pisei na Cana Verde - Tradicional / Biu Roque  
Álbum: Biu Roque - A Noite Hoje é a Maior

### **Fontes Documentais**

#### **Documento textual**

Arquivo Público Estadual Jordão Emereciano (PE)  
Fundo da Secretaria de Segurança Pública de Pernambuco

#### **Documento áudio-visual**

Imagens do Acervo Pessoal de John Murphy

### **Agradecimentos**

A todos os participantes e familiares dos Cavalos-Marinheiros de Pernambuco e cidades limítrofes.

A todos os pesquisadores e profissionais envolvidos na realização deste INRC.

Em homenagem aos Mestres de Cavalo-Marinho

Mestre Biu Roque

Mestre Batista

Mestre Duda Bilau

Mestre Preá

Mestre Salustiano

Mestre Zé Honório

# LISTA DE FIGURAS, MAPAS E QUADROS

## FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Cena do Capitão com o Mateus (Cavalo-Marinheiro do Mestre Batista – Aliança – 2012).....	24
<b>Figura 2</b> - Estrutura em semicírculo e posicionamento do Banco - Cavalo-Marinheiro Estrela Brilhante de Condado (em Cidade Tabajara, Casa da Rabeca, 2011).....	43
<b>Figura 3</b> - Cordões – Dança dos Aicos - Cavalo-Marinheiro Boi Brasileiro de Condado (em Condado, Conexão Cavalo-Marinheiro, 2011).....	43
<b>Figura 4</b> - Capitão e Caroca – Cavalo-Marinheiro Boi Ventania (Feira Nova, 2012).....	45
<b>Figura 5</b> - Figura do Cavalo – Cavalo-Marinheiro Boi de Ouro de Pedras de Fogo (em Itambé, 2011).....	45
<b>Figura 6</b> - Boi e Mestre Inácio Lucindo – Cavalo-Marinheiro Estrela do Oriente de Camutanga (em Cidade Tabajara, Casa da Rabeca, 2011).....	46
<b>Figura 7</b> - Figura do Empareado – Cavalo-Marinheiro Estrela do Oriente de Camutanga (em Cidade Tabajara, Casa da Rabeca, 2011).....	47
<b>Figura 8</b> - Figura do Liberá – Cavalo-Marinheiro Boi Tira-Teima de Glória de Goitá (no Sítio Malícia, Glória do Goitá, 2012).....	48
<b>Figura 9</b> - Mestre Antônio Telles – Cavalo-Marinheiro Estrela Brilhante de Condado (PE).....	52
<b>Figura 10</b> - Mestre Biu Alexandre- Cavalo-Marinheiro Estrela de Ouro de Condado (PE).....	52
<b>Figura 11</b> - Mestre Zé de Bibi – Cavalo-Marinheiro Boi Tira-Teima de Glória de Goitá (PE).....	52
<b>Figura 12</b> - Mestre Inácio Lucindo – Cavalo-Marinheiro Estrela do Oriente de Camutanga (PE).....	52
<b>Figura 13</b> - Mestre Mariano Teles – Cavalo-Marinheiro de Mestre Batista de Aliança (PE).....	64
<b>Figura 14</b> - Seu Martelo tratando da Bexiga – Condado (PE).....	64
<b>Figura 15</b> - Artesão de Rabeca Zé de Nininha – Ferreiros (PE).....	64
<b>Figura 16</b> - Mestre Borges Lucas confeccionando Máscara de Couro – Lagoa de Itaenga (PE).....	67
<b>Figura 17</b> - Totó, neto do Mestre Antônio Teles - Condado (PE).....	68
<b>Figura 18</b> - Roda do Magui no Cavalo-Marinheiro Boi Tira-Teima de Glória de Goitá (PE).....	71
<b>Figura 19</b> - Roda do Magui no Cavalo-Marinheiro Boi Matuto da Cidade Tabajara (PE).....	71
<b>Figura 20</b> - Figura do Ambrósio em diálogo com o Capitão (figureiro Fábio Soares-assistente de pesquisa deste INRC) – Cavalo-Marinheiro Estrela de Ouro de Condado (em Conexão Cavalo-Marinheiro, Condado, 2011).....	74
<b>Figura 21</b> - Figura da Catirina – Cavalo-Marinheiro Estrela de Ouro de Condado (PE).....	79
<b>Figura 22</b> - Figura do Mateus – Cavalo-Marinheiro Estrela de Ouro de Condado (PE).....	79

<b>Figura 23</b> - Figura do Soldado – Cavalo-Marinho Estrela do Oriente de Camutanga (PE)....	79
<b>Figura 24</b> - Figura do Bode Véio – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) .....	79
<b>Figura 25</b> - Trupé- Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) .....	86
<b>Figura 26</b> - Dança dos Aicos – Cavalo-Marinho Boi Matuto da Cidade Tabajara (PE).....	86
<b>Figura 27</b> - Dança dos Aicos – Cavalo-Marinho Boi Brasileiro de Condado (PE).....	86
<b>Figura 28</b> - Mateus e Bastião de frente para o Banco – Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de Fogo (PB).....	88
<b>Figura 29</b> - Dança dos Aicos de frente para o Banco – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) .....	88
<b>Figura 30</b> - Figuras Bodes Véios – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE).....	88
<b>Figura 31</b> - Banco do Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de Fogo (PB) - Formação com reco e Rebeca.....	97
<b>Figura 32</b> - Banco do Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova (PE) – Formação com Bombo .....	97
<b>Figura 33</b> - Dança dos Aico – Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de Fogo (PB) .....	110
<b>Figura 34</b> - Caboclo de Arubá – Mestre Biu Alexandre – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) .....	110
<b>Figura 35</b> - Cablocos de Pena – Mestre Borges Lucas e seu filho- Cavalo-Marinho Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga (PE).....	110
<b>Figura 36</b> - Cena da morte do Véio Joaquim – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE).....	113
<b>Figura 37</b> - Cena do Soldado pegando o Nego Mateus – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) .....	137
<b>Figura 38</b> - Bisneto de Biu Alexandre treinando a Figura do Ambrósio junto com seu pai, Fábio Soares – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) .....	153
<b>Figura 39</b> - Neto de Mestre Salustiano brincando como Galante – Cavalo-Marinho Boi Matuto da Cidade Tabajara (PE) .....	153
<b>Figura 40</b> - Encontro de Mestres realizado pelo INRC Cavalo-Marinho (Associação Respeita Januário e Fundarpe) em Condado (PE).....	156
<b>Figura 41</b> - Sede do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) .....	164
<b>Figura 42</b> - Casa de Mestre Pisica e Sede do Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova (PE).....	164

## MAPAS

<b>Mapa 1</b> – Sítio – Mata Norte e Paulista.....	27
<b>Mapa 2</b> - Localidade 1 - Extremo Norte e Limítrofes .....	35
<b>Mapa 3</b> - Localidade 2 - Norte-Centro e Paulista .....	35
<b>Mapa 4</b> - Localidade 3 - Sul-Oeste .....	36

## QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Cavalo-Marinho ativo por localidade .....	34
<b>Quadro 2</b> - Figuras da bricadeira do Cavalo-Marinho .....	77
<b>Quadro 3</b> - Outros movimentos de dança do Cavalo-Marinho .....	85
<b>Quadro 4</b> - Transformações no Cavalo-Marinho .....	137
<b>Quadro 5</b> – Linguagem do Cavalo-Marinho .....	147

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>1 IDENTIFICAÇÃO: CAVALO-MARINHO: UM BRINQUEDO COM SUA PRÓPRIA HISTÓRIA .....</b>	<b>20</b>
1.1 Qual a história que o Cavalão-Marinho conta? .....	20
<b>2 CAVALO-MARINHO: UMA BRINCADEIRA DO MUNDO DA CANA-DE-AÇÚCAR .....</b>	<b>26</b>
2.1 Geografia, linhagens históricas e culturais: o recorte territorial.....	26
2.1.2 Os Cavalos-Marinhos e as localidades .....	33
2.2 Identidades entre os Cavalos-Marinhos de Pernambuco e cidades limítrofes .....	41
2.2.1 Descrição pormenorizada dos aspectos constitutivos do Bem .....	42
<b>3 UM UNIVERSO CULTURAL E ARTÍSTICO CHAMADO CAVALO-MARINHO: COMO SE FAZ A BRINCADEIRA DO CAVALO-MARINHO.....</b>	<b>59</b>
3.1 Saberes e fazeres.....	59
3.1.1 Saberes e fazeres da música .....	59
3.1.2 Outros saberes e fazeres: roupas, indumentárias, bichos e máscaras .....	64
3.2 Bora pro samba! A brincadeira do Cavalão-Marinho .....	70
3.3 Figuras, trupés, tombos e pisadas: corpo e movimento do brincador.....	81
3.4 Toadas, loas e diálogos: a oralidade poética do Cavalão-Marinho .....	88
3.5 O Cavalão-Marinho enquanto performance musical.....	94
3.5.1 Gêneros musicais .....	98
3.5.2 Elementos musicais do Cavalão-Marinho .....	100
3.5.3 Instrumentos do Cavalão-Marinho .....	103
3.6 Celebração e Religiosidade .....	107
3.7 As narrativas sobre o Cavalão-Marinho: origens, continuidades e transformação ao longo do tempo .....	114
3.7.1 Cavalão-Marinho e seu diálogo com o Bumba meu Boi.....	114
3.7.2 A narrativa dos folcloristas.....	120
3.7.3 “Chegou o patrão dele e disse: Nego inventa uma brincadeira”: sobre as origens e influências do Cavalão-Marinho e seus bens culturais .....	123

3.7.4 Transformações e significados .....	128
3.7.5 A linguagem do Cavalo-Marinho pernambucano .....	140
<b>4 ENTRE O ANTIGO E O CONTEMPORÂNEO: O CAVALO-MARINHO COMO OBJETO DE REGISTRO .....</b>	<b>148</b>
<b>5 A BRINCADEIRA TEM QUE CONTINUAR.... RECOMENDAÇÕES DE SALVAGUARDA DO CAVALO-MARINHO.....</b>	<b>155</b>
5.1 Diagnóstico atual .....	155
5.2 Indicação das primeiras medidas a serem adotadas.....	164
5.2.1 Linhas de ação de médio e longo prazo.....	165
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>167</b>
<b>ANEXO A - PARTITURAS .....</b>	<b>170</b>
<b>ANEXO B - GRUPOS E PESSOAS CONTACTADAS .....</b>	<b>174</b>

## INTRODUÇÃO

### “A BRINCADEIRA TEM QUE CONTINUAR...”

#### O processo de registro

De forma sucinta, a brincadeira do Cavalo-Marinho é uma forma de expressão tradicionalmente realizada pelos trabalhadores rurais da região da Zona da Mata Norte de Pernambuco e sul da Paraíba durante o ciclo natalino. Trata-se de uma espécie de teatro popular que representa o cotidiano (presente e passado), real e imaginário, deste grupo social brasileiro por meio da poesia, da música, dos rituais e de seus movimentos corporais. Contém personagens com máscaras (figuras), variados tipos de danças, um rico repertório musical, a louvação ao Divino Santo Rei do Oriente, momentos de culto à Jurema Sagrada e a presença de animais ou *bichos*, como o Cavalo e o Boi. A brincadeira, que é comandada pelo Capitão, se realiza num terreiro em formato de semicírculo, em lugares planos e, normalmente, ao ar livre. Antigamente, era praticado nos engenhos e usinas de açúcar. O brinquedo tem suas raízes consolidadas nas senzalas como cultura produzida pelos negros escravizados oriundos da África.

O processo de identificação deste bem cultural teve como base o Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC), que foi aplicado pela Associação Respeita Januário (ARJ), com sede em Recife (PE), e abrangeu o estado de Pernambuco e cidades limítrofes da Paraíba, em específico, os municípios de Pedra de Fogo (PB), Itambé (PE), Camutanga (PE), Ferreiros (PE), São Vicente Ferrier (PE), Condado (PE), Goiana (PE), Aliança (PE), Paulista (PE), Araçoiaba (PE), Lagoa de Itaenga (PE), Passira (PE), Feira Nova (PE) e Glória do Goitá (PE).

A pesquisa foi coordenada pela doutora em História Social Beatriz de Miranda Brusantin, professora da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), e a equipe constituída pelo supervisor técnico João Paulo de França, sociólogo; os pesquisadores Helena Tenderini, mestra em Antropologia, pesquisadora e antropóloga do Instituto Papiro - Pesquisa Antropológica e Social; Rosely Tavares, mestranda em História Cultural, professora da rede particular de ensino; Lineu Guaraldo, mestre em Artes pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp); Maria Cristina Barbosa, educadora musical e etnomusicóloga formada na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); e os assistentes de pesquisa Paulo Henrique L. Alcântara, licenciado em música pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e mestrando em etnomusicologia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB); Sanae Som,

pesquisadora e produtora cultural; e Fábio Soares, neto do mestre Biu Alexandre, bailarino e componente do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro e do Maracatu de Baque Solto Leão de Ouro de Condado (PE); e, por fim, na função de produtor, Cláudio Rabeca, rabequista do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE).

O trabalho foi facilitado pela equipe, que, em seu histórico profissional, já havia realizado pesquisas com a manifestação do Cavalo-Marinho e possuía uma experiência de vida junto com os atores sociais envolvidos com o bem. A presença de Fábio Soares, brincador, figureiro e pertencente à família do Mestre Biu Alexandre do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro (PE), trouxe contribuições de vivências, dentro do universo do Cavalo-Marinho, de grande importância para o trabalho de identificação e elaboração das diretrizes para o Plano de Salvaguarda. A participação de Fábio Soares também foi decisiva para a articulação com os grupos de Cavalo-Marinho, seus mestres e brincadores, principalmente para a realização do Encontro de Mestres (encontro histórico com todos os mestres) ocorrido no dia 4 de junho de 2012 na cidade de Condado (PE), organizado pela equipe do INRC do Cavalo-Marinho e da Fundação de Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (Fundarpe).

Em linhas gerais, a proposta metodológica de trabalho<sup>1</sup> consistiu primeiramente em definir o bem cultural como *forma de expressão*. O Cavalo-Marinho, tratando-se de um bem que mescla dramaturgia, dança e música, possui formas não linguísticas de comunicação associadas a determinado grupo social ou região, desenvolvidas por atores sociais (individuais ou grupos) reconhecidos pela comunidade, e em relação às quais o costume define normas, expectativas, padrões de qualidade e outros.<sup>2</sup> O foco, portanto, do inventário foi o modo como as linguagens associadas ao universo do Cavalo-Marinho foram postas em prática por determinados sujeitos sociais. Estas conclusões foram sendo delineadas com pesquisas prévias e pelo processo de Levantamento Preliminar. Nesta fase, realizamos um levantamento dos Cavalos-Marinhos em atividade e/ou memória, dos contatos dos atores sociais, além do levantamento dos bens culturais presentes na forma de expressão. Também iniciamos os primeiros recortes de sítio e localidades para a identificação.

Num segundo momento, iniciamos a *identificação do bem*, estabelecendo campos espaciais de pesquisa e aprofundando as categorias pré estabelecidas. Realizamos parte das entrevistas com os atores sociais, observamos a apresentação das brincadeiras e registramos as

---

<sup>1</sup> Detalhes sobre a aplicação do INRC no Relatório Analítico.

<sup>2</sup> Definição do Manual de Aplicação INRC 2000 – Inventário Nacional de Referências Culturais. Departamento de Identificação e Documentação. Iphan/Minc.

informações nas fichas de celebrações, edificações, lugares, ofícios e modos de fazer e formas de expressão. Ao término destas atividades, foram elaborados o Dossiê, o relatório analítico e o plano de diretrizes para salvaguarda. A redação do dossiê e do relatório analítico foi feita pela coordenadora de pesquisa Beatriz Brusantin. No Dossiê, especificamente, o subtópico dedicado à música e os anexos das partituras musicais foram elaborados pelo etnomusicólogo Carlos Sandroni, com auxílio dos pesquisadores Maria Cristina Barbosa e Paulo Henrique Alcântara. Quanto ao plano de diretrizes para salvaguarda, as informações para a sua composição foram reunidas durante todo o processo de aplicação deste INRC através dos trabalhos de campo e dos contatos com os atores sociais. O encontro de mestres realizado em junho de 2012 na cidade de Condado (PE) também contou como um importante momento coletivo, com a presença de representantes do Iphan e da Fundarpe.

Por fim, o registro audiovisual e fotográfico de todo o INRC –respeitando a lógica do calendário tradicional dos Cavalos-Marinheiros e conforme disponibilidade e abertura dos atores sociais envolvidos –foi realizado pelo antropólogo Glauco Machado. Os vídeos foram editados e montados pelo Ateliê Produções (Artur Pontes) e por Cláudio Rabeca (Cavalo-Marinheiro Estrela de Ouro de Condado [PE]).

Neste Dossiê traremos um pouco do universo do Cavalo-Marinheiro. Trata-se de detalhes, apreciações, conversas, histórias, registros, identificações, narrativas, musicalidade, dificuldades e reivindicações de um Patrimônio Cultural que já se legitima no grupo social que está inserido. Mantendo-se em atividade, de onde se tem registro, desde o século XIX, quando era praticado pelos escravos, o Cavalo-Marinheiro configura-se como um brinquedo que sobreviveu ao contexto violento, injusto e de muita peleja da sociedade escravista, depois resistiu às mudanças socioeconômicas da agricultura canavieira, adaptou-se à urbanização e entrou pela era digital, influenciando e atuando no mundo artístico contemporâneo. Estas informações estão aqui sucintamente sistematizadas num longo processo dialógico com a produção científica sobre o bem e, fundamentalmente, com os atores sociais envolvidos com o Cavalo-Marinheiro.

O caminho percorrido na aplicação do INRC, sintetizado neste Dossiê, teve como base metodológica o próprio inventário, na sua finalidade de “identificar e documentar bens culturais de qualquer natureza, para atender à demanda pelo reconhecimento de bens representativos da diversidade e pluralidade culturais dos grupos formadores da sociedade”<sup>3</sup>, e como fundamento de princípios a Constituição da República Federativa do Brasil, que

---

<sup>3</sup> INRC 2000 – Manual de Aplicação. Brasília: Iphan, 2000, p. 8.

entende “os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referências à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos (...)”.<sup>4</sup>

Entendemos que a cultura brasileira é formada por sua diversidade. A busca por uma nação representativa, que respeite este múltiplo, se faz justamente no reconhecimento desta pluralidade e na busca de um sistema democrático que dissolva a hegemonia cultural intrínseca a um sistema social dividido por classes e repleto de antagonismos (IANNI, 1992). Nesse sentido, identificar o Cavalo-Marinho como bem cultural e registrá-lo como Patrimônio Cultural Imaterial é caminhar justamente para a construção de uma nação de fato, sem forjar uma identidade nacional sob o mando da cultura hegemônica de um país. 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, foram, por séculos, excluídos do projeto de construção de uma nação brasileira. Projeto este forjado pela sociedade patriarcal, agrária e escravista que impôs sua cultura e seus anseios na formação do Estado nacional.

A cultura do Cavalo-Marinho, com raízes históricas comprovadas da época imperial brasileira, em si, como campo de significações e representações, revive o passado escravista. Une passado e presente através da memória de seus atores sociais que encontram, no seio da brincadeira, a liberdade para narrar (a seu modo) suas histórias (e a de seus antepassados) de vivências e sofrenças, criando e recriando identidades como sujeitos brasileiros. Um Estado nacional democrático, portanto, que respeita e representa sua coletividade heterogênea, precisa reconhecer seus bens culturais enquanto patrimônio nacional, escapando da lógica de representatividade de uma cultura homogênea. Cultura esta que foi imposta pelas classes dominantes, nas quais os trabalhadores rurais e seu grupo social pernambucano não foram incluídos. Assim, patrimonializar o Cavalo-Marinho pernambucano – cultura que historicamente possibilitou que grupos sociais subalternos criassem identidades próprias, de forma orgânica, resignificando suas histórias e, assim, conseguissem manter laços com sua tradição – é possibilitar que continuemos avançando politicamente em direção a uma cultura patrimonial democrática que dê novos sentidos para a identidade nacional. Um sentido no qual as culturas dos trabalhadores rurais brasileiros tenham sua representatividade legitimada pelo Estado. Nas palavras da historiadora Martha Abreu:

---

<sup>4</sup> BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Senado, 1988.

A eleição dos patrimônios de uma nação, materiais ou imateriais, é uma das operações políticas mais importantes para a consolidação de uma determinada história, memória e cultura comuns. Registra e consolida o valor de certas manifestações, conferindo-lhes significados atuais e novas possíveis leituras, do passado e da própria nação. A definição de uma cultura nacional, historicamente construída, depende sempre dessas escolhas políticas (ABREU, 2007).

Neste dossiê, esboçaremos o Cavalo-Marinho e sua principal característica de narrar, de forma ressignificada e representada, as histórias vividas por seus brincadores. Um “teatro-memória” que proporciona, por meio de personagens, movimentos corporais e religiosidade, a construção de elos identitários entre os seus, uma vez que dá sentido às vivências comuns ao grupo social. As identidades, que são diferenciações em curso (SANTOS, 1994), emergem dos processos interativos que os indivíduos experimentam na sua realidade quotidiana, feita de trocas reais e simbólicas. Assim, a memória pode ser entendida como processos sociais e históricos, de expressões, de narrativas de acontecimentos marcantes, de coisas vividas, que legitimam, reforçam e reproduzem a identidade do grupo (CRUZ, 1993). Identidade esta que pode ser tão profunda e enraizada que atribui sentido inato para seus atores sociais:

Brincadeira é uma coisa que nasceu em mim de criança, é a coisa que eu mais amo, Maracatu, Cavalo Marinho e Forró Pé de Serra, de sanfona. A brincadeira é uma coisa que nasceu dentro da minha alma, é a coisa que eu mais adoro na minha vida. Tirou essas três coisas de mim, acabou comigo. (Mestre Grimário em entrevista para o evento Conexão Cavalo-Marinho, produzido por Laura Tamiana e Hélder Vasconcellos.)

A tradição do Cavalo-Marinho corrobora o primordial conceito de patrimônio, na perspectiva que faz recordar o passado; “é uma manifestação, um testemunho, uma invocação, ou melhor, uma convocação do passado”. Tem, portanto, o objetivo de (re)memorar acontecimentos mais importantes, numa estrita relação com o conceito de memória social que, por sua vez, legitima a identidade de um grupo. “Como atributo coletivo, o patrimônio é um elemento fundamental na construção da identidade social/cultural e, simultaneamente, é a própria materialização da identidade de um grupo/sociedade” (CHOAY, 2001).

O brincar Cavalo-Marinho, assim como a memória e a identidade que estão em constante movimento, não parou no tempo. Dialoga com o passado, rememora-o constantemente e, ao mesmo tempo, se insere na contemporaneidade, espalhando seus saberes e sua arte pelo território nacional brasileiro. Pessoas de vários cantos do país e do mundo se dirigem aos seus atores sociais para compreender e se inspirar. Suas histórias e suas relações sociais encantam acadêmicos. Seus corpos, sua dança e sua música surpreendem artistas nacionais e lhe trazem subsídios para a criação. Nascido na senzala, o Cavalo-Marinho hoje se

insere nas universidades e nos palcos de reconhecidos espetáculos. Uma sabença genuinamente brasileira de indiscutível valor patrimonial para o Brasil.

A aplicação do INRC em 12 grupos de Cavalos-Marinheiros presentes na Zona da Mata Norte de Pernambuco, cidades limítrofes da Paraíba e cidade de Paulista, trouxe-nos informações detalhadas sobre as dinâmicas da brincadeira, as transformações e continuidades do bem e as necessidades para a sua preservação enquanto cultura tradicional. O contato e o diálogo constante com os atores sociais, inserindo-os como parte da equipe para a aplicação do INRC, proporcionaram a realização deste inventário em conformidade com os princípios desta política pública no que concerne, principalmente, a elaboração de diretrizes para a salvaguarda do bem.

# 1 IDENTIFICAÇÃO: CAVALO-MARINHO: UM BRINQUEDO COM SUA PRÓPRIA HISTÓRIA

## 1.1 QUAL A HISTÓRIA QUE O CAVALO-MARINHO CONTA?

Corto cana, amarro cana,  
 Dou três nós de amarradia  
 Foi você quem em ensinou  
 a namorar que eu não sabia.  
 Corto cana, amarro cana  
 Dou três nós de amarrá  
 Foi você que me ensinou  
 Meu benzinho a namorar.  
 Toada pra cortar cana - Despedida Cavalo-Marinho

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 desenvolve a dança, o teatro de máscaras, a música, a poesia, a louvação, o ritual e o canto. Apesar da realização da brincadeira trazer elementos sofisticados destas frentes artísticas e culturais, esses vocabulários são externos ao universo histórico dos brincadores e sujeitos desta cultura. O interessante é que, se perguntado aos seus sujeitos, eles não definem o Cavalo-Marinho como uma composição cultural-artística segmentada – um teatro de variedades –, mas classificam a expressão em sua totalidade: uma composição significativa de vários elementos interligados. Um todo chamado brincadeira que contém a dança do *magui* (ou mergulhão), a dança dos *aico* ou o baile das baianas, as figuras (personagens que usam máscara), os bichos, Mateus, ou Caroca, Bastião e Catirina, o Banco, o Caboclo de Arubá, ou o Caboclo de Pena, as baianas, o Cavalo, o Boi, as loas (poesias faladas), as toadas (músicas cantadas), os diálogos (falas dos personagens contracenando com o Capitão Marinho) e, por fim, mas não menos importante, a história que a brincadeira conta. Diante disso, seria reduzido demais definirmos o Cavalo-Marinho apenas aos elementos artístico-culturais que seus sujeitos tradicionalmente desenvolvem, sendo necessário acrescentar outra pergunta: qual é a história que o Cavalo-Marinho conta?

A brincadeira do Cavalo-Marinho traz consigo uma narrativa, algo semelhante a um enredo em uma linguagem teatral. Um significado que atribui o sentido para a realização do brinquedo. Podemos considerar que a narrativa, ou enredo, constitui a lógica da brincadeira,

definindo seu desenvolvimento e sua execução. Esta narrativa não é homogênea nem fixa para todos os grupos de Cavalos-Marinhos. Cada um traz sua peculiaridade e suas variações dentro de uma estrutura narrativa semelhante a todos os brinquedos. O que vai propor a especificidade de cada grupo é a composição das figuras— performance, loa, toada, momento da participação, roupas e indumentárias, artefatos – e/ou a presença de alguns elementos cênicos e/ou ritualísticos.

O trabalho de campo e a troca com outros pesquisadores sobre o bem cultural confirmam-nos que é equivocado respondermos o que é o Cavalo-Marinho sem contextualizar, especificar o grupo e relativizar sua composição. Nesta pesquisa de identificação, registramos em 3(três) localidades definidas<sup>5</sup>, 3 (três) grandes linhagens de formação histórica dos Cavalos-Marinhos. Dentro destas 3(três), consideramos 2 (duas) grandes variantes do brinquedo. Com vários aspectos comuns, entre figuras, narrativas, instrumentos musicais, danças, loas, toadas, rituais e louvações, em todos estes grupos, seus brincadores nomeiam o Cavalo-Marinho como sendo uma brincadeira.

A história que grande parte dos grupos de Cavalo-Marinho conta (cada um com seu sotaque) 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). O “teatro” começa então a se desenrolar, com entradas de figuras (personagens) com máscaras, e tem seu ápice na Estrela, uma parte da dança dos Arcos ou *Aico* que louva ao Divino Santo Rei do Oriente (em outra versão, a Estrela ocorre no Baile das Baianas, dançado em um ritmo semelhante à Marchinha). Em todas as brincadeiras, a cena do Cavalo também é um momento importante durante as apresentações e faz parte do enredo fixo dos grupos. Existem cerca de 70 (setenta) figuras que compõem o folguedo, além dos bichos. O brinquedo sempre termina com a aparição do Boi.

Todas as brincadeiras têm como principal base musical o canto e o Baião, com andamento mais rápido<sup>6</sup>, tocado com rabeça, pandeiro, bage e ganzá (ou mineiro); ou, em

---

<sup>5</sup> Descrição pormenorizada sobre o sítio e as localidades mais adiante neste dossiê.

<sup>6</sup> Alguns brincadores afirmam que o ritmo da brincadeira é o ritmo do Cavalo-Marinho, porém, grande parte dos entrevistados, tocadores e brincadores afirmam ser o baião.

outra formação, bombo, ganzá (ou mineiro) e rabeça.<sup>7</sup> Dependendo do grupo de Cavalo-Marinho, também podemos observar a execução do coco e/ou da marcha (ou marchinha).

A narrativa da história desta Forma de Expressão, que possui duas grandes variantes, a dos Cavalos-Marinheiros musicados por bombo e a dos Cavalos-Marinheiros sem bombo, sempre traz, nos primeiros atos, uma cena de negociação de trabalho. Esta representação retrata, de forma interpretativa, a realidade do mundo do trabalho rural específico da região pernambucana que, há séculos, tem como base econômica principal a plantação de cana e a produção dos derivados desta planta. A cena no Cavalo-Marinho acontece entre o Capitão e as figuras dos negros Mateus ou Caroca, e os diálogos variam conforme o grupo que se apresenta, porém, a base de todos traz a negociação do preço do trabalho de cuidar do terreno, ou do trecho, e de tudo que ali acontecer enquanto o dono – o Capitão – estiver fora.

As falas contidas na cena trazem referências típicas do mundo do trabalho rural e, em especial, de uma negociação de contrato de trabalho específica do processo histórico de implementação das usinas de açúcar. Trata-se da empreitada, ou como os brincadores falam na brincadeira, “empeleitada” (cena entre Mateus e Capitão). O processo de quebra das relações tradicionais de moradia no universo social dos engenhos levou a uma expropriação sobre a reprodução da força de trabalho. Não obstante, a reprodução desta mão de obra estava sendo assegurada pela venda continuada dessa força aos mesmos proprietários aos quais os trabalhadores estavam ligados anteriormente, como moradores. A relação, no entanto, entre este trabalhador morador da cidade e o proprietário era intermediada por um empreiteiro (ou empeleiteiro), por meio de um esquema: aquele só conseguia trabalho através deste (SIGAUD, 1979: 14). Esta relação de trabalho é reinterpretada na brincadeira do Cavalo-Marinho como parte fixa da narrativa contada. Registrar o Cavalo-Marinho como Patrimônio Cultural Imaterial é reconhecer justamente estes processos históricos como parte da memória do grupo social produtor do bem cultural em questão.

#### Diálogo entre Mateus e Capitão:

- Capitão, pronto. O senhor me chamou pra quê?
- Não, porque aqui tem um serviço pra o senhor tomar conta desse sítio aqui, dessa população aqui e dessa festa. Pra tomar conta e dar conta.
- Disso tudinho, é?
- É, Mateus.
- Capitão, eu tomo conta e não dou conta.
- Mas tem que tomar conta e dar conta.

---

<sup>7</sup> No caso dos Cavalos-Marinheiros da localidade Sul-Oeste, que utilizam bombo (engloba os municípios de Lagoa de Itaenga, Feira Nova Glória do Goitá), o ritmo é diferente. Na verdade, podemos considerá-lo uma variante do baião.

- Ô, Capitão, quanto o senhor quer pra tomar conta desse negócio aqui?
- Se eu tomasse conta eu não lhe chamava aqui, Mateus.
- Então eu vou fazer a minha empeleitada.
- Tá certo. Quanto você cobra?
- Eu cobro doze, redoze, dezesseis com quatorze, uma buxada e uma beirinha de samba. Tá valido?
- Tá valido.
- Então, pode dizer o que é que eu tenho que fazer, Capitão.
- Ô, Mateus, mas eu to achando que esse serviço é muito pra você. Você trabalha sozinho, ou tem um outro parente, uma família, um irmão, um amigo, um paria?
- Eu tenho meu paria.
- Como é que ele vem?
- Do mesmo jeito que eu vim.
- Do mesmo jeito?
- Tem música aí?
- Tem.
- Mande tocar que é capaz dele vir do mesmo jeito que eu vim.<sup>8</sup>

A compreensão do que é o Cavalo-Marinho passa necessariamente pelo entendimento do universo histórico e sociocultural no qual a brincadeira está inserida. A lógica constituinte do “fundamento” da brincadeira se faz e (re)faz sustentada na narrativa do mundo do trabalho, com suas relações hierarquizadas e suas formas diversas de agências. As figuras são representações das pessoas reais que tradicionalmente marcam a vida de seus participantes nos engenhos e usinas, nas feiras, vilas e cidades. O próprio corpo da dança e das várias performances traz gestos, pesos e levezas, movimentos e envergaduras do trabalho árduo no meio dos canaviais. Portanto, para a definição do brinquedo do Cavalo-Marinho é essencial a compreensão dos processos históricos, sociais e culturais que são constituintes da lógica do bem.

A religiosidade não é característica principal do brinquedo do Cavalo-Marinho, contudo, este traz momentos de louvação ao(s) Santo(s) Rei(s) do Oriente e momentos ritualísticos, com referências ao culto da Jurema, através do Caboclo de Arubá ou Caboclo de Pena.

Nas entrevistas realizadas durante este processo de registro, nenhum brincador ou mestre caracteriza esta manifestação como totalmente profana, mas afirma-se que a brincadeira faz referência a Jesus Cristo. Com relação ao culto da Jurema, visivelmente presenciamos, em alguns brinquedos, a “incorporação” no momento da realização dos Caboclos, porém, nem sempre isto é claramente colocado nas entrevistas.

---

<sup>8</sup> Diálogo entre Mateus e Capitão, Cavalo-Marinho Estrela de Ouro, Condado (PE), 2002, registrado por Érico Oliveira (2006).



**Figura 1** - Cena do Capitão com o Mateus (Cavalo-Marinho do Mestre Batista – Aliança – 2012)

O Cavalo-Marinho ganha sua importância enquanto Patrimônio Cultural Imaterial por sua complexidade, riqueza e totalidade. A própria definição dada por seus sujeitos como brincadeira carrega um imenso universo, algumas vezes, despercebido pelo outro. Ao nos voltarmos para os estudos acadêmicos, o psicoterapeuta Donald Winnicott (1975:75) trabalha com a noção de brincadeira em seu aspecto terapêutico, situando-a como uma “atitude social positiva” (apud GUARALDO, 2010). Nas palavras de Winnicott (1975: 93), “é com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem” (apud GUARALDO, 2010). E como coloca Lineu Guaraldo (2010), o brincador, ao lançar-se no ato da brincadeira, propõe “o encontro intensivo de elementos de sua subjetividade com aspectos da realidade. Coloca à prova as noções de limite entre o palpável e o imaginado, borrando fronteiras e gerando reformulações”.

Para a pesquisadora Helena Tenderini, as brincadeiras carregam “significados de seriedade e de divertimento”. Para a autora, “são expressões complexas, que, comumente, trazem em si uma dialogia entre seriedade e comicidade, entre o presente e o que passou, contando histórias situadas num tempo remoto dialogando” com situações vividas no cotidiano naquela região. “Desta forma elas constroem também uma ponte estreita entre o lado do imaginário onde ela está situada e o lado do real, onde se situam os que dela

participam.” Ao fazer uma análise relacional, a autora conclui que a brincadeira é, também, sem dúvida alguma, a realidade dos brincadores (TENDERINI, 2003: 21).

A definição deste brinquedo não se resume apenas às suas características estéticas, mas, sim, a toda história que se reproduz nele e que se coloca na realidade vivida para a existência do Cavalo-Marinho. Este INRC pretende propor uma imersão no universo do Cavalo-Marinho como uma forma de expressão complexa que possui, na sua composição, elementos da própria história de vida de cada participante. Neste dossiê traremos a história que este brinquedo conta, representa, dramatiza, música, dança, poetiza, brinca e reproduz enquanto um bem cultural significativo para a vida de seus atores sociais e para o processo histórico cultural do Brasil.

## 2 CAVALO-MARINHO: UMA BRINCADEIRA DO MUNDO DA CANA-DE-AÇÚCAR

### 2.1 GEOGRAFIA, LINHAGENS HISTÓRICAS E CULTURAIS: O RECORTE TERRITORIAL

As casas não são muitas  
Que por aqui tenho encontrado  
(os povoados são raros  
Que a cana não tenha expulsado)

O canavial é a boca  
com que primeiro vão devorando  
matas e capoeiras  
pastos e cercados.  
(João Cabral de Melo Neto)

#### 2.1.1 O sítio e o passado histórico-cultural

Para este INRC, realizamos um recorte geográfico baseando-nos em aspectos históricos e culturais referentes ao bem cultural do Cavalo-Marinho de Pernambuco. A escolha, portanto, foi territorial, mas levou em consideração características culturais que se revelaram na determinação geográfica para além dos limites político-administrativos. As escolhas pautaram-se, sobretudo, na lógica de linhagens culturais de referência dos Cavalos-Marinhos e seus atores sociais. Concentramo-nos em um único sítio, o qual denominamos de Zona da Mata Norte e Paulista, e dividimos esta área em três localidades, incluindo os seguintes municípios e distritos:

- **Localidade 1: Extremo Norte e limítrofes** – Camutanga (PE), Ferreiros (PE), São Vicente Ferrier (PE), Itambé (PE) e Pedras de Fogo (PB).
- **Localidade 2: Norte-Centro e Paulista** – Condado (PE), Goiana (PE), Aliança (PE), Chã de Camará (PE), Chã de Esconsio (PE), Cidade Tabajara (PE), Araçoiaba (PE).
- **Localidade 3: Sul-Oeste** – Lagoa de Itaenga (PE), Passir (PE), Feira Nova (PE), Glória de Goitá (PE).



**Mapa 1**– Sítio – Mata Norte e Paulista

A Zona da Mata Norte de Pernambuco está localizada a cerca de 50 quilômetros de Recife, entre o litoral e o agreste, e é composta por 17 (dezesete) municípios. Até bem pouco tempo, a maior parte desta área era referida como "região canavieira". É uma das regiões de maior potencial econômico do Nordeste, pelos recursos naturais disponíveis (água, solo etc.), pelas vantagens locais (em torno da Região Metropolitana do Recife), com razoável infraestrutura econômica (estradas estaduais e federais) e abundante contingente de mão-de-obra. De área total, a zona canavieira, ou Zona da Mata (originalmente assim denominada em função das grandes florestas que a recobriam), compreende toda a extensão dos 170 quilômetros da linha costeira da província, penetrando 60 quilômetros para interior, ao norte, e 130 quilômetros ao sul (DE CARLI, 1940.)

Toda a área que cobre o Sítio Zona da Mata Norte e Paulista possui um histórico socioeconômico cultural voltado para a plantação de cana-de-açúcar e a fabricação de seus derivados. Nesta região, o grande *boom* da produção de açúcar ocorreu entre o começo e o fim do século XIX, quando o número de *plantations* de cana cresceu de 500 para mais de 2 mil. Entre a década de 1850 e o fim do decênio de 1880, o número de engenhos cresceu de 1.300 para 1.650, um aumento de 27% que contribuiu indiscutivelmente – junto com modificações tecnológicas que melhoraram a produtividade – para mais que dobrar a produção de açúcar entre tais datas.

Segundo Brusantin, foi, principalmente, a partir da década de 1870, momento de grande transformação social e econômica no parque açucareiro nacional como um todo, que Pernambuco, então principal produtor de açúcar do país, e mais especificamente a Zona da

Mata, recebeu grande parte dos investimentos do governo imperial, avançando tecnologicamente. O objetivo do governo era que a indústria açucareira nacional se mantivesse no mercado internacional do açúcar, o qual, naquele momento, contava com o crescimento da produção europeia de açúcar de beterraba (BRUSANTIN, 2011:42). Como coloca Eisenberg, foi nessa década, por exemplo, que surgiram as primeiras ferrovias privadas, instaladas entre canaviais e engenhos para transportar a cana com mais agilidade e em maiores quantidades (EISENBERG, 1977: 60). Já Pedro Ramos ressalta que a principal inovação introduzida antes de 1870 foi a moenda de cilindros de ferro, já conhecida nas Antilhas. Outras modificações de menor importância ocorreram nas fornalhas. O processo de difusão, alternativo à moenda, chegou a ser introduzido em dois engenhos, tendo sido posteriormente abandonado. A maior inovação, contudo, consistiu na adoção do vapor como força motriz, cujas primeiras experiências ocorreram já na primeira metade do século XIX (RAMOS, 1991: 43). No entanto, até 1870 não houve modificações significativas no setor canavieiro pernambucano, fato que se deve, segundo Eisenberg, à combinação de terra barata com trabalho barato e não educado, que produziu uma atitude conservadora, rotineira em relação à inovação tecnológica. No mais, isso caberia também aos altos custos do capital e à instabilidade do mercado: os riscos e dificuldades da modernização eram tais que os engenhos mais modernos do século XIX eram subsidiados pelo governo (EISENBERG, 1977: 70).

A posse e o uso da terra também eram fatores que caracterizavam o perfil da produção açucareira na região da Mata. Segundo Eisenberg, embora os plantadores de cana possuíssem a maioria da Zona da Mata, bem pouco a utilizavam produtivamente. Na década de 1850, provavelmente, eles não empregavam mais de 1/5 das terras disponíveis. Calcula-se que os agricultores de meados do século XIX utilizavam entre 33, 4% e 45, 2% das terras cultiváveis da Zona da Mata (EISENBERG, 1977: 151).

Na década de 80 do século XIX, a indústria açucareira pernambucana participou do programa de implantação de engenhos centrais subsidiados pelo governo. Ao mesmo tempo em que o governo financiava as companhias para a implantação dos engenhos centrais, alguns senhores de engenho e comerciantes, que possuíam várias propriedades e capitais, passaram a implantar fábricas idênticas do ponto de vista técnico, mas nas quais havia o controle, por uma pessoa física ou por uma empresa, de toda a atividade econômica, desde o plantio da cana até a produção do açúcar ou do álcool e da aguardente. Essas unidades eram chamadas de usinas e deram início a uma disputa de áreas de influências com os engenhos centrais.

Muitos engenhos centrais tiveram curta duração ou se transformaram em usinas (DE CARLI, 1942).

Com a chegada das usinas, a paisagem da Zona da Mata pernambucana mudou muito. O processo de instalação de usinas em Pernambuco durante os anos 90 do século XIX modificou a paisagem econômica social e física do estado. Segundo considerações de Andrade, a usina foi uma síntese moderna das duas etapas precedentes da revolução açucareira e identificada com outros aspectos desse processo geral de modernização, como supremacia das cidades sobre as áreas rurais, a mudança do trabalho escravo para o assalariado e a concentração de capital (ANDRADE, 1975:54). Neste momento histórico, a presença deste novo sistema de produção irá transformar a vida social e cultural das pessoas que ali moravam e trabalhavam. Há, todavia, uma informação importante com relação à Zona da Mata Norte, foco deste processo de registro.

Entre os engenhos centrais e usinas fundados até 1910 em Pernambuco, dos 71 (setenta e um) listados pelo estudioso Peter Eisenberg (1977:126-129), apenas 7 (sete) estavam localizados na Zona da Mata Norte, sendo que na mata úmida sul, com concentração em Escada e Ipojuca, existiam 42 (quarenta e duas) fábricas desse porte. Diante disso, a autora sugere que a Zona da Mata Norte possuía um perfil de engenhos banguês que, apesar da concorrência dos engenhos centrais e usinas, se manteve em funcionamento, provavelmente com dificuldades, durante a segunda metade do século XIX e até as primeiras décadas do XX (BRUSANTIN, 2011: 45).

Com menores capitais, técnicas mais atrasadas, baixa produtividade e pondo no comércio um produto de qualidade inferior, o banguê resistiu como pôde ao surto usineiro, voltado que estava para o mercado consumidor regional. A reação do banguê fez-se com tal energia que, apesar de sua fraqueza econômica e das vantagens conseguidas pelos usineiros perante as instituições governamentais, só no fim da década de 1951-60 veio praticamente a extinguir-se. Assim, o banguê reagiu por mais de setenta anos à investida das usinas (ANDRADE, 1980: 98). Este cenário histórico vai influenciar diretamente nas dinâmicas sociais e culturais da região em foco. Estamos registrando um bem cultural, o Cavalo-Marinho, que tem suas raízes fincadas no universo histórico acima descrito. Todos os processos de transformações acontecidos, bem como os não procedidos, vão influenciar na sobrevivência do brinquedo, na forma da sua realização e no perfil de seus participantes. No mais, considerar historicamente o perfil dos participantes do Cavalo-Marinho é buscar

compreender processos de construções de identidades, significados e representações do bem cultural em questão.

Esse processo de transformação social possivelmente se deu de forma diversificada na zona canavieira, justamente porque o tipo de mão de obra utilizada na produção do açúcar nas regiões da mata pernambucana variava conforme a época e o espaço geográfico. Segundo Correia de Andrade, na primeira metade do século XIX, quando ainda dominava o trabalho escravo e o tráfico com a costa africana, as regiões como o sul de Pernambuco e o recôncavo da Bahia, apesar da existência de muitas terras improdutivas, comportavam os engenhos mais ricos e as áreas com grande potencial à cultura canavieira, nas quais, em sua maioria, acomodavam entre 100 a 200 escravos. (BRUSANTIN, 2011: 48). Já ao norte do Recife, sítio em foco neste INRC, eram raros os senhores de engenho ricos que possuíam numerosa escravaria e sólidos sobrados. Por este motivo, ao lado de algumas dezenas de escravos, estes senhores costumavam contratar trabalhadores assalariados – índios, mulatos e negros livres. O próprio Henry Koster, como senhor de engenho em Jaguaribe, na época de maior trabalho, geralmente de plantio ou de colheita da cana, fez longas viagens a Goiana e Paraíba com o fito de assalariar indígenas para as suas plantações (ANDRADE, 1980: 87- 90).

Entre os motivos, o autor destaca que, nesta região, frequentemente, os senhores de engenho, por não poderem adquirir escravos devido a seu alto custo, supriam a necessidade de braços facilitando o estabelecimento de moradores em suas terras, com a obrigação de trabalharem para a fazenda. Esses trabalhadores tinham permissão para derrubar trechos de matas, levantar choupanas de barro ou de palha, fazer pequeno roçado e dar dois ou três dias de trabalho semanal por baixo preço, ou gratuito, ao senhor de engenho. Surgiu, assim, aquilo que se chamou moradores de condição, constituindo grande parcela dos trabalhadores do campo na segunda metade do século XIX e até o século XX (ANDRADE, 1980: 88).

Neste período, em Pernambuco, sobretudo, ao norte, na mata seca, o trabalho assalariado era de uso generalizado. Henri Milet salientou ainda que as lavouras de algodão eram feitas quase inteiramente por assalariados, assim como mais da metade da lavoura da cana-de-açúcar, pela proporção cada vez mais importante que representava, na safra dos engenhos, o quinhão devido aos plantadores livres, isto é, ao sistema de parceria. Só certos trabalhos mais pesados, como corte, transporte e manipulação das canas, continuavam a ser feitos quase unicamente por escravos (ANDRADE, 1980: 92).

A evidência de que a Zona da Mata Norte de Pernambuco e Paulista (é importante ressaltar que, no século XIX, o território até Olinda era considerado como uma extensão desta

zona da mata) concentrou a maior quantidade de engenhos banguês e que estes, com uma estrutura mais rústica, eram de propriedade de senhores de engenho não tão ricos, que mesclavam sua mão de obra entre livres e escravos e abriam a possibilidade para os moradores por condição, significa, para a compreensão histórica deste registro, que o sítio deste INRC historicamente abarcou condições para que o Cavalo-Marinho existisse por diversas gerações desde a época da escravidão. A realização deste brinquedo, como as narrativas de seus brincadores contam, acontecia dentro dos engenhos, em horários noturnos, e, sobretudo, reunia os moradores dos mesmos ou das terras vizinhas. Relacionando geografia e a realização do Cavalo-Marinho, este demanda espaços “fixos” e planos para seu desenvolvimento. Não se trata de um cortejo, mas de uma forma de expressão mais próxima a um “teatro”, que encontra suas raízes na vida cotidiana dos engenhos. Conta-nos Mestre Inácio Lucindo que antigamente as brincadeiras aconteciam, na maioria das vezes, em locais com chão de terra, ou “pera” (corruptela de poeira) na pronúncia dos brincadores. Com o processo de urbanização das cidades, algumas das ruas onde aconteciam as brincadeiras foram “calçadas”, sendo que, atualmente, a maioria das brincadeiras acontece em locais com chão de cimento ou de paralelepípedos. Segundo os relatos de brincadores, este fato desencadeou inúmeras mudanças na execução da dança do Cavalo-Marinho, assim como na apresentação de determinadas partes em que os brincadores têm de rolar ou cair no chão.

Quanto aos atores sociais da brincadeira, é importante destacar que a população de trabalhadores destes engenhos era composta por escravos, africanos ou descendentes, índios e livres. As referências culturais, portanto, de etnias variadas, trazem-nos subsídios para identificarmos historicamente as “origens” dos bens culturais do Cavalo-Marinho. Registramos, por exemplo, o Caboclo de Arubá com influência da Jurema, religião indígena; as figuras dos negros Mateus, Catirina, Bastião e Caroca com trejeitos e falas, bem como o uso da cara pintada de preto, próximas à cultura africana e/ou escrava (isso sem contar o uso das máscaras, que pode ser de influência portuguesa ou africana). Todos estes elementos culturais estão, certamente, ligados aos atores sociais, de ontem e de hoje, que foram constituindo o Cavalo-Marinho ao longo dos anos. Estes atores eram os trabalhadores rurais da estrutura socioeconômica acima historicizada.

Me criei na vida do canavial, na palha de cana, engenho bangüê, na minha cultura, dos trabalhadores do bananal, dos canavial, onde tinha carreiro, onde tinha pastorador de boi (...) passei a minha vida vivida, ela sendo vivida na vida de alguém. Eu fui portador de senhor de engenho, de portador de patroa, de ama de cozinha, outro colega que trabalhava comigo, pastorava boi comigo. Eu com 8 anos de idade pastorava. Eu quando tinha 9 anos de idade, passei a semana pastorando o

Boi e chegou no sábado eu perguntei: Pai, posso ir no Cavalo-Marinho? Pode. Ele gostava de Cavalo-Marinho. No engenho São Bento. Daí eu saí e cheguei lá já tava brincando o Cavalo-Marinho. Já tocando a rebeca. Era o Cavalo-Marinho de Mestre João Pedro. Daí eu cheguei perto do banco e achei muito bonito aquelas coisas. Aí eu olhando e arreparando e daí eu ficava arrepiado, dava uma frieza no coipo. Daí eu ficava arrepiado, como agonia por dentro do coipo, e com uma vontade de que se alguém dizer pra brincar, eu brincava. (Mestre Inácio Lucindo em entrevista concedida a este INRC.)

Existiam diferenças entre as zonas e dentro de uma mesma zona da mata em Pernambuco. Iam desde a postura econômica dos dirigentes e proprietários, quanto à produção de algodão e açúcar, à quantidade de livres e escravos, ao clima, à maquinaria, ao transporte e à produção dos gêneros de consumo. Muitas possibilidades de análise podem ser exploradas a partir destas diferenças; uma delas é refletir como, diante do processo histórico de desenvolvimento e decadência da produção açucareira e de fim da escravidão, as relações de trabalho e as ações dos trabalhadores, escravos e livres, se construíram de forma peculiarmente local (BRUSANTIN, 2011: 54). Desta perspectiva, definimos as localidades dentro deste grande sítio.

A reflexão sobre os aspectos culturais, registros orais, relatos e memórias de filhos de senhores de engenho, relatos de viajantes e estudos de folcloristas descrevem a existência de folguedos ligados a rituais festivos que eram brincados pelos trabalhadores da cana, tanto na Mata Sul como na Norte. No entanto, as narrativas, inclusive atuais, revelam que na Zona da Mata Norte, do século XIX até hoje, os trabalhadores da cana mantiveram manifestações culturais ligadas ao Boi, mais especificamente o Cavalo-Marinho, e ao culto da Jurema, como o Maracatu de Baque Solto ou Rural. Ainda que em algumas localidades, como Ipojuca e Cabo, no passado, ouvia-se falar na brincadeira do Boi pernambucano, é na Zona da Mata Norte que se registrou o costume de se realizar os folguedos do Cavalo-Marinho e do Maracatu Rural, entre outros, típicos também dessa região.

Através dos relatos de alguns ex-moradores de engenhos de Nazareth, dos relatos orais colhidos em pesquisas de campo, da bibliografia sobre o tema e dos registros documentais da década de 70 do século XIX, podemos constatar que, durante os séculos XIX e XX, os escravos e libertos cotidianamente se reuniam e realizavam festas e rituais ressignificando a realidade. Em suas memórias, Petronilo Pedrosa relatou que, em alguns engenhos, se celebrava festivamente o início da moagem. Este momento denominava-se a *botada*, festa mais aristocrática para a qual eram convidados o vigário da freguesia que oficiava a missa e a bênção do engenho; o juiz de direito; o delegado de polícia e outras pessoas de destaque da cidade próxima, além de parentes e correligionários políticos. Depois da cerimônia religiosa,

dava-se início à moagem, cabendo a cada autoridade presente jogar uma cana na moenda. No fim da moagem celebrava-se a *pejada*, festa mais popular, porque se destinava mais aos trabalhadores<sup>9</sup> (PEDROSA, 1977: 47).

Terminada a moagem, limpava-se o engenho, retirando-se todo olho de cana que ficasse, varrendo-se e às vezes aguando-se, para diminuir a poeira. Durante toda a noite os trabalhadores se divertiam, brincando de Cavalo-Marinho, coco e Bumba meu Boi. Havia a distribuição de bolacha e aguardente. O feitor e o vigia estavam presentes para evitar excesso de bebida e brigas. O senhor de engenho comparecia com a família por algumas horas, prestigiando a festa (PEDROSA, 1977: 76).

Nesses relatos percebemos não só a existência do Cavalo-Marinho acontecendo desde o século XIX, passando pelo XX e chegando no XXI, mas também a realização deste dentro do processo produtivo e de fabrico da cana-de-açúcar, em outras palavras, como parte também das posturas de proprietários e trabalhadores diante do processo de produção de açúcar e suas relações sociais. O Cavalo-Marinho como cultura viva e ponto de ramificação para entender o mundo do trabalho e suas conexões com os significados criados e recriados pelos trabalhadores da cana da Mata Norte (BRUSANTIN, 2011: 64).

### 2.1.2 Os Cavalos-Marinhos e as localidades

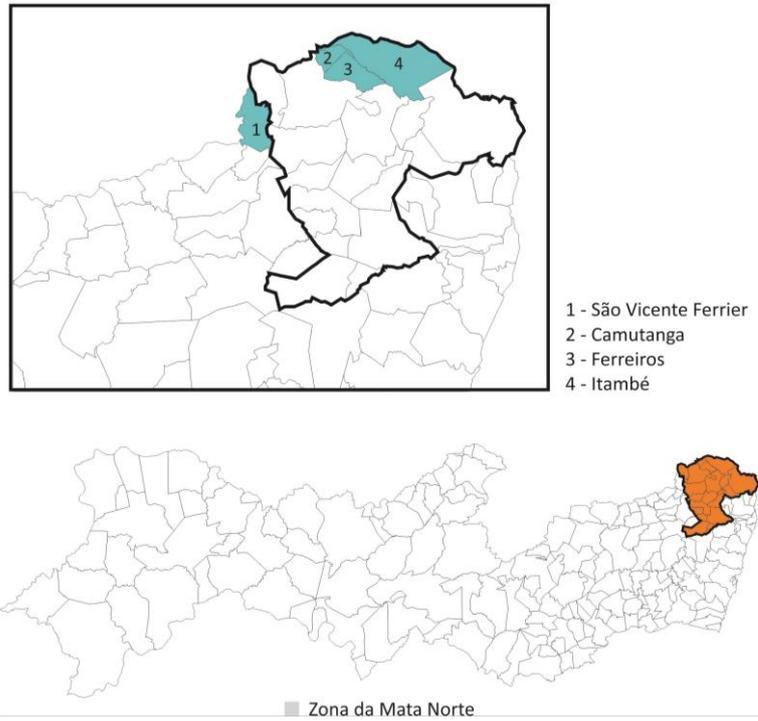
Além do critério histórico e cultural utilizado para a divisão do sítio e das localidades, existem características próprias de cada grupo que trazem especificações dignas de valorização e ênfase. Vale ressaltar que cada grupo traz sua especificidade; os brincadores costumam dizer que nenhum Cavalo-Marinho é igual ao outro: nem melhor, nem pior. Existem, todavia, determinadas linhagens, não muito bem definidas por seus atores, que proporcionaram características culturais para os grupos de Cavalo-Marinho e que podemos dividir em 3 (três) localidades. Identificamos os seguintes Cavalos-Marinhos ativos nas respectivas localidades:

---

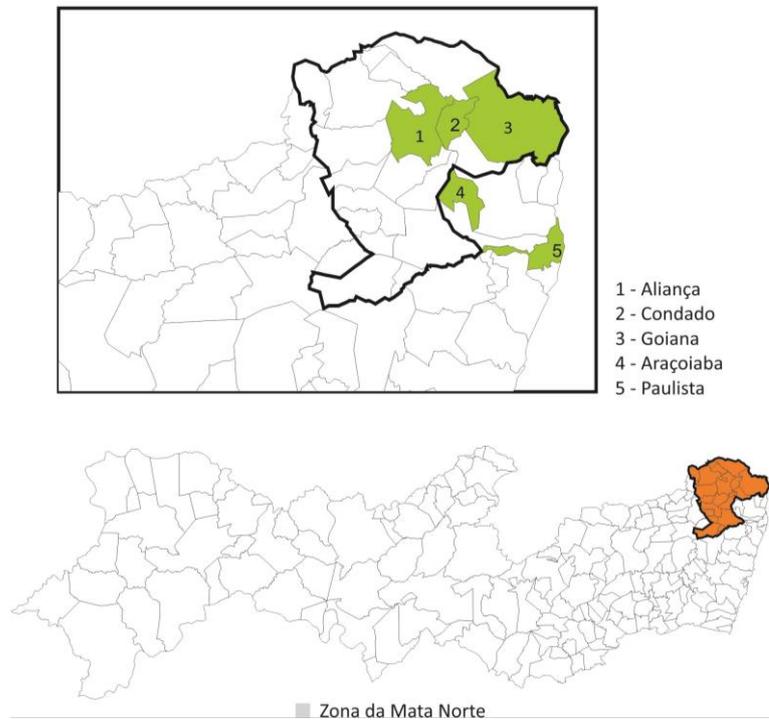
<sup>9</sup> Realizava-se durante a noite, na moita do engenho, edifício de grande proporção que consistia numa área coberta, onde ficava depositada a cana vinda do campo enquanto aguardava a hora de ser levada à moenda para ser esmagada.

Localidade	Município/Distrito	Cavalo-Marinho	Mestre/Responsável
<b>LOCALIDADE 1 Extremo Norte e limitrofes</b>	Camutanga (PE)	Cavalo-Marinho Estrela do Oriente	Mestre Inácio Lucindo
	Pedra de Fogo (PB)	Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Mestre Araújo
<b>LOCALIDADE 2 Norte-Centro e Paulista</b>	Condado (PE)	Cavalo-Marinho Estrela de Ouro	Mestre Biu Alexandre
	Condado (PE)	Cavalo-Marinho Estrela Brilhante	Mestre Antônio Telles
	Condado (PE)	Cavalo-Marinho Boi Brasileiro	Luiz Paixão
	Aliança (PE) – Chã de Esconsio	Cavalo-Marinho Boi Pintado	Mestre Grimário
	Aliança (PE) – Chã de Camará	Cavalo-Marinho do Mestre Batista	Mestre Mariano Telles
	Paulista (PE) - Cidade Tabajara	Cavalo-Marinho Boi Matuto	Mestre Salustiano Pedro Salustiano
	Araçoiaba (PE)	Cavalo-Marinho Boi Coroado	Mestre Aicão
<b>LOCALIDADE 3 Sul-Oeste</b>	Glória do Goitá (PE)	Cavalo-Marinho Tira- Teima	Mestre Zé de Bibi
	Lagoa de Itaenga (PE)	Cavalo-Marinho Boi Teimoso	Mestre Borges Lucas
	Feira Nova (PE)	Cavalo-Marinho Boi Ventania	Mestre Pisica

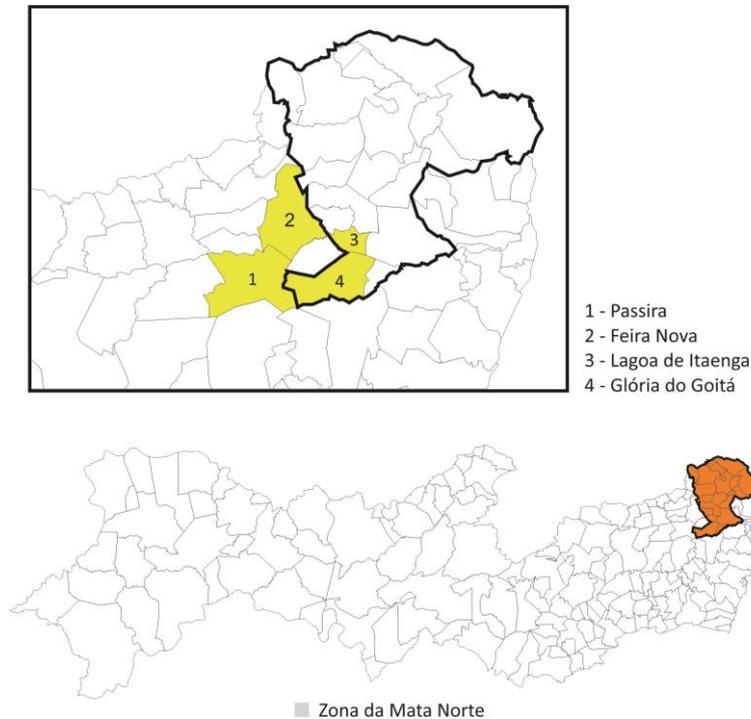
**Quadro 1** - Cavalo-Marinho ativo por localidade



**Mapa 2** - Localidade 1 - Extremo Norte e Limítrofes



**Mapa 3** - Localidade 2 - Norte-Centro e Paulista



**Mapa 4 - Localidade 3 - Sul-Oeste**

Entre estas localidades podemos considerar dois grandes conjuntos: o dos Cavalos-Marinhos sem bombo (Localidade 1 – Extremo Norte e limítrofes; e Localidade 2– Norte-Centro e Paulista) e o dos com bombo (Localidade 3– Sul-Oeste).

A narrativa contada também difere, e, conseqüentemente, suas figuras também. Nas pesquisas de campo realizadas neste INRC observamos que os brincadores e mestres dos Cavalos-Marinhos das localidades 1 e 2, em muitos casos, não conheciam as brincadeiras da Localidade 3. Em cada localidade verificamos que os mestres e brincadores seguiam linhagens diferentes, ainda que ocorressem cruzamentos entre as diversas correntes. Por exemplo, na Localidade 1– Extremo Norte e limítrofes, um grande mestre de referência era Mestre Duda Bilau (última residência, Itambé [PE]), este, todavia, também influenciou alguns grupos da Localidade 2– Norte-Centro e Paulista, mas mantinha muito mais contato e trazia sua experiência e conhecimento para os Cavalos-Marinhos da Localidade 1. Para estes Cavalos-Marinhos fixados nos municípios de Pedra de Fogo (PE) e Camutanga (PE), observamos um perfil de brincar semelhante, com reminiscências tradicionais, “um jeito antigo de se brincar”, causado pela presença significativa de pessoas idosas. A música das brincadeiras desta localidade também é mais cadenciada, um pouco mais lenta do que as brincadeiras da Localidade 2, que traz a mesma formação instrumental. Segundo relatos do

Mestre Inácio Lucindo, do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente (Camutanga [PE]), seu brinquedo segue um estilo antigo, um modo de brincar Cavalo-Marinho que existia antes das mudanças implementadas pelo Mestre Batista (mestre referência da Localidade 2). O andamento da música era mais lento, as figuras mais versadas e menos violentas. Até o ano 2000, o Estrela do Oriente não praticava o “magui” em sua brincadeira. Algumas figuras, como a “Véia do Bambu”, também não existiam em sua brincadeira. Nos últimos anos, em consequência do falecimento de seus brincadores mais antigos (Zé Pimenta, que, além de botar figuras, atuava como toadeiro) e pelo fato de não haver novos brincadores com intenção de levar adiante este modo de brincar, Inácio começou a implementar mudanças em seu brinquedo. Atualmente, o brinquedo de seu Inácio traz em seu banco tocadores e brincadores do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro (Condado [PE]) da Localidade 2, assim, muitas características antigas estão se modificando e/ou perdendo.

Os brinquedos da Localidade 2: Norte-Centro e Paulista seguem, principalmente, as influências vindas de três grandes mestres referenciais para o jeito de brincar, tocar e botar figuras: Mestre Salustiano, Mestre Preá e Mestre Batista. Mestre Salustiano foi um mestre conhecido por muitos. Manteve contato com quase todos os grupos de Cavalos-Marinhos atualmente existentes. Alguns menos, outros mais, mas a grande maioria, em algum momento, teve contato com o mestre e/ou brincou em seu terreiro Casa da Rabeca, na Cidade Tabajara (PE). Muitos brincadores dos brinquedos da Localidade 2, trazem no seu jeito de brincar ensinamentos de Mestre Salustiano. Muitas características de passos dentro do magui são traços marcantes do brinquedo Boi Matuto da família Salustiano. A conhecida “rasteira” ou os “chutes” são bem típicos deste brinquedo. Mestre Salustiano e sua família tornaram-se centro de referência para a divulgação do brinquedo do Cavalo-Marinho, construindo uma “ponte” entre a Zona da Mata e a capital, Recife. Com residência fixa na Cidade Tabajara, em Paulista (PE), a família Salustiano, hoje herdeiros de Mestre Salustiano, proporciona uma janela com maior visibilidade para os brinquedos do Cavalo-Marinho. Tradicionalmente, realiza-se o Encontro dos Cavalos-Marinhos na Casa da Rabeca, e esta celebração faz parte da vida dos brincadores da Zona da Mata, influenciando-os em seu processo de existência. Desde os tempos remotos, Salustiano promovia transformações na vida dos brincadores, além de ditar caminhos e rumos para a sobrevivência dos brinquedos.

Salustiano, antes de morar na cidade de Paulista (PE), viveu muitos anos na Zona da Mata Norte de Pernambuco e, nesta região, a grande referência no modo de brincar Cavalo-Marinho foi a do Mestre Batista. Muitas performances, jeito de tocar, músicas, toadas e loas

tiveram sua divulgação e transformação pelas mãos e mente de Batista. Seu Cavalo-Marinho com sede em Chã de Camará, em Aliança (PE), foi assistido e brincado por vários mestres e brincadores da região, e é justamente nesta vivência que se aprendeu muito sobre o Cavalo-Marinho. Segundo relatos de Mestre Mariano Telles, atual mestre do Cavalo-Marinho de Mestre Batista, Batista herdou de sua mãe, Joana Batista Dias, o apelido que o acompanhou por toda vida. Seu nome de registro era Severino Lourenço da Silva, nasceu em Chã de Camará, município de Aliança (PE), em 06 de junho de 1932. Faleceu em 28 de agosto de 1991, aos 59 anos.

No depoimento obtido de José Lourenço Batista (filho do Mestre Batista e atual dono do Cavalo-Marinho), este relata que, da relação intensa com a brincadeira já existente no sítio Chã de Camará, o menino Batista, em 1945, aos 13 anos de idade, já era mestre do Cavalo-Marinho da comunidade. Apesar das pesquisas já realizadas, não há, até o momento, um registro preciso quanto à data em que Batista fundou o brinquedo. Existem, porém, duas indicações sobre o assunto, o Mestre Mariano Teles aponta que Batista fundou o brinquedo em 1956. Por outro lado, José Lourenço Batista analisa a trajetória de vida de seu pai e indica que o brinquedo foi criado em 1950. Contudo, independente destas controvérsias, o que se sabe é que o brinquedo formado por Batista tornou-se uma referência para outros mestres e/ou brincadores da região. Os brincadores que tiveram a oportunidade de conviver com ele contam que possuía um valioso conhecimento sobre a tradição cultural do Cavalo-Marinho. Mestre Mariano Teles, em seu depoimento, relata que começou a brincar no Cavalo-Marinho do Mestre Batista em 1969, aos 27 anos, e dele recebeu muitos conhecimentos sobre a brincadeira. Outro depoimento importante é o de José Lourenço Batista, que vem se dedicando a preservar a memória de seu pai, bem como assumindo a coordenação do Cavalo-Marinho e buscando prover recursos para a manutenção da sede.

A casa onde residiu o mestre Batista e sua família é um marco importante para a identidade cultural do sítio Chã de Camará. Segundo a história narrada por José Lourenço, a edificação já existia quando a família do Mestre Batista chegou ao povoado, em 1930, e foi nesta casa em que ele nasceu, cresceu e, posteriormente, constituiu sua própria família e a manteve, assim como abrigou os seus brinquedos, o Cavalo-Marinho e o Maracatu de Baque Solto. Hoje, no mesmo local, existe o Ponto de Cultura Estrela de Ouro, que promove, com visibilidade nacional, diversos eventos culturais e de valorização da cultura popular.

O terreiro da casa sempre foi um espaço aberto para a realização das atividades do Cavalo-Marinho e as sambadas do Maracatu. Considerado um verdadeiro celeiro cultural de

tradição, de onde se formaram importantes brincadores de Cavalo-Marinho, como o lendário rabequeiro Zé Aive (José Alves da Silva), cuja história foi registrada pelo músico Siba Veloso em seu trabalho de conclusão da graduação em música (CAC/Ufpe). Na monografia registra-se que Zé Aive foi um rabequeiro importante para a história deste Cavalo-Marinho, muito admirado por sua destreza ao tocar o instrumento. Foi Zé Aive quem trouxe o seu primo Luís Paixão, também um exímio rabequeiro, para participar do Cavalo-Marinho do Mestre Batista (OLIVEIRA, 1993: 13-14). As influências, portanto, de Mestre Batista, de seus tocadores e brincadores foram determinantes para a herança cultural e aprendizagem dos brincadores de Cavalo-Marinho da Localidade 2.

Mestre Preá, da cidade de Goiana (PE), também foi uma referência para os brincadores da Localidade 2. Muitos brincadores e mestres contam que brincavam em seu brinquedo, costumeiramente realizado na rua Timbaúba, em Goiana(PE). Mestre Preá se coloca como um dos brincadores antigos da Zona da Mata e que manteve seu Cavalo-Marinho vivo por vários anos. É um sujeito interessante porque sua história proporciona um cruzamento com os mestres das localidades 1 e 2. Alguns mestres, como seu Araújo (Boi de Ouro, de Pedras de Fogo [PB]) e Inácio Lucindo (Estrela do Oriente, de Camutanga [PE]) fazem referência ao grande conhecimento da brincadeira que Mestre Preá possuía, inclusive, a cadência da música de seu brinquedo também era mais lenta do que a maioria dos brinquedos da Localidade 2. Ao mesmo tempo, mestres como Biu Alexandre e o contra-mestre Aguinaldo do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) – Localidade 2, conviveram com Preá e seu brinquedo. Mestre Biu Alexandre conta que brincou muito com ele na rua Timbaúba.

Muitos cruzamentos existiram, e existem, entre os brinquedos da Localidade 1: Extremo Norte e limítrofes e Localidade 2: Norte-Centro e Paulista. Contudo, a sua geografia histórica e suas referências culturais, bem como as especificidades dos seus brinquedos, trazem-nos subsídios pertinentes para a separação das duas localidades. Quanto à Localidade 3: Sul-Oeste, as referências históricas e culturais diferem das outras localidades. Por conseguinte, notamos que os brinquedos desta localidade possuem diferenças mais específicas (notaremos estas diferenças nos itens a seguir). Nesta localidade, Mestre Pisica (João Laurentino da Silva) e Zé de Bibi (José Evangelista de Carvalho) citam Mestre José Honório como um grande mestre de referência (década de 60 do século XX). Este tinha um Cavalo-Marinho e era bem reconhecido nos municípios de Glória de Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova (Localidade 3). Todos os grupos identificados nesta localidade, Cavalo-Marinho Tira-Teima (Mestre Zé de Bibi), Cavalo-Marinho Boi Ventania (Mestre Pisica) e Cavalo-Marinho Boi Teimoso (Mestre

Borges Lucas) trazem dentro da brincadeira a mesma narrativa, formação instrumental e linhagens tradicionais. Geograficamente, suas referências históricas também foram diferentes das localidades 1 e 2. O sítio Malícia, no município de Glória de Goitá (PE) e de propriedade do Mestre Zé de Bibi, é tradicionalmente um ponto de referência para o Cavalo-Marinho e outras manifestações da localidade. Muitos brincadores vivenciaram neste espaço o ato de brincar e aprenderam sobre a brincadeira. O próprio Mestre Zé de Bibi narra que a construção da sua vida no sítio Malícia sempre foi ligada ao brinquedo. Segundo ele, assim que construiu sua casa, já construiu a sede do brinquedo. Podemos considerar Mestre Zé de Bibi e seu terreiro como o grande centro propulsor de continuidade do Cavalo-Marinho na região. Com mais de 50 anos de dedicação à difusão e à continuidade do brinquedo, Mestre Zé de Bibi ganhou o Prêmio Mestres da Cultura Popular, do Ministério da Cultura, em 2007, com cujos recursos iniciou o primeiro e único Museu de Cavalo-Marinho. Em 2009, recebeu o Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade, do Iphan), na categoria Salva-guarda de Bens de Natureza Imaterial, e o sítio, terra em herança do seu pai, foi reconhecido como Sítio Histórico de Cavalo-Marinho. Os prêmios contribuíram para dar visibilidade ao grupo, e o Boi Tira-Teima constantemente está ganhando espaço e apoio do governo do Estado e da prefeitura para realizar apresentações em vários festivais (Festival Nação Cultural, Festival de Inverno de Garanhuns, entre outros). Consideramos, desse modo, este círculo de atores sociais como compositor de uma linhagem específica – passada, presente e futura –, territorializada na Localidade 3: Sul-Oeste.

Por fim, com base em todas estas considerações históricas, sociais e culturais que conectam os Cavalos-Marinheiros do estado de Pernambuco e cidade limítrofe Pedras de Fogo (PB), optamos por não identificar neste INRC os possíveis outros grupos de Cavalos-Marinheiros do estado da Paraíba. Além do argumento de que optamos pela identificação de uma área com fortes traços históricos e sociais comuns, verificamos, através de vídeos, pesquisas acadêmicas e conversas com brincadores e pesquisadores, que a brincadeira do Cavalo-Marinho da Paraíba trata-se de uma manifestação cultural que carrega outros aspectos culturais e outras linhagens de referência, ainda que esteja inserida numa cultura tradicional nordestina comum (Bumba meu Boi, Reisado, Boi de Reis).

Analisando os estudos de Luís Ricardo da Silva Queiroz (2007) e Gustavo Vilar (2001), os registros fotográficos e audiovisuais e as considerações informais de pesquisadores que conhecem as duas brincadeiras, conclui-se que o Cavalo-Marinho paraibano, em concentração na mata sul do estado, principalmente na cidade de Bayeux, se trata de uma manifestação

cultural com feições e musicalidade distintas da forma de expressão realizada em Pernambuco. A composição das roupas, das narrativas, do enredo, dos personagens, da dança e dos instrumentos musicais é diferente da encontrada nos Cavalos-Marinhos pernambucanos e cidades limítrofes. Os brinquedos paraibanos não possuem, portanto, características estruturais comuns nem processos histórico-culturais semelhantes, ou entrecruzados, com os brinquedos pernambucanos. Não desconsideramos a possibilidade de uma variação dentro do mesmo universo, todavia, por questões práticas (de tempo e recursos financeiros), não seria possível realizar sua identificação com semelhante qualidade. Existem, portanto, diferenças formais e intrínsecas ao brinquedo do estado da Paraíba que o configura como uma Forma de Expressão diferente do bem cultural identificado neste INRC. Pontuamos, todavia, a demanda para uma pesquisa mais detalhada que o tenha como foco.

Como cidade representante da Paraíba, identificamos neste INRC Pedras de Fogo (PB), que faz limite com Itambé (PE) e onde reside o Mestre Araújo, rabequeiro e dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro (apesar de residir na Paraíba, seu Araújo brinca mais na cidade pernambucana de Itambé). Conquanto, vale pontuar a existência e a importância de se incluir na política pública de valorização patrimonial os outros grupos de Cavalo-Marinho paraibanos aqui não inventariados.

## **2.2 IDENTIDADES ENTRE OS CAVALOS-MARINHOS DE PERNAMBUCO E CIDADES LIMÍTROFES**

Neste processo de inventário ampliamos a perspectiva do perfil dos Cavalos-Marinhos de Pernambuco. Realizamos, juntamente com iniciativas da Fundarpe, encontros com brincadores e mestres de duas regiões pernambucanas que antes não se conheciam. Os grupos de Cavalos-Marinho dos mestres Zé de Bibi (Glória de Goitá [PE]), Borges Lucas (Lagoa de Itaenga [PE]) e Pisica (Feira Nova [PE]) – Localidade Sul-Oeste – utilizam em seu banco o bombo, o mineiro (ou ganzá) e a rabeça. De forma diferente, os Cavalos-Marinhos das localidades Norte-Centro e Paulista e Extremo Norte e limítrofes, trazem, em sua formação, a rabeça, o pandeiro, a bage (às vezes duas) e o ganzá (ou mineiro). Além da formação instrumental, a música é reproduzida diferentemente, dependendo da localidade. Não só nos aspectos estritamente musicais, mas também outros aspectos são diferentes: loas, toadas, figuras, narrativas (enredo), outros. Há, contudo, muitas semelhanças estruturais da brincadeira que criam identidades culturais e artísticas entre todos os grupos. O brinquedo não se constitui

como um ou dois elementos artístico-culturais, mas, sim, vários, que dialogam e criam laços de dependência constitutiva. No vocabulário antropológico, poderíamos colocar esta compreensão como *ethos*, porém, optamos neste INRC pela palavra que eles mesmos utilizam: “fundamento”. Existe, assim, um “fundamento” comum em todos estes grupos e na sua ação enquanto sujeitos produtores, reprodutores de bens culturais, significados e história e, por conseguinte, enquanto legitimadores do brinquedo do Cavalo-Marinho.

Para além das caracterizações folclóricas ou acadêmicas que buscam definir o que é Bumba meu Boi e o que é Cavalo-Marinho, a legitimação dada pelos atores sociais envolvidos com o bem cultural do brinquedo em questão é o mais importante. A legitimação se faz em diversos níveis e esferas. O fato de todos os grupos possuírem estruturas artístico-culturais e históricas comuns é definidor para a busca da identidade do brinquedo e seus brincadores, bem como para a justificativa do registro do Cavalo-Marinho como Patrimônio Cultural Imaterial. Caracterizando os elementos fundamentais verificados em todos os grupos de Cavalos-Marinho, destacamo-nos em 2 (duas) esferas: cultural-artística e sócio-histórica.

### **2.2.1 Descrição pormenorizada dos aspectos constitutivos do Bem**

#### **a) Elementos culturais-artísticos:**

##### *1) Estrutura espacial:*

A brincadeira se realiza em estrutura circular (semicírculo), com as “cenas” acontecendo de frente para o banco dos músicos. As figuras entram na “roda do samba” pelo lado oposto do banco dos músicos. Salvo na “performance” de alguns Mateus e/ou Bastiões que entram por de trás do banco dos músicos ou por baixo deste.

##### *2) Estrutura espacial dos músicos:*

Estes sempre ficam sentados em um banco (ou conjunto enfileirado de cadeiras) durante toda a realização da brincadeira. Apenas em dois momentos os músicos se levantam, sendo uma no final da brincadeira. O outro momento varia conforme as localidades. Nos brinquedos das localidades Extremo Norte e limítrofes e Norte-Centro e Paulista o banco dos músicos se levantam na denominada “Estrela”, início do “Baile dos Aico” (Arcos) ou Galantaria. Na brincadeira dos grupos da Localidade Sul-Oeste esta

dinâmica ocorre quando chega a figura do Cavalo junto com o Capitão Marinho ou Mestre Cavaleiro (Cavalo-Marinho).



**Figura 2** - Estrutura em semicírculo e posicionamento do Banco - Cavalo-Marinho Estrela Brilhante de Condado (em Cidade Tabajara, Casa da Rabeca, 2011)



**Figura 3** - Cordões – Dança dos Aicos - Cavalo-Marinho Boi Brasileiro de Condado (em Condado, Conexão Cavalo-Marinho, 2011)

3) *Presença de cordões de galantes e/ou baianas:*

É parte integrante da estrutura do brinquedo a presença de dois cordões compostos por galantes, pastorinha, dama e arlequim nas localidades Extremo Norte e limítrofes e Norte-Centro e Paulista, na Localidade Sul-Oeste, por sua vez, os cordões são formados com menos participantes, mas com galantes e baianas. Nas 2 (duas) variações ocorre o momento do Baile.

4) *Presença da figura do negro em negociação com a figura do Capitão:*

Dentro da brincadeira do Cavalo-Marinho, em todas as localidades, ocorre no início da apresentação a chegada das figuras dos negros Mateus e Bastião ou Caroca e da negra Catirina. Estes possuem uma estrutura de representação cênica semelhante, tendo como conteúdo narrativo a negociação de trabalho com a figura do Capitão. Esta “cena” inicial da chegada das figuras dos negros em todos os Cavalos-Marinhos trata-se de uma (re)significação da realidade vivida pelos seus atores sociais.

5) *Presença da figura do Capitão:*

Uma das figuras principais da brincadeira do Cavalo-Marinho está presente em todos os grupos e é sempre portador do Apito, artefato que comanda a brincadeira, sinalizando o começo ou o término “das partes” (partes significariam cenas e cortes ou paradas dentro das cenas/danças/músicas) da realização do folguedo.

6) *Presença da figura do Cavalo e do Capitão Marinho (denominação dada pelos folcloristas como Cavalo-Marinho):*

Em todos os brinquedos de Cavalo-Marinho a figura do Cavalo com seu mestre Cavaleiro e/ou Capitão Marinho está presente e é parte constituinte do enredo fixo da brincadeira. Traz variações “cênicas” conforme o grupo, em alguns casos, a figura entra e sai da “cena”, em outros, especialmente os Cavalos-Marinhos da Localidade Oeste-Sul, após sua entrada e performance, o Cavalo e seu Capitão se mantêm em “cena” até o fim da brincadeira. É importante destacar que os brincadores e mestres, geralmente, não se referem a esta figura como Cavalo-Marinho, mas sim como “figura do Cavalo” e, com relação ao homem que o acompanha, a denominação é Mestre Cavaleiro e/ou Capitão Marinho. Esta figura, no entanto, é a mesma que os folcloristas fazem referência desde o início do século XX. Os relatos de Pereira da Costa, por exemplo,

trazem versos semelhantes aos que são cantados nos Cavalos-Marinhos na atualidade (PEREIRA DA COSTA, 1974).



**Figura 4** -Capitão e Caroca – Cavalo-Marinho Boi Ventania (Feira Nova, 2012)



**Figura 5** - Figura do Cavalo – Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de Fogo (em Itambé, 2011)

7) *Presença do Boi no final da brincadeira:*

Em todas as brincadeiras do Cavalo-Marinho existe a performance do Boi, com versos próprios e com encenações que perpassam a morte e sua ressurreição. Tradicionalmente, os brincadores mais antigos dizem que o Boi apenas saía com o amanhecer, mas hoje em dia, com a duração da brincadeira reduzida, isso raramente ocorre. O Boi interage com Mateus e Bastião, ou Caroca, bem como com as pessoas que estão assistindo, realizando certa “bagunça” e provocando risos de todos. Em algumas brincadeiras, como, por exemplo, no Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) – Localidade Norte-Centro e Paulista – o Boi termina sua performance derrubando o Banco dos Músicos, isso representaria o fechamento da brincadeira. Esta, no entanto, continua com os músicos em pé e se dirigindo para a Tóda (camarim improvisado) ao som de uma série de músicas próximas ao gênero do coco. Neste momento também se inicia uma série de Vivas comandados pelo Mestre com a resposta, em repetição, de todos os brincadores e público em geral. Por exemplo:

Mestre: - Viva o dono da casa, senhor!

Todos: - Viva!!



**Figura 6** -Boi e Mestre Inácio Lucindo – Cavalo-Marinho Estrela do Oriente de Camutanga (em Cidade Tabajara, Casa da Rabeca, 2011)

8) *Presença de figuras e a ocorrência de uma ordem inicial fixa de acontecimentos:*

Em todas as localidades, as brincadeiras do Cavalo-Marinho trazem uma narrativa e, nesta, uma sequência de figuras que inicialmente se dá de forma fixa. Esta sequência de entrada das figuras varia conforme o brinquedo, marcando as especificidades dos grupos, porém, cada grupo busca, quase sempre, em apresentações normais do brinquedo, quando não se tem o controle da duração da brincadeira (em alguns contratos de apresentações, o tempo de duração da brincadeira é estipulado em cerca de 60 minutos, nestes casos, os brincadores e mestres têm que reduzir a apresentação e retirar ou encurtar as sequências fixas), manter o repertório de acontecimentos que traz a lógica da brincadeira. Por exemplo, o Boi é sempre a última figura. O magui (mergulhão) sempre inicia os brinquedos (que fazem esta parte) após as toadas de alevante e de boa noite e as toadas soltas. Em grande parte dos Cavalos-Marinhos das localidades Norte-Centro e Paulista e do Extremo Norte e limítrofes a primeira figura que se apresenta é o Ambrósio. Em alguns brinquedos, a primeira figura é o Mateus ou o Caroca. Existem, portanto, sequências fixas em cada brinquedo, cada um possui sua ordem, que é rigorosamente respeitada, uma vez que, para seus brincadores e mestres, não se constrói sentido se não seguir a ordem tradicionalmente estabelecida nos variados brinquedos. Vale destacar que, dentro do “enredo” principal, existem pequenas sequências dentro do brinquedo que também são respeitadas. Trata-se de “cenas” que incluem várias figuras fixas.



**Figura 7** -Figura do Empareado – Cavalo-Marinho Estrela do Oriente de Camutanga (em Cidade Tabajara, Casa da Rabeca, 2011)



**Figura 8** -Figura do Liberá – Cavalo-Marinho Boi Tira-Teima de Glória de Goitá (no Sítio Malícia, Glória do Goitá, 2012)

9) *Existência de uma narrativa que envolve temas como o trabalho, a festa e a louvação ao(s) Santo(s) Rei(s) do Oriente:*

É comum, em todos os brinquedos do Cavalo-Marinho, uma narrativa que o brinquedo conta que tem como tema principal a homenagem para o(s) Santo(s) Rei(s) do Oriente e como subtemas a negociação do trabalho entre o Capitão e os negros Mateus, Bastião, Catirina ou Caroca e o acontecimento de uma festa ou festival, como se fala nos grupos da Localidade Sul-Oeste. É interessante notar que cada grupo traz esta narrativa de forma peculiar, brinca com estes temas trazendo suas especificidades cênicas e performáticas, no entanto, as loas e toadas utilizadas nas brincadeiras das localidades do Extremo Norte e limítrofes e Norte-Centro e Paulista são semelhantes (o conteúdo é praticamente igual, as diferenças ocorrem justamente nas performances e nos improvisos). Na localidade Sul-Oeste, as brincadeiras trazem uma narrativa diferente das outras localidades, mas com representações semelhantes (podemos observar figuras diferentes, mas com conteúdos representativos semelhantes e/ou equivalentes). Entre os Cavalos-Marinhos desta localidade, as loas e toadas são semelhantes, variando as performances.

*10) Utilização de puias (piadas de duplo sentido):*

É parte constituinte da brincadeira do Cavalo-Marinho, e está presente em todos os grupos, a utilização pelas figuras de piadas com conotações sexuais e do universo masculino. Chamadas de puias pelos atores sociais do universo do brinquedo, estas piadas dão o tom dos inúmeros diálogos das figuras que brincam em “cena”. Nessas não são utilizadas palavras claras e de conhecimento das pessoas de fora deste universo. Em sua maioria trata-se de “piadas” de duplo sentido, com metáforas e/ou vocabulário incognoscível para pessoas de fora da comunidade. Existem puias de improvisos e outras que já fazem parte das falas das figuras. O divertimento é garantido quando se desfruta da puia para arrancar risos da plateia, principalmente local, que entende a piada, e dos próprios brincadores (mestre, tocadores, figureiros), que se divertem muito durante a realização do brinquedo. Estas piadas apelativas divertem, principalmente, o público e brincadores do sexo masculino, bem como são aplicadas por brincadores do mesmo sexo. É quase impossível encontrar mulheres figureiras utilizando as puias em suas falas (isso também acontece nas apresentações realizadas por crianças. Nestas, as puias mais apelativas não ocorrem). A presença da puia é uma das principais características que configuram a brincadeira do Cavalo-Marinho como um divertimento historicamente exclusivo dos homens, apesar de, na atualidade, observarmos a presença de várias mulheres.

*11) Definição do Cavalo-Marinho como brincadeira:*

Em todos os grupos de Cavalo-Marinho observamos que seus atores sociais denominam o bem cultural como uma brincadeira. Apesar de afirmarem que existem momentos diversos como a louvação ao(s) Santo(s) Rei(s) e, em alguns grupos, o ritual que envolve o Caboclo de Arubá (Orubá) e o Caboclo de Pena, o folguedo ocorre, tradicionalmente, no ciclo natalino até o dia de Reis e é classificado por seus sujeitos como brincadeira. Assim sendo, o ato de atuar, dançar, dramatizar, cantar, dizer loas e outros são abreviados pelo uso do verbo brincar. Em alguns casos, até por influência do Maracatu de Baque Solto, seus brincadores são considerados sambadores, e seus atos derivam do verbo sambar. Assim, apesar de menos usual, a brincadeira também pode ser chamada de samba ou sambada. Estes termos, no entanto, são mais usados atualmente com relação aos Maracatus de Baque-Solto. Esta nomenclatura também

pode ser encontrada em documentos históricos datados do século XIX (BRUSANTIN, 2011).

*12) Existência de 5 frentes de figuras: os negros, o capitão, a galantaria e as baianas, os bichos e as figuras com máscaras:*

Em todos os Cavalos-Marinheiros observamos estas frentes de atuação (é importante notar que os brincadores e mestres não costumam fazer divisões em frentes ou categorias, nós as utilizamos em caráter explicativo). Cada um com sua especificidade, a brincadeira, para acontecer, precisa sempre de um Capitão como apito que promova os diálogos com as figuras e capitaneie o Banco. É necessária também a presença das figuras dos negros, estes podem aparecer representados por Mateus, Bastião, Catirina, ou Caroca. As figuras com máscaras são partes que respaldam o acontecer da brincadeira, são os “protagonistas do teatro”, e, como dizem os brincadores, todas são importantes. A galantaria e as baianas (no caso dos brinquedos da Localidade Sul-Oeste) dão sentido ao baile que ocorre em todas as brincadeiras. Este momento seria o ápice do “enredo” inicial fixo. Por fim, os bichos sempre estão presentes, em alguns brinquedos mais, em outros menos, mas em todos eles aparecem. O maior exemplo é o Boi, que está dentro desta categoria e é fundamental para o término da apresentação. Por último, vale destacar, mas não como sempre presente em todos os brinquedos, os bonecos (brincadores com pernas de pau e vestimentas) que tradicionalmente representam a história do Cavalo-Marinheiro.

*13) Existência na brincadeira do momento da sorte*

A sorte (pedir dinheiro para as pessoas) sempre está presente na brincadeira do Cavalo-Marinheiro. Algumas figuras como o Mateus, o Bastião, a Catirina, o Caboclo de Arubá, o Cavalo, as Baianas e outros, são figuras que pedem a sorte ao público com loas e toadas. Esta prática também se verifica em outros folguedos, como o Bumba meu Boi. Nas narrativas dos brincadores mais antigos, encontramos a informação de que, em tempos remotos, quando não se brincava por contratos como atualmente, os brincadores ganhavam uma soma de dinheiro significativa no momento da sorte. Era mais uma fonte rentável para eles durante a brincadeira. Atualmente, nas apresentações curtas sob contrato, a sorte não ocorre. Esta prática acontece nas brincadeiras realizadas em contextos tradicionais (no terreiro, ou na rua, com longo tempo de duração). Este tipo de

ocorrência é extremamente costumeira entre as pessoas da comunidade. Podemos observar que, algumas vezes, certas pessoas do público, logo que se aproximam da roda do brinquedo, chamam uma das figuras acima citadas e lhe entregam a sorte.

#### *14) Existência do Mestre:*

Para compreendermos o Mestre é importante pensar na sua dupla função dentro do universo da brincadeira do Cavalo-Marinho. Uma se encontra dentro dos brinquedos das localidades Extremo Norte e limítrofes e Localidade Norte-Centro e Paulista. Nesta, existe uma função de Mestre dos Aico (Arcos), que é uma figura responsável por cantar as toadas, dizer loas e “puxar” a galantaria que segura os arcos. Esta é a parte do Dança dos Aico (Arcos), momento em que ocorre a Estrela, a louvação ao(s) Santo(s) Rei(s) do Oriente e a Dança do São Gonçalo. Nos Cavalos-Marinheiros da Localidade Sul-Oeste, o Mestre tem a função de Capitão (de modo semelhante ao das outras localidades), de puxador das toadas e/ou mestre cavaleiro (que vem com o cavalo). Existe, portanto, uma figura do Mestre na brincadeira e do Mestre que desempenha uma função social, cultural e histórica legitimada pela comunidade em volta e pertencente ao brinquedo. Normalmente, cada Cavalo-Marinho tem seu Mestre dentro e fora da brincadeira (podem ser a mesma pessoa ou não). Dependendo do Cavalo-Marinho, este Mestre (legitimado socialmente) exerce funções dentro da brincadeira como Mestre (a figura explicada acima), Capitão, figureiro, toadeiro, rabequeiro (ou rebequista). Observamos, portanto, que existem duas representatividades de Mestre. Uma dentro do brinquedo, sendo a figura do Mestre, que pode ser feita pelo Mestre, ou por um contra-mestre, ou por um brincador (que tenha bom conhecimento da brincadeira) indicado pelo Mestre. Outra do Mestre enquanto ator social, legitimado pela comunidade. Este, por conseguinte, é o grande “maestro” da brincadeira, desse modo, um grande conhecedor que normalmente exerce funções de capitanear e de maestria, como a figura do Capitão ou a figura do Mestre. Em alguns brinquedos, como o Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedra de Fogo (PB) ou o Cavalo-Marinho Estrela Brilhante de Condado (PE), em que o Mestre é o rabequeiro do brinquedo, ele não exerce a figura de Mestre – puxador dos Aico. Na maioria dos casos, todavia, o Mestre se mantém com o apito no pescoço, artefato que é símbolo de controle da brincadeira.



**Figura 9** -Mestre Antônio Teles – Cavalo-Marinho Estrela Brilhante de Condado (PE)



**Figura 10** -Mestre Biu Alexandre- Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 11** -Mestre Zé de Bibi – Cavalo-Marinho Boi Tira-Teima de Glória de Goitá (PE)



**Figura 12** -Mestre Inácio Lucindo – Cavalo-Marinho Estrela do Oriente de Camutanga (PE)

## **b) Elementos sócio-históricos**

### *1) Existência do Dono do Brinquedo*

Em todos os brinquedos verificamos a função social do Dono do Brinquedo. Este não necessariamente é o Mestre, mas uma pessoa (em sua maioria homem) que é proprietário dos bens culturais (artefatos, roupas e indumentárias, bichos, alguns instrumentos musicais) do Cavalo-Marinho e também, geralmente, é em sua casa que se

guarda este material. Esta função social é interessante porque gera certa hierarquia de decisões com relação ao brinquedo. Por exemplo, para se fechar um contrato de apresentação, quem decide é o Dono do Brinquedo, não o Mestre, a não ser que ambos atores sociais sejam a mesma pessoa. Contudo, com relação à dinâmica da apresentação em si, quem decide os rumos a tomar é o Mestre, e não o Dono do Brinquedo. É importante notar que esta função social está presente em todos os Cavalos-Marinhos pernambucanos, e, em alguns casos, o Mestre e o Dono do brinquedo são a mesma pessoa, em outros, não. Em todos, é clara a distinção funcional entre Dono e Mestre, deixando-nos a evidência de que se trata de uma função social específica e historicamente compreendida pelas comunidades e atores sociais que envolvem os brinquedos.

### *2) Momento calendário/anual principal de realização da brincadeira*

A brincadeira do Cavalo-Marinho tradicionalmente ocorre no ciclo natalino (dezembro) que vai até o dia de Reis (dia 6 de janeiro). Todos os brinquedos historicamente carregam esta data como período costumeiramente de realização da brincadeira. É, portanto, mais um dos costumes comuns a todos os brinquedos. A realização do brinquedo, porém, não ocorre exclusivamente nesta época do ano. Em todos os brinquedos observamos a realização de apresentações em datas festivas, como o dia do padroeiro da localidade de residência do brinquedo, ou de cidades vizinhas, bem como em datas comemorativas locais e de familiares dos grupos de Cavalos-Marinhos. Também se verifica a realização dos brinquedos em eventos organizados pelos órgãos públicos estaduais. Todos, portanto, possuem semelhanças e identidades em seu calendário anual de realização da brincadeira.

### *3) Vivência histórica com o mundo do trabalho rural e/ou da cana-de-açúcar*

A economia da cana-de-açúcar marca a história do Brasil, principalmente, o Nordeste. O Cavalo-Marinho historicamente interagiu diretamente com este universo de trabalho rural. Seus sujeitos atuais, e passados, são trabalhadores rurais e vivem, ou viveram, do trabalho advindo das plantações da cana, dos engenhos e das usinas. Podemos considerar que a história do Cavalo-Marinho está ligada à história social, econômica e cultural da economia açucareira. Todos os brinquedos e seus atores sociais trazem este cruzamento histórico. Nas narrativas pessoais, verificamos trajetórias de vidas ligadas

ao mundo rural da cana-de-açúcar, e a própria história de realização dos Cavalos-Marinheiros traz os engenhos como espaços primordiais de acontecimentos. Durante a brincadeira, as representadas fazem referências às pessoas reais, ou imaginárias, significativas do cotidiano rural. Temas como a negociação do trabalho e a demarcação de terras são claramente narrados numa apresentação de Cavalo-Marinheiro. Por conseguinte, Cavalo-Marinheiro e mundo canavieiro fazem parte de um mesmo universo de significações, transformações e identidades.

#### *4) Referência direta ou indireta ao passado escravista*

Além das conexões históricas entre Cavalo-Marinheiro e a cultura da cana-de-açúcar, é importante destacar as relações com a escravidão. As narrativas dos brincadores e mestres mais antigos trazem o nascimento do brinquedo como obra dos escravos, uma brincadeira do tempo das senzalas. Esta versão não é comum a todos, no entanto, ela está presente nas narrativas sobre seu surgimento ou nas representações feitas durante a brincadeira. Como exposto acima, a figura do negro é presença indispensável para que o brinquedo se realize. Não há a afirmação generalizada de que são negros escravos, todavia, o importante é destacar que, escravos ou não, ao menos são descendentes. Como apontado, a documentação histórica comprova que os escravos brincavam o Cavalo-Marinheiro no século XIX, ou seja, era uma brincadeira de escravos. Seus descendentes socioculturais herdaram suas sabedorias culturais. As narrativas de alguns atores contam esta história, outras não dão ênfase a este passado, contudo, no enredo da brincadeira, não podemos negar, reproduzem-se, através de diálogos, loas e toadas, as históricas relações escravistas e toda sua estrutura social racista e preconceituosa. Como diz a toada da figura do Soldado: - Amarra nego, soldado. Por ordem do delegado! E na fala do mesmo encontramos expressões enraizadas no tempo escravista como “nego safado”.

#### *5) Composição social estável*

Evidentemente, não devemos respaldar nenhum quadro generalizante sobre o perfil social dos atores sociais envolvidos com o universo cultural do Cavalo-Marinheiro, não obstante, constatamos que, historicamente, existe um perfil social pouco variável no quadro dos brincadores e mestres do brinquedo em todas as localidades. Diferentemente de expressões culturais metropolitanas ou outras no interior pernambucano, nos

brinquedos do Cavalo-Marinho dificilmente encontraremos pessoas de fora do histórico social das atividades de trabalho da cana ou rural, nascidos, ou residentes, na região da Zona da Mata ou Agreste pernambucano. Podemos elencar algumas causas para este perfil social, geralmente, homogêneo. Sem embargo, não alcançaremos seu processo totalmente, uma vez que existem muitas nuances para reconstruirmos e então chegarmos a alguma conclusão mais concreta sobre este quadro social. Por outro lado, dois aspectos são interessantes para destaque. Um condiz com o histórico social rural dos brincadores, como apontamos acima, e todo o processo de aprendizagem e herança cultural que proporciona subsídio de conhecimento para a prática da brincadeira. Ressaltamos que grande parte dos grupos é formada por famílias, portanto, o processo de transmissão dos saberes é praticamente uma herança familiar de gerações. Levando em conta que, historicamente, esta região rural não trouxe transformações que resultassem em ganhos sociais para a classe dos trabalhadores, ou que proporcionassem quebras significativas nas hierarquias vigentes (BRUSANTIN, 2011), é notável que o quadro social, bem como seus atores sociais, se mantivesse nas comunidades envolvidas com o brinquedo. Outro aspecto pertinente é o fator da complexidade da brincadeira. Como estamos explicando, não é simples definirmos o Cavalo-Marinho, uma vez que se trata de uma forma de expressão que envolve muitos elementos culturais e artísticos, entre eles, loas, toadas, diálogos, figuras, danças, bailes, bichos, rituais, louvações etc. Em alguns grupos, para uma pessoa conseguir ingressar em um brinquedo, é importante seguir uma hierarquia: começa-se como Arlequim, depois brinca-se como Dama e depois vira-se Galante. O indivíduo, ao assumir a posição de Galante, depois de alguns anos de experiência, alcança a posição de primeiro Galante. Depois desta posição é que se abre para este brincador a possibilidade de se tornar Figureiro ou Mestre dos “Aico”, ou Capitão (na prática, essas etapas não são severamente seguidas, mas são reafirmadas nas narrativas dos antigos brincadores). Na parte musical, depende do conhecimento da pessoa, mas também se inicia com os instrumentos de aprendizagem mais simples, como a bage e/ou ganzá (mineiro). Não necessariamente ocorre uma hierarquia entre os tocadores, contudo, o toadeiro é uma pessoa de muito conhecimento sobre a brincadeira e de experiência junto dela. O Cavalo-Marinho não é uma brincadeira totalmente fechada, porém, tratando-se, em sua maioria, de grupos familiares, normalmente entra-se como brincador se a pessoa for da família ou convidada do grupo. Além deste aspecto social e cultural de participação concebido pela linhagem familiar e/ou convite,

para se brincar no Cavalo-Marinho é necessário um mínimo de aprendizagem que se conquista com determinado tempo de observação e/ou experiência de prática. Estes fatores tornam o brinquedo algo, de certa forma, fechado e de difícil transmissão. Por um lado, este aspecto demonstra a força da sobrevivência de um universo cultural rico e complexo que por gerações se mantém, sobretudo, pela coesão destes grupos sociais que, entre si, trocaram, por décadas, diversos saberes sobre a arte de brincar Cavalo-Marinho. Estas considerações, de forma alguma, propõem desconsiderar que o Cavalo-Marinho sofra influências externas e que tenha sido cenário de transformações sociais ao longo do processo histórico. A partir destas notas, é importante destacar que este bem cultural em registro compõe-se como uma brincadeira complexa que tem seu berço, seu crescimento e maturidade em uma área social, cultural e histórica específica e que, pelos motivos acima citados, entre outros, se mantém, de modo geral, num padrão social de prática e transmissão homogêneo, ou, ao menos, que segue por décadas um determinado padrão sociocultural. Isto nos revela o quão raro é este bem cultural e o quão delicado, e urgente, é a sua salvaguarda.

#### *6) Relações de negociação com os poderes privados e públicos*

Historicamente, os Cavalos-Marinhos carregam processos de negociação com as autoridades locais. Desde o século XIX, no tempo da escravidão pernambucana, a historiadora Beatriz Brusantin constatou que os escravos praticavam a brincadeira do Cavalo-Marinho e que, para a sua realização, os escravos negociavam com seus senhores e autoridades policiais (BRUSANTIN, 2011). Os antigos brincadores, como Mestre Biu Alexandre, por exemplo, também contam que, na época dos seus pais, os mestres, donos dos brinquedos ou brincadores precisavam pedir permissão da polícia para realizar o Cavalo-Marinho. Atualmente, esta negociação não ocorre pelo motivo da permissão (como podemos constatar que ocorreu da escravidão até a década de 40 do século XX), mas sob o amparo dos contratos de apresentação, principalmente, com os órgãos públicos. Há, portanto, toda uma negociação, geralmente, entre o dono do brinquedo e/ou mestre, que inclui aspectos sobre valores, tempo e local da apresentação e transporte dos brincadores. Este processo, contudo, não se dá de forma automática, constante, respeitando as datas celebrativas e/ou em convergência com a valorização do brinquedo, bem como, com os interesses dos mestres e brincadores. Na prática, para que se realize uma apresentação sob contrato é necessário que os atores sociais envolvidos

com o brinquedo mantenham uma relação de “negociação” com as autoridades públicas (isso no caso de contratos sem editais). Normalmente, os mestres e/ou donos do brinquedo que têm boas relações com o prefeito local e/ou secretário da cultura e/ou turismo conseguem realizar seu brinquedo através de contratos remunerados nas datas celebrativas da cidade e região. Caso o mestre e/ou dono do brinquedo tenha alguma rivalidade com o prefeito ou outros da prefeitura, às vezes por uma questão partidária, o Cavalo-Marinho do respectivo mestre e/ou dono não é atendido pela prefeitura e acaba não realizando apresentações na sua localidade. Em alguns casos, como na cidade de Araçoiaba (PE), onde reside o Mestre Aicão, o Cavalo-Marinho do mesmo ficou sem brincar durante anos por uma questão político-partidária. Na festa do padroeiro da cidade, o prefeito de Araçoiaba (PE) contratava o Cavalo-Marinho de outra localidade e excluía o brinquedo do mestre local. A negociação e a agência entre brincadores de Cavalo-Marinho e autoridades variam em tipo e proporções, mas sempre estiveram presente na história do Cavalo-Marinho. Aqui vale destacar que as autoridades alvos da negociação nem sempre são dos poderes públicos. Outros setores sociais entram nesses processos relacionais banhados de muita agência. É bom colocar que, nos tempos remotos, depois da época dos engenhos e usinas, quando senhores e usineiros distribuíam aguardente e biscoitos para os brincadores, o grande contratante das brincadeiras era os donos das bancas de bozó. Eles garantiam um “trocado” para o brinquedo, e este, ao brincar, atraía público para seu jogo. Nesta época do jogo de bozó, que durou até o início do século XXI (como os brincadores costumam se referir), a outra fonte de renda para os participantes do brinquedo era a retirada da sorte durante a brincadeira. Os mestres costumam contar que, nessa época, não se ganhava muito (o dinheiro se destinava ao mestre e/ou dono do brinquedo, algum músico, geralmente o rabequeiro, e para Mateus comprar sabão para limpar o rosto), mas se brincava até o sol raiar. Hoje em dia, continuam, comparativamente e proporcionalmente, ganhando pouco, porém, brincando pouco, uma vez que nos contratos assinados o tempo estipulado para se brincar, geralmente, varia de 30 a 60 minutos. Com esse tempo curto, a brincadeira precisa ser condensada e, por conseguinte, muito se perde da sua narrativa.

#### *7) Realização do brinquedo em uma geografia historicamente rural*

Todas as brincadeiras, bem como seus atores sociais, aduzem um processo histórico rural. Com origem em terras de engenhos e/ou usinas, praticado nas várzeas, nas

senzalas ou em terreiros em frente das casas nos sítios, fazendas e chãs, o brinquedo do Cavalo-Marinho sempre dispôs de um espaço externo tranquilo, silencioso e que permitia sua realização, que possui uma dinâmica “teatral” e não de cortejo e com a existência de diálogos, toadas e loas que contam uma história. Historicamente, a brincadeira se estruturou levando em conta esta geografia. Esta estrutura externa, portanto, também se coloca como pré-requisito para que a brincadeira se desenvolva e tenha sentido para seus brincadores e para o público. Todavia, a realidade atual geográfica mudou. Hoje em dia são poucos os brincadores que vivem e realizam seu brinquedo em espaços rurais. A cidade é a nova casa de grande parte destes sujeitos e é no espaço urbano que a brincadeira se realiza. Estas transformações geográficas, em muitos casos, estão prejudicando a dinâmica interna da brincadeira. Em dias festivos, por exemplo, a brincadeira tem que concorrer com os altos sons das bandas de músicas dotadas de grandes estruturas para seus shows. Em outros casos, com os altos sons dos próprios carros que passam na rua ao lado do público e dos brincadores que estão atuando na brincadeira. Este novo cenário não chega a ser fatal para a sobrevivência da brincadeira, contudo, se coloca como um grande desafio para seus realizadores que, consciente ou inconscientemente, estão alterando a dinâmica do brinquedo sob influência destes fatores. Em todo este processo de transformação, podemos observar uma realidade da brincadeira mesclada de antigos e novos elementos. É importante neste percurso compreender a antiga e a nova realidade geográfica do brinquedo para que tenhamos uma compreensão total da sua lógica enquanto arte, cultura e história.

## 3 UM UNIVERSO CULTURAL E ARTÍSTICO CHAMADO CAVALO-MARINHO: COMO SE FAZ A BRINCADEIRA DO CAVALO-MARINHO

### 3.1 SABERES E FAZERES

O banco é colocado no meio do semicírculo que ainda não se formou. O público se aproxima ao redor do terreiro, delimitando o espaço para o samba que começará. A rebeca, ou o bombo, dá os primeiros toques e declara o início. Os outros músicos ingressam no conjunto. A toada de “Alevante” inicia a brincadeira. Isso é só o começo de um brinquedo que precisa ao menos de 1 hora e 30 minutos para conseguir compartilhar com o público um pouco do significado da sua narrativa. Depois, tem assunto pra mais umas 4 horas, sem cessar. Para os desavisados, a brincadeira só começa assim. Conquanto, ela já começou muito antes, pelos fazeres e saberes dos brincadores e dos mestres e por atores sociais da comunidade ligados ao Cavalo-Marinho, que produzem tudo o que ali se presencia.

Chápeu, peitoral, bexiga, rebeca, espada, máscara, os “aico”, as roupas, a bage, o bombo etc. Tudo feito para o Cavalo-Marinho acontecer. Modos de fazer, ofícios e saberes que envolvem o brinquedo e que são transmitidos de geração para geração. Outros materiais também são produzidos pela comunidade: vizinhos, esposas, tios, sobrinhos, costureiras e *luthiers* da região. Trata-se de uma verdadeira rede de pessoas, com seus fazeres e saberes envolvidos com o brinquedo, gerando tradição, transmissão de conhecimento e produzindo diversos bens culturais. Neste Inventário de Referências Culturais, identificamos os seguintes bens culturais e seus modos de fazer e ofícios: rebeca, bombo, bage, bexiga, artefatos, máscaras, roupas e indumentárias.

#### 3.1.1 Saberes e fazeres da música<sup>10</sup>

Nem todos os instrumentos do banco de Cavalo-Marinho são produzidos pelos brincadores, mestre ou pessoas da região do brinquedo. Destacam-se a rebeca, a bage, o bombo e a bexiga (como elemento percussivo), que trazem processos culturais de saberes intimamente ligados com o universo da forma de expressão e seus atores sociais.

---

<sup>10</sup> Mais detalhes sobre a música do Cavalo-Marinho no tópico “O Cavalo-Marinho como performance musical”.

Um dos mais antigos fazedores de bage é Mestre Mariano Teles (Cavalo-Marinho do Mestre Batista, Aliança [PE]) – há outros, como Seu Martelo do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro (PE) e o neto de Antônio Telles, Totó, do Cavalo-Marinho Estrela Brilhante (PE). Mariano aprendeu a confeccionar bages por meio da observação. Durante alguns anos, ele observou como Mestre Batista confeccionava esse instrumento na casa que é atualmente a sede do Cavalo-Marinho em Chã de Camará. Com a morte de mestre Batista, fundador do grupo, Mariano Teles assumiu não só a posição de mestre, mas algumas de suas atividades, como a confecção das bages, fazer que ele realiza há dezesseis anos. Atualmente, não há em Chã de Camará nenhum aprendiz nessa atividade, embora mestre Mariano Teles acredite que, após a sua morte, outros brincadores poderão dar continuidade a esse saber na localidade. A confecção da bages ocorre ao longo de todo ano. Segundo mestre Mariano Teles, a única restrição é referente à extração da madeira de taboca, que não pode ser realizada em períodos de “noites de lua clara”, ou seja, em noites de maior luminosidade, pois, nestas circunstâncias, a madeira fica mais sujeita à ação dos cupins. Mestre Mariano Teles confecciona as bages em sua própria residência. Esta atividade é realizada em uma pequena oficina, apropriada para esta atividade e localizada nos fundos de sua casa, onde se encontram suas ferramentas e onde ficam as madeiras coletadas. Segundo brincadores de Cavalo-Marinho, a bage é considerada o instrumento mais característico e representativo do folguedo (apesar de haver um senso comum entre os pesquisadores de que essa posição é ocupada pela rabeca), uma vez que o pandeiro, o mineiro e a rebeca são utilizados em muitos outros gêneros de música tradicional pernambucana. A bage é um instrumento que marca a sonoridade do Cavalo-Marinho pela exclusividade com que ela aparece neste folguedo.<sup>11</sup>

A aprendizagem para a construção dos instrumentos sempre traz a observação e a ascendência de alguém da comunidade ou da família que possuía o conhecimento e transmitiu seu saber no ato de fazer. O bombo utilizado nos grupos de Cavalo-Marinho da Localidade 3 – Sul-Oeste foi construído por Severino Joventino dos Santos (60 anos), mais conhecido por Biu de Dóia. Conta Biu de Dóia que, desde criança, saía escondido para ver Cavalo-Marinho, porque seu pai não o deixava brincar. O pai José de Dóia, que era um folgazão, rabequeiro e brincador de maracatu, proibia seu filho de olhar o processo de confecção, porém, Biu de Dóia, quando ainda era menino, discretamente observava o pai fazendo o bombo.

---

<sup>11</sup> Em alguns casos, como ocorre com o Cavalo-Marinho Boi de Ouro em Pedras de Fogo (PB), a bage pode coexistir com o reco de arame durante a performance musical.

Meu pai fazia bombo para terno de maracatu (...), mas ele não quis não me ensinar não, não queria que eu olhasse não. Mas eu ficava observando, enxergando. Ele não queria eu brincar não.

Na verdade, eu aprendi com ninguém. Aprendi sozinho. Ficava olhando, olhando, botando no juízo, aí peguei todinho.

Gosto de fazer bombo. Gosto de fazer boneco (de mamulengo). É como filho meu, é minha família. (Entrevista de Biu de Dóia concedida a este INRC.)

É interessante observar como o brincar mistura-se com o fazer. Os grandes mestres portadores de saberes e modos de fazer têm ligações com a forma de expressão em questão. Ou porque os pais brincavam, ou porque presenciavam a brincadeira e admiravam-na quando era criança, ou porque era (ou é) um brincador. Destaca-se o quanto se forma uma verdadeira rede de saberes interligada. O quanto o brincar se relaciona com o fazer e vice-versa.

O Cavalo-Marinho é um bem que também envolve duas categorias de saberes em torno da rebeca: o ofício de fazer rebeca (*luthier* ou artesão) e o ofício de rebequista. José Alexandre da Silva, mais conhecido como Zé de Nininha, exerce há doze anos o ofício de fazer rabeca. Desenvolveu um jeito bem pessoal, decidiu batizar suas rabecas e as chama de “som da terra”, porque, para ele, “uma rabeca tem que ter o som da cana-de-açúcar da Zona da Mata Norte. Como será o som da cana-de-açúcar? O som da cana quando o vento balança a folha da cana faz aquele som estranho (...) é o som da rebeca”. Para o artesão a rebeca sempre esteve presente em sua vida, desde pequeno:

Quando eu me entendi de gente, veja só, quando eu me entendi de gente, eu com seis anos, em 1964, eu comecei a conhecer os primeiros sons de rabeca, porque minha mãe me levava pra o Cavalo-Marinho. Era uma festa! Era uma festa. 1964, 65, 66, 67 até chegar em 70, era o auge de Ferreiros de Cavalo-Marinho. (...) Parecia até competição de Cavalo-Marinho, a gente ia pra onde tinha mais gente. (...) E a rabeca estava em todas as partes. (Entrevista de Zé de Nininha concedida a este INRC.)

Assim, para o *luthier*, conviver com o instrumento na brincadeira do Cavalo-Marinho foi decisivo para ele se tornar um construtor de rebecas. Atualmente, ele é um dos mais conhecidos da Zona da Mata e mantém viva esta tradição.

Essa ideia de aprender a construir rabeca foi através do próprio Cavalo-Marinho, eu via a rabeca no banco do Cavalo-Marinho, mas, meu desejo mesmo era fazer uma rabeca pra mim. Então, a primeira rabeca que eu fiz ficou péssima, não prestava pra nada. Mas alguém viu essa rabeca. [pausa] Alguém viu essa rabeca. E essa mesma pessoa que me incentivava muito na rabeca (...) Aí comecei pegar gosto pela coisa. Eu procurei Pitunga, e Pitunga disse que não ensinava, porque não levava jeito pra ensinar. Mas ele tinha um livretozinho (...) e a gente tinha ele aqui. Pensei, fui em Mongol umas vezes, depois fui lá em Mario de Prancha também, mas eu achava que a rabeca de Pitunga era muito mais bem acabada, muito mais bem feita e fiquei na mente, com a mente gravada com a rabeca de Mané Pitunga na minha cabeça, aí

comecei ver no livro, o livrozinho que ele tinha, que esse livro ensinava como é que era que fazia as peças. Através daquele livro, eu não largava aquele livro, o livro ficou até com as pagininha estragada de tanto eu tá com ele olhando, vendo. A partir da quarta rabeça por aí afora, aí ela começou a ficar mais bonitinha, né? (Entrevista de Zé de Nininha concedida a este INRC.)

Mané Pitunga, reconhecido artesão e tocador, foi grande referência para os rabequeiros da Zona da Mata pernambucana, principalmente os tocadores de Cavalo-Marinho. Até hoje, entre os rabequistas da região, incluindo também os profissionais residentes pelo Brasil e fora do país, ter uma rabeça de Pitunga é possuir uma preciosidade. Quando Pitunga faleceu, ficou um grande vazio entre os artesãos do instrumento e seus tocadores. Desse modo, a iniciativa de Zé de Nininha é de suma importância para a sobrevivência da arte de tocar rabeça e a presença desta no brinquedo do Cavalo-Marinho. Do mesmo modo, a valorização do Cavalo-Marinho, manifestação de referência para o uso da rabeça, configura como essencial para a preservação destes *luthiers* e de seus saberes.

O ofício de rabequista em Pernambuco também está intimamente ligado com o Cavalo-Marinho. Grandes rabequeiros (com repercussão regional, nacional e internacional) como Mané Pitunga, Luiz Paixão, João Salustiano, Mestre Salustiano, Maciel Salú, Dinda Salú, Mestre Antônio Telles, Mestre Araújo, Mestre Zé de Bibi, Biu de Dóia, Manoel Pereira, Pedro Côra, Cláudio Rabeça, Nylber da Silva, Totó da Rabeça, Ulisses Cangaia e outros são tocadores do banco de Cavalo-Marinho de variados grupos pernambucanos. Outros artistas praticantes do ofício também tiveram como grande fonte de inspiração e de aprendizagem a rabeça tocada no brinquedo do Cavalo-Marinho. Destacam-se Siba Veloso, Antônio Nóbrega, Renata Rosa, Rafa da Rabeça, Murilo Silva, Salatiel da Rabeça, Gustavo Azevedo, Adriano Salhab, Thiago Martins, entre outros. Lançado em 2011, o CD duplo Rabequeiros de Pernambuco, (patrocínio Funcultura/Fundarpe) produzido por Cláudio Rabeça, trouxe uma relação de 24(vinte e quatro), sendo que 18 (dezoito) destes (todos citados acima), em sua trajetória, estiveram de variadas formas ligados ao brinquedo do Cavalo-Marinho. Nota-se, sem dúvida, que o Cavalo-Marinho historicamente se apresenta como uma sementeira e um reprodutor dos saberes relativos ao tocar e ao fazer a rabeça, instrumento de origens de além-mar com profundas raízes no Brasil e, principalmente, em Pernambuco.

Ainda no campo da música, existe um curioso elemento percussivo que, no estado de Pernambuco, é utilizado exclusivamente no Cavalo-Marinho. Trata-se da bexiga (ou ovo). A bexiga de boi passa por um minucioso processo de secagem e depois é cheia com ar para, na brincadeira, servir como elemento percussivo do ritmo. As figuras do Mateus e do Bastião

ficam com a bexiga durante toda a brincadeira e utilizam-na para bater nas figuras ou para acompanhar a música do Cavalo-Marinho, batendo-a na perna. Também traz uma significação de algo fétido, nojento e que serve para afastar as pessoas ou provocar risos quando Mateus ou Bastião batem com a bexiga nas pessoas. A batida provoca barulho alto, mas não provoca dores, a não ser que seja esfregada na areia e batida diretamente sobre a pele. Este tipo de “agressão” ocorre com algumas figuras do brinquedo, como o Mané Chorão.

Sebastião Pereira de Lima (Seu Martelo) é um dos mais antigos Mateus da região, brinca até hoje no Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE) e é o grande preparador da bexiga para a brincadeira (em cada grupo existe um responsável). A bexiga é retirada do boi logo depois do abate, no matadouro. Depois de limpa (retirados gorduras e sebos), a bexiga é tratada com sal (em alguns casos, também temperos), passa por um processo de secagem ao sol e de umidificação (com óleo de cozinha), até estar pronta para o uso. Dependendo do tempo em que precisa ficar guardada, ela é armazenada em geladeira para evitar moscas e para retardar o apodrecimento. As bexigas são tratadas sempre que há uma brincadeira. Uma das primeiras providências que o responsável por um grupo de Cavalo-Marinho toma, quando tem a confirmação de que haverá uma brincadeira, é avisar o Mateus (ou outro brincador responsável pela bexiga) da necessidade de providenciar e tratar bexigas de boi suficientes para a brincadeira. Depois de retirada do boi, a durabilidade da bexiga é curta. Sempre que há uma brincadeira, o responsável pelas bexigas faz o pedido ao funcionário do matadouro com uma antecedência de, pelo menos, 3 dias.



**Figura 13** -Mestre Mariano Teles fazendo a Bage – Cavalo-Marinho de Mestre Batista de Aliança (PE)



**Figura 15** -Artesão de Rabeca Zé de Nininha – Ferreiros (PE)



**Figura 14** -Seu Martelo tratando da Bexiga – Condado (PE)

### 3.1.2 Outros saberes e fazeres: roupas, indumentárias, bichos e máscaras

Diversos saberes envolvem a brincadeira no momento anterior à apresentação. Praticamente tudo que os brincadores e mestres vestem, desde os adereços, os peitorais, os arcos e as máscaras, é feito (bordado, costurado e elaborado) pelos próprios participantes ou pessoas próximas. Os galantes têm uma caracterização de figurino diferenciada, pois, normalmente, usam calça comprida e camisa de manga, feitas de tecido mais ‘fino’ e caro, como cetim, por exemplo. Usam um peitoral (peiturá) que é uma espécie de gola vestida por cima da camisa social e bordada com lantejoulas coloridas e espelhos (e outros materiais cintilantes, ou conforme a criatividade de quem confecciona), formando variados desenhos geométricos ou de outros tipos, sendo todo contornado por franjas de tecido (ou de lã) coloridas (em alguns brinquedos, cada galante tem o seu próprio peitoral). O chapéu também é muito colorido e brilhante, feito com papel dourado, prateado, espelhos e bordados variados.

A Dama e a Pastorinha usam vestidos geralmente de cetim e chapéu enfeitado com fitas coloridas. O Mateus e o Bastião usam roupas multicoloridas, chapéu em forma de cone coberto de fitas coloridas feitas de diversos materiais, como cetim (chapéu elaborado por Martelo, o Mateus mais velho de Cavalo-Marinho, ainda vivo). Este chapéu pode ser de cetim (sai pelo dobro do custo para confeccionar) ou de papel laminado (o mais utilizado), o matulão amarrado na parte de trás dos quadris é confeccionado com folha de bananeira. Uma característica bem marcante das roupas do Mestre, dos galantes e de Mateus e Bastião são as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane etc. presentes nas bordas de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam. Diversos atores sociais são responsáveis pela confecção destas roupas e indumentárias: Mestre Aicão, Aguinaldo Silva (contra-mestre, filho de Biu Alexandre) Ivanice (esposa de Aguinaldo), Mestre Mariano Telles, Nicinha (filha de Mestre Mariano Telles), Mestre Grimário, Judite Antão, entre outros.

É interessante notar que, na produção destas vestimentas e indumentárias, as mulheres aparecem como principais sujeitos da ação e são indispensáveis. Se, na brincadeira, seu espaço de participação foi conquistado pouco a pouco e, até hoje, esta participação ainda é restrita a algumas funções, revelando o caráter masculino do brinquedo, a pré-brincadeira, sua estruturação, conta fortemente com a presença feminina. São esposas, filhas, vizinhas, amigas e costureiras da comunidade que se apresentam para produzir o brinquedo. Judite Antão é um grande exemplo desta presença feminina. Atuante na Localidade 3- Sul-Oeste, ela é peça fundamental para o brinquedo Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga (PE). Em sua residência, utilizando sua máquina de costura, ela assume a função de costurar, fazer consertos e reparos; cuidar de todo o acervo de roupas e indumentárias do grupo; após as apresentações, ela recolhe todo o material e leva para sua casa para lavar, passar a ferro e embalar, depois encaminha o acervo para a “sede” do Cavalo-Marinho Boi Teimoso, que fica no Mercado de Artesanato. A vivência de Judite junto ao brinquedo aconteceu durante a sua infância e adolescência, quando sua avó lhe levava para assistir a brincadeira que, geralmente, durava até o amanhecer. Todo final de semana tinha um Cavalo-Marinho brincando nos sítios da localidade:

Já adulta, quando eu tava já com quinze anos, aí eu fui trabalhar fora, depois, quando eu voltei para morar em Lagoa de Itaenga, aos vinte e cinco anos, aos vinte e cinco anos que eu voltei a ter contato com Cavalo-Marinho de novo, aí voltei para a mesma vida de antigamente. (...) Vivia assistindo, ia pra o de Zé de Bibi quando tinha. Aí ia pra Feira Nova, pra festa de Feira Nova ia, quando chegava tinha um

Cavalo-Marinho eu ia assistir. (...) Aí eu disse: Borges bora montar um? – Aí foi o tempo que a gente também, 2005, a gente inventou de montar, né? Passamos um ano comprando pano, costurando, ajeitando, em dezembro de 2006 a gente inaugurou.

Judite e Mestre Borges Lucas, que é seu grande amigo, buscaram ter como meta produzir as roupas e as indumentárias do Cavalo-Marinho Boi Teimoso de acordo como eram nos grupos que viram no passado. Decidiram evitar muitas inovações para poder se manter fiel à tradição.

A produção dos bichos que compõem a brincadeira também demanda um saber passado de geração para geração. Na brincadeira do Cavalo-Marinho, existem algumas figuras que são representadas por animais, denominados “bichos”, “bicharada” ou “bicharia”: o Boi, a Ema, o Cavalo, a Onça, a Burrinha, o Urubu, o Urso, o Babau etc. Muitos mestres são os próprios responsáveis em fazer estes bichos. Mestre Araújo (Cavalo-Marinho Boi de Ouro), Biu Alexandre (Cavalo-Marinho Estrela de Ouro), Mestre Mariano Telles (Cavalo-Marinho Mestre Batista) são alguns deles. A aprendizagem se fez majoritariamente pela observação e, em outros casos, pela utilização da estrutura de algum antigo brincador. Biu Alexandre, por exemplo, começou a construir os bichos do seu brinquedo a partir da observação da estrutura dos bichos de Mestre Batista. Observa-se que os bichos mais antigos são mais pesados do que os encontrados atualmente. Mestre Inácio Lucindo (Camuntanga [PE]), por exemplo, compra seus bichos de um artesão da Paraíba, que os faz sem a utilização de madeira (faz a estrutura apenas com arame e espuma, por vezes utilizando também resina e fibra de vidro). A maior mudança que pode ser notada em relação ao modo de construir os bichos se dá por conta da disponibilidade de materiais. Com o processo de urbanização, os brincadores têm acesso a uma maior variedade de tecidos, ferramentas, materiais etc. O crescente diálogo com artistas de outras regiões que se aproximam dos brincadores curiosos em conhecer um pouco do Cavalo-Marinho também é considerável fator de mudança no processo de fabrico dos bichos. Por meio da observação, os brincadores agregam à sua arte outros modos de fazer, adequando os bichos às necessidades atuais. Um boi de madeira pesado, por exemplo, torna-se inadequado para um grupo de Cavalo-Marinho que começa a excursionar de avião.

Dentre os produtores destes bens culturais, vale destacar o artesão Biu de Dóia (Lagoa de Itaenga [PE]) que, além de produzir rebeca e bombo, fabrica bichos e também é um grande artesão dos bonecos de mamulengo. Para o artesão Biu de Dóia, construir os bichos do Cavalo-Marinho é algo muito importante, porque lhe dá alegria e é também um meio de vida.

Ele é o proprietário dos meios de produção e realiza todas as etapas do processo de produção dos bichos (o Boi, o Cavalo-Marinho e a Burrinha).

Por fim, um grande saber difundido também pelo Cavalo-Marinho é a produção de máscaras. “Não se brinca um Cavalo-Marinho sem máscara, tem que ter a máscara” (Mestre Araújo). O sentido da graça da figura se dá também a partir das máscaras; não é recomendável ver o rosto da pessoa que está por trás da máscara no momento da apresentação ou da brincadeira. “O cabra não entra de cara limpa, não, tem que ter a máscara” (Mestre Araújo). As máscaras utilizadas na brincadeira do Cavalo-Marinho podem ser de diversos materiais, entre eles, sola (câmara de pneu), couro de bode, couro de boi, couro sintético, papel machê, podem ser feitas de sapatos velhos, sendo que alguns grupos utilizam máscaras adquiridas em lojas de fantasia. As máscaras de couro podem ser com pelos, sem pelos e até pintadas. Uma mesma máscara pode ter alguns detalhes pintados, porções com e sem couro. Todas as máscaras de Cavalo-Marinho observadas cobrem o rosto todo do figureiro, sendo sempre utilizadas com um lenço amarrado à cabeça, para esconder o cabelo (a maioria das figuras de máscaras utiliza chapéu de palha).

De modo geral, as máscaras de couro são confeccionadas da seguinte maneira: primeiramente, o couro é riscado, determinando o lugar dos olhos, a abertura da boca e a posição do nariz. Depois de marcado, o couro é recortado, sendo que pequenos retalhos podem ser costurados à máscara para fazer detalhes como nariz, barba, orelhas, entre outros. Os pedaços não utilizados são guardados para confeccionar outras máscaras. Pedaços de outros materiais também podem ser costurados ou colados ao couro para se inserir elementos como barba, sobrancelha, língua e dentes. As máscaras de papel machê são geralmente feitas a partir de uma forma de barro onde o papel de saco de cimento ou jornal molhado com goma (mingau de mandioca ou amido de milho) é aplicado. Depois da goma secar, o artesão pinta a máscara com tinta óleo, formando a face



**Figura 16** -Mestre Borges Lucas confeccionando Máscara de Couro – Lagoa de Itaenga (PE)

com olho, nariz e boca. As máscaras de forma são feitas à base de papel e grude (cola feita com goma de mandioca e água), e são modeladas em uma forma de barro com feitiço de uma face humana. É um tipo de atividade manual que é realizada a partir de técnicas como: colagem, modelagem, engessamento, secagem e pintura. A matéria-prima principal é o papel, e o artesão Zé de Bibi, por exemplo, tem preferência pelos papéis de saco de cimento, de revista, de jornal e o papelão utilizado para fazer caixas. Tanto na máscara de couro quanto na de forma buscam-se reproduzir o tamanho e o formato de um rosto, com exceção da figura do Cabeção (presente nos Cavalos-Marinhos da Localidade 3- Sul-Oeste), como o nome indica, a máscara possui o formato de uma grande cabeça que é sobreposta à cabeça do figureiro que irá representá-la.



**Figura 17** - Totó, neto do Mestre Antônio Teles, produzindo chapéu de Mateus, ou Bastião - Condado (PE)

Mestre Zé de Bibi traz um relato curioso sobre os processos de aprendizagem e de aquisição das máscaras de Cavalo-Marinho. Lá pela década de 60 do século XX:

Eu aprendi porque eu comprei as máscaras na feira e dela eu fazia engrossar ela, botava um papel por dentro e o outro por fora. Aí do jeito que eu fiz aí, eu fazia nas máscaras compradas na feira no tempo de carnaval. Aí reformava ela todinha, engrossava, ela ficava forte, dali eu penetrei a fazer a forma, fiz a forma e fiquei fazendo. (...) Aí fazia de todo tipo, venta grande, venta pequena. Com a máscara, com a máscara mesmo eu aprendi a fazer a forma. (...) Meditei no jeito da máscara, fiz o bolão de barro e fiz o jeito da venta, do olho e dali fui enchendo com papel. Até hoje eu faço todo tipo de forma. (Entrevista de Mestre Zé de Bibi concedida a este INRC.)

É surpreendente notar como os processos de transformações moldam o saber e o modo de fazer das máscaras. A condição social precária de seus artesãos, mesclada com um saber sem procedência fixa, uma vontade de criar e uma incrível inspiração artística compõem um histórico desses bens culturais de indiscutível riqueza e legitimidade patrimonial. Conta Zé de Bibi:

De primeiro a gente pintava a máscara sabe com quê? Com açafão e carvão, entendeu? Que o negócio era tão bom que tinta era barato, mas ninguém tinha o dinheiro pra comprar. Eu pintava as máscaras fazia as tintas em casa, eu pegava açafão, botava dentro d'água, soltava aquela tinta vermelha, pisava o carvão, botava dentro, fazia aquele angu pra pintar as máscaras, um mais forte outro mais fraco. Tinha um tal de gengibre, o gengibre a tinta dele é amarela, eu botava o gengibre dentro d'água, pisava no quengo, soltava aquela tinta amarela, eu misturava com carvão, já dava uma cor mais diferente. E misturava com açafão, já dava uma cor diferente, aí fazia as cores assim, o caba fazia um vivo, a intensidade que a cor chamava (...) Roxo rei e tem o roxo terra. (...) Aí eu pegava aquele roxo terra, fazia a marca do olho, a marca da boca, dava uma aparência lá, uma reforma com aquele roxo terra. De primeiro era assim, hoje não, tem tinta a óleo, tem tinta de toda qualidade. (...) Quando eu passei a usar tinta, foi quando apareceu os contrato de prefeitura, que a prefeitura chamava pra brincar nas festas, o dinheiro era maiorzinho, aí a gente comprava as roupas adequadas pra cobrir os bichos e comprava tinta pra pintar. Pra pintar o cavalo, a gente pintava com roxo rei e roxo terra, a tinta. A tinta do pano era branca, que a gente comprava saco e a tinta era branca, e aqueles desenhos a gente fazia com roxo terra e roxo rei. (Entrevista de Mestre Zé de Bibi concedida a este INRC.)

Reconhecer que a forma de expressão do Cavalo-Marinho trata-se de um universo de artes, saberes, práticas, costumes, história, musicalidade, dramaticidade de raros congêneres no país e legitimá-lo institucionalmente como patrimônio significa ratificar tradições e costumes sem precedente registrado. Saberes de várias frentes, com antecedentes que podem chegar além-mar, valorizar este Bem Cultural e, na verdade, todos os bens culturais nele desenvolvidos é fundamentar a cultura popular brasileira em sua profundidade, sua identidade e sua mais preciosa história. Identificar estes saberes e fazeres é justamente dar luz a todo material cultural que envolve o Cavalo-Marinho e que envolve também atores sociais e seus ofícios, suas especialidades, sua arte. Processos não apreendidos na escola, na universidade, mas na vida, e em intensa sintonia com o brinquedo. Do Cavalo-Marinho vê-se brotar uma rede de trabalhadores artistas, produtores da cultura brasileira, donos da sua história, criadores da sua identidade e sujeitos da sua vida.

### 3.2 BORA PRO SAMBA! A BRINCADEIRA DO CAVALO-MARINHO

Quando o *banco* começou a tocar, uma atmosfera diferente tomou o lugar. Tive a impressão de ser transportado para outro tempo, outro espaço. É claro que eu estava ansioso para ver a brincadeira acontecendo numa cidade do interior, numa festa tradicional, mas essa sensação me acompanha até hoje. Quando o banco toca, parece que o ar muda, e logo você fica contagiado pelo ritmo e pela quentura do brinquedo. (Relato de Alcício Amaral, Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança [SP].)

Todas as brincadeiras de Cavalo-Marinho começam com a formação do banco. São eles que vão esquentar o samba e dar início ao brinquedo que, tradicionalmente, só acaba quando se quebra a barra do dia (ao amanhecer) e, então, o Boi pode chegar. Todo o desenvolvimento da brincadeira trata-se de um rico universo cultural e artístico com toadas (música), loas (poesia), diálogos (fala entre os personagens), figuras (personagens), bichos (bonecos animais) e muito trupé (dança), tombo (dança) e pisada (dança em ritmo forte). A brincadeira tem como fio condutor uma história, e dentro desta, muitas outras histórias, cada figura ou bicho conta a sua dentro de uma grande narrativa lógica e tradicional. Todas as histórias são mediadas pela figura do Capitão, que é o dono da roda do samba e, sempre munido de um apito, comanda os inícios e as paradas.

Nos Cavalos-Marinheiros de Pernambuco existem duas grandes narrativas. Uma das localidades 1 e 2 e a outra da Localidade 3. Além do banco dos músicos e do Capitão, nas localidades 1 e 2, três figuras são fixas: os negros Mateus, Bastião e Catirina. Na Localidade 3, apenas o Caroca e a Catirina são fixos desde o início, contudo, as figuras vão chegando, e diferente das outras localidades, onde estas aparecem e depois saem, nos brinquedos da Localidade 3, as figuras não saem. Elas compõem as histórias que se seguem, participando ativamente até o fim. O banco também diverge nestas duas grandes linhagens: nas localidades 1 e 2, apresenta-se a rabeca, o pandeiro, as bages (ou um reco-reco) e o ganzá. Na Localidade 3, o bombo, o ganzá e a rabeca.

A música dá o aquecimento, e logo que começa a tocar, os brincadores chegam para bater o trupé (dança) ao ritmo das toadas de boa noite e toadas soltas. Na maioria dos grupos, excluindo os grupos da Localidade 1, após os trupes, inicia-se o magui (ou mergulhão, uma dança/jogo que se faz em meio-círculo). As toadas tocadas são específicas, e esta “cena” chega a durar cerca de 20 minutos. Neste momento, todos os brincadores podem participar (e também pessoas do público que entrarem no semicírculo), incluindo, principalmente, os que irão brincar como galantes. Neste momento, todos estão vestidos com suas roupas comuns, não há vestimentas próprias para o magui. Os passos de dança desta parte podem ser

chamados de “tombo”. Entre as toadas tocadas ouvem-se os refrãos “Olha o tombo do magui, Nazaré Pedregui” ou “Caixa d’água, torneira. Caixa d’água, torneira.” A dança é composta por um “jogo” que se dá em pares (cada participante tira o outro para a dança, desafiando-o) e é repleta de passos, movimentos, “chutes” e rasteiras que lembram alguns passos da capoeira. Cada toada finaliza quando o Capitão (que também pode estar dançando no magui) utiliza seu apito e acena para o banco. Mestres da região afirmam que o magui começou há cerca de 40 anos, e que antes disso não era feito em formato de jogo, mas sim como uma dança circular.<sup>12</sup> Podemos observar ainda este formato nas brincadeiras de Mestre Inácio Lucindo (Cavalo-Marinho Estrela do Oriente [PE] – Localidade 1) e nos brinquedos da Localidade 3.

No magui da Localidade 3, praticado pelos Cavalos-Marinheiros Boi Teimoso, Boi Ventania e Boi Tira-Teima, a dança varia um pouco das normalmente encontradas nas localidades 1 e 2. Ela é realizada em círculo, e com menos participantes (4 a 6).



**Figura 18** -Roda do Magui no Cavalo-Marinho Boi Tira-Teima de Glória de Goitá (PE)



**Figura 19** -Roda do Magui no Cavalo-Marinho Boi Matuto da Cidade Tabajara (PE)

Dentro do magui (ou mergulhão, como nesta localidade costuma-se dizer) existem diversas partes com variações de movimentos específicos. Identificam-se os seguintes, em ordem de acontecimento:

- 1) Pisa Pilão
- 2) Pisa no pé da neguinha
- 3) Bota a faca nele
- 4) Põe a cabeçada
- 5) Borbuleta dona Fulô

<sup>12</sup>LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas -Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

- 6) Gira Antônio Catita no Pau
- 7) Pé na cara
- 8) Avuou, pegou na gaia do pau
- 9) Maguião eu quero vê

Depois que o magui termina – porque a sequência acabou, ou porque o Capitão determinou – o banco chama a primeira figura (quem determina que figura o banco irá chamar é o Mestre). Em alguns grupos, a primeira figura é o Mateus ou o Caroca, em outros é o Ambrósio. Os grupos que apresentam o Ambrósio como primeira figura (como, por exemplo, o Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado [PE]) defendem a lógica de que este deve abrir a sequência, uma vez que é um vendedor de figuras de Cavalo-Marinho que está passando ali para negociar com o Capitão. Assim, não faria sentido ele vir depois que as figuras começarem a aparecer. Por outro lado, Ambrósio possui duas versões. No início ele entra como Ambrósio, vendedor de figuras. Na sua negociação, o Capitão fica devendo para ele. Ambrósio vai embora sem receber, e depois, com o avançar da brincadeira, no momento em que o Cavalo entra em cena, Ambrósio volta como Cobrador, justamente para cobrar o que o Capitão ficou devendo. Assim, em algumas brincadeiras, só existe o Ambrósio no momento do Pataquero/Cobrador. Em outras ele vem no início e depois retorna. Esta narrativa não é tão evidente aos olhos do público. Esta lógica do Ambrósio e do Pataquero/Cobrador apenas se compreende depois de muitas conversas com seus mestres e brincadores. Faz parte do “fundamento” do brinquedo. Nota-se, como bem destaca Alício Amaral, que as figuras que prestam algum tipo de serviço ao Capitão, por mais diverso que seja, sempre fazem a *empeleitada* antes, ou seja, uma negociação sobre o pagamento que pretendem receber pelo serviço oferecido. O Soldado que entra para prender alguém, o Verdureiro que vende verduras e legumes, o Mateus que é contratado para tomar conta da festa, todos negociam, mas sempre são ludibriados pelo Capitão, que promete pagá-los e, no final, nunca paga. Narra Alício Amaral que, frequentemente, o Capitão brinca com uma pessoa do público dizendo: “Tá válido seu Soldado, eu faço por doze e nada, e amanhã o senhor passe na casa de seu fulano (aponta para uma pessoa no público) que ele te paga direitinho”.<sup>13</sup>

Segue parte do diálogo entre Mestre Biu Alexandre (Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado [PE]), como Ambrósio, e Mestre Duda Bilau (Itambé [PE]), falecido, como Capitão:

---

<sup>13</sup> Texto “Figuras” de Alício Amaral, Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança (SP).

“Ambrósio - Capitão!  
Capitão - Às ordens.  
Ambrósio - Bom dia!  
Capitão - Bom dia.  
Ambrósio - Boa tarde!  
Capitão - Boa tarde.  
Ambrósio - Boa noite!  
Capitão - Boa noite.  
Ambrósio - Capitão como..  
Capitão -...vai.  
Ambrósio - Ô Capitão, pra que mandô chupá o Ambrósio véio?  
Capitão - Eu não mandei lhe chupá, mandei lhe chamá!  
Ambrósio - Ai Capitão, então pra que mandô me chamá?  
Capitão - Mandei lhe chamá, porque eu sôbe que aqui o senhor tinha umas figura pra vendê e aqui é uma festa do Divino Santo Rei do Oriente. E eu quero que você apresente aqui umas figura e se eu tivé cundição eu compro, se num tivé...  
Ambrósio - ...Capitão eu tenho!  
Capitão - Tem?  
Ambrósio - Boa!  
Capitão - Boa?  
Ambrósio - Capitão qué?  
Capitão - Eu quero comprá.  
Ambrósio - Capitão compra?  
Capitão - Compro.  
Ambrósio - Apô me pague.  
Capitão - Oxênte, eu vô comprá assim sem vê?  
Ambrósio - Capitão num compra?  
Capitão - Compro quando vê! Você tem que vim, mostrá, representá, sabê como é que chega, aí eu compro e pago cum dinhêro.  
Ambrósio - Apô Capitão, então vâmo fazê um negócio ligêro. Se eu mexê, botá o dedo no fundo...  
Capitão -...do saco...  
Ambrósio -... remexê, e encontrá duas dentro, serve?  
Capitão - Do samba serve.  
Ambrósio - Ô Capitão, eu vô em casa, que eu aqui num tenho nenhuma. Quando eu chegá aqui agente fecha o resto do negócio, tá certo?  
Capitão - Tá certo.  
Ambrósio - Banana! (Faz um gesto com a mão para o banco tocar)”  
(Trecho de transcrição realizada em 2003 por Juliana Pardo e Alcício Amaral, in texto “Figuras”.)



**Figura 20** -Figura do Ambrósio em diálogo com o Capitão (figureiro Fábio Soares- assistente de pesquisa deste INRC) – Cavalo-Marinho Estrela do Oriente (em Ferreiros, 2011)

Nesta parte do diálogo, percebe-se a presença da negociação de trabalho – aspecto sempre presente na vida cotidiana dos brincadores que são, em sua maioria, trabalhadores rurais –, observa-se a ressignificação desta realidade, permeada por sotaques cômicos, o uso da “puia” (piada de duplo sentido), típica de todos os Cavalos-Marinheiros, e a explicação lógica da presença de Ambrósio para o sentido da brincadeira, uma festa para Santo Rei do Oriente.

Depois da figura do Ambrósio, entram para a roda da brincadeira (seguindo a lógica dos grupos de Cavalo-Marinho das localidades 1 e 2), na ordem, Mateus, Bastião e Catirina. Estes são chamados pelo Capitão para fazerem um serviço. Novo momento de negociação, o negócio é “valido”, e os negros ficam responsáveis por guardar o terreiro enquanto o Capitão realiza uma viagem. Os negros, no entanto, não dão conta do recado, acabam bagunçando o terreiro e eis que surge o Soldado da Gurita, que vem prender os negros pela desordem em questão. Este cumpre com seu serviço e se retira da roda da brincadeira. Seguem a partir daí a narrativa, com uma sequência lógica, com entradas e saídas de figuras. A seguir colocamos dois exemplos de sequências de figuras e, portanto, das narrativas do Cavalo-Marinho. Um

com base nos brinquedos das localidades 1 e 2, e outro, com referência à Localidade 3. É importante ressaltar que cada grupo tem o seu “sotaque”, assim, sempre há pequenas variações em cada grupo em cima da estrutura tradicional fixa.

<b>FIGURAS DA BRINCADEIRA DO CAVALO-MARINHO<sup>14</sup></b> (Sequências nas versões de Mestre Zé de Bibi e Mestre Biu Alexandre)	
<b>Figuras mais comum nos Cavalos-Marinhos</b> Versão: Mestre Zé de Bibi (o que foi recordado)	<b>Figuras mais comum nos Cavalos-Marinhos</b> Versão: Mestre Biu Alexandre (o que foi recordado)
Boi Ventania (Feira Nova [PE]) Boi Tira-Teima (Glória do Goitá [PE]) Boi Teimoso (Lagoa de Itaenga [PE])	Boi de Ouro (Pedra de Fogo [PB]) Estrela do Oriente (Camutanga [PE]) Estrela de Ouro (Condado [PE]) Estrela Brilhante (Condado [PE]) Boi Brasileiro (Condado [PE]) Boi Pintado (Aliança [PE]) Mestre Batista (Aliança [PE]) Boi Matuto (Paulista [PE]) Boi Coroado (Araçoiaba [PE])
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mergulhão<sup>1</sup></li> <li>2. Caroca (Mateus) e Catita (Catirina)<sup>1</sup></li> <li>3. Ora Viva<sup>1</sup></li> <li>4. Liberão<sup>1</sup></li> <li>5. Cara Branca<sup>1</sup></li> <li>6. Véio de Vale</li> <li>7. Mororó e Machado<sup>1</sup></li> <li>8. Cabeção</li> <li>9. Valentão</li> <li>10. Rosa</li> <li>11. Fiscal<sup>1</sup></li> <li>12. Pisa Pilão</li> <li>13. Motorneiro (Mané do Motor)</li> <li>14. Caboclo de Pena<sup>1</sup></li> <li>15. Quebra Pedra</li> <li>16. Foimusina</li> <li>17. Vau de Vinho</li> <li>18. Maria Cambotá</li> <li>19. Inácia Campina</li> <li>20. Mané Guiada e Mané de Bata</li> <li>21. Ambrósio<sup>1</sup></li> <li>22. Vila Nova</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ambrósio</li> <li>2. Mateus</li> <li>3. Bastião</li> <li>4. Catirina/Catita</li> <li>5. Soldado da Gurita</li> <li>6. Impata Samba</li> <li>7. Mané do Bale</li> <li>8. Mestre e Galantaria<sup>2</sup></li> <li>9. Bode (1)</li> <li>10. Bode (2)</li> <li>11. Barbaça ou Valentão ou Tintique</li> <li>12. Cavaleiro<sup>2</sup></li> <li>13. Cavalo<sup>2</sup></li> <li>14. Pataquero</li> <li>15. Babau</li> <li>16. Gigante</li> <li>17. Ema<sup>2</sup></li> <li>18. Véia do Bambu</li> <li>19. Mané Ju’aquim</li> <li>20. Pade Capelão</li> <li>21. Cão /Diabo</li> <li>22. Cabôco d’ Aruba</li> </ol>

<sup>14</sup> A escrita tentou ser o mais fiel possível à pronúncia.

23. Mestre Baile<sup>1</sup>
24. Margarita e Goiaba (bonecos gigantes)
25. Cavalo<sup>1</sup>
26. Burra<sup>1</sup>
27. Boi<sup>1</sup>
28. Ema
29. Queixada
30. Cachorro
31. Urubu
32. Dragão
33. Bode
34. Sapo

Na seleção de Mestre Pisica faltaram as figuras (sem a ordem de apresentação):

1. Baianas
2. Galantes
3. Sardanha
4. Capitão
5. Mané meu Filho
6. Mestre Fostino
7. Padre
8. Diabo
9. Brabo
10. Mané Batata
11. Ponte Melindrosa
12. Mané Guiada
13. Véio Frio
14. Mestre Domingo
15. Professor
16. Framacete
17. Maria Combota e Mané Carité (a Véia e o Véio)
18. Peleirão
19. Sapo Cururu
20. Gia

23. Mané Piquinino
24. Margarida
25. Mané do Motô
26. Cobradô
27. Pisa Pilão
28. Lica
29. Cobradô
30. Nêga da Garrafa
31. Verdurero
32. Mana Nêga
33. Cego
34. Guia
35. Bêbo\*
36. Budeguero<sup>2</sup>
37. Mané Palo (2)
38. Pade
39. Cão
40. Mané Gostoso – Perna de Pau
41. Mestre Domingo
42. Vila Nova /Barre Rua (varre rua)
43. Sardanha
44. Mané Taião
45. Mané Chorão
46. Ju'na Baia
47. Véi Friento
48. Serrador
49. Véi Cacundo
50. Italiano
51. Urso
52. Nêgo Quitanda (1)
53. Nêgo Quitanda (2)
54. Impariado (1)
55. Impariado (2)
56. Bichero
57. Celadô
58. Campelo
59. Macaco
60. Véi Bambu
61. Analha
62. Morte
63. Pade
64. Cão
65. Ju'ão Bernado
66. Abana Fogo
67. Cunzinhro
68. Mãe Dindinha
69. Patim Chulim

<p><b>Quadro 2</b> - Figuras da brincadeira do Cavalo-Marinho</p>	<p>70. Mariano Saltadô  71. Onça<sup>2</sup>  72. Mané da Batata  73. Burra<sup>2</sup>  74. Dotô do Piano  75. Vaquero  76. Sapo<sup>2</sup>  77. Boi<sup>2</sup>  78. Dotô  79. Pacaia  80. Fiscal  81. Urubu<sup>2</sup></p>
---	---

<sup>1</sup> Figuras apresentadas em uma programação reduzida.

<sup>2</sup> Personagens que Mestre Biu Alexandre não considera pertencentes à categoria figuras.

Cada figura traz uma narrativa (o que ela vem contar e fazer na brincadeira), uma toada, um diálogo com o Capitão (às vezes, o personagem faz apenas um “grunhido”, como a Ema, por exemplo, mas o Capitão tem o diálogo pronto da respectiva figura), as loas (quando tiver), o manejo (dramaturgia), a cena própria e o momento de entrar e sair da roda da brincadeira. Existem figuras ou bichos que têm um momento certo para poder entrar. O principal exemplo é o Boi. Este só aparece no fim (depois dele apenas pode entrar o Pacaia, o Fiscal e o Urubu – hoje em dia é muito raro esta sequência após o Boi). Há figuras sem ordem fixa, como o Mané Chorão ou o Mané Batata, porém, estes personagens só podem entrar depois que ocorrer a principal sequência fixa.

A maioria dos brincadores e mestres costuma afirmar que não existe a figura mais importante no Cavalo-Marinho. Tudo no brinquedo é importante. Assim, aos olhos dos estranhos, o Cavalo junto com seu Cavaleiro (os quais não são considerados figuras pelos grupos) não são “personagens” centrais da narrativa e dramaturgia do brinquedo. Eles são indispensáveis, mas não os mais importantes. O Capitão, que não é considerado uma figura, é essencial, porém, às vezes, não importa quem ocupe esta função, basta estar com o apito (que comanda o brinquedo) e realizar alguns diálogos, que o samba continua. Observamos que, durante a brincadeira, que tem um longo tempo de duração, esta função é substituída diversas vezes. O mesmo vale para o Mateus. Sem ele, não há brincadeira, porém, caso este precise se ausentar, o samba não para, entra outra pessoa com a bexiga na mão (ou uma garrafa de plástico), e a brincadeira continua. 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.

Não existe um número fixo de brincadores necessários para a realização do brinquedo, mas pela quantidade de figuras, danças, variações musicais, bichos e pela duração da brincadeira, quanto mais integrantes conhecedores do folguedo, melhor será o desenvolvimento do Cavalo-Marinho e mais tempo ele durará. Com participantes suficientes, a brincadeira consegue transmitir conhecimento para os próprios atores, que, através da observação e da repetição, vão aprendendo a brincar. É necessário pontuar que existe uma sequência lógica de se narrar a brincadeira, assim, não dá para fazer o que se sabe. Tem que ter pessoas que saibam botar as figuras, fazer o trajeito certo (dramaturgia), falar as loas corretas e saber dialogar com o Capitão de acordo com a tradição. Não se trata, portanto, de uma brincadeira fácil, de simples aprendizagem. Precisa de muita observação e de muitas horas de samba para ir aprendendo aos poucos. Apresentações de 30 minutos ou 1 hora não alcançam nem o princípio da história que o Cavalo-Marinho tem para contar.

Assim, para os Cavalos-Marinhos das localidades 1 e 2, um grupo completo possui em média 20 integrantes: um Mestre, um Mateus, um Bastião, uma Catirina, três figureiros, oito galantes, uma Dama, uma Pastorinha, um Arreliquim e cinco músicos. Estes números podem variar de acordo com cada grupo. Já para os grupos da Localidade 3, conforme mestre Pissica, a formação ideal de um Cavalo-Marinho também é de cerca de 20 membros: Capitão, Caroca, Caroquinha, Catita, três galantes, três baianas, Cavaleiro (Cavalo), Boi, três batedores (músicos do banco: rabeca, bombo, ganzá), três figureiros (que saibam bater o mergulhão), um carregueiro (carrega os bichos antes da apresentação; durante a apresentação, funciona como uma espécie de guia do Boi; não se confunde com o figureiro do Boi).



**Figura 21** -Figura da Catirina – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 22** -Figura do Mateus – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 23** -Figura do Soldado – Cavalo-Marinho Estrela do Oriente de Camutanga (PE)



**Figura 24** - Figura do Bode – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)

Todas as brincadeiras têm um sentido comum: a de realizar uma festa em homenagem ao(s) Santo(s) Rei(s) do Oriente. Não definem a brincadeira como religiosa nem profana, mas louvam a Estrela, representando Jesus Cristo, e também praticam rituais inspirados na Jurema (Caboclo de Arubá e Caboclo de Pena). Tanto nos brinquedos das localidades 1 e 2, como na Localidade 3, há um grande momento de ápice. Nas localidades 1 e 2 trata-se do momento da Dança dos Aico. Este momento é recheado com várias partes, entre elas o da Estrela (símbolo de Jesus Cristo), em que tudo começa. Depois segue a sequência de danças (com evoluções,

com toda a galantaria<sup>15</sup> e os arcos com fitas, “puxados” pelo mestre), toadas e loas: Queimá Carvão, Maê, Girimum, Assuni a Ladeira, Dança do São Gonçalo (um dos momentos mais fortes), Marieta, Zabelim, Maria do Rosário, Carangueijo. Nos Cavalos-Marinheiros da Localidade 3, o momento de ápice é o Baile das Baianas, onde também aparece a Estrela, tem-se a presença dos galantes e das baianas e dançam-se vários ritmos diferentes, como a marchinha.

Os grupos de Cavalo-Marinheiro realizam suas brincadeiras em locais planos, normalmente na rua. As brincadeiras de Cavalo-Marinheiro costumam ser realizadas em festas, compondo a programação juntamente com outras expressões culturais, como ciranda, mamulengo, entre outras. Nessas ocasiões, é comum que o local da brincadeira seja definido conjuntamente entre algum responsável do grupo e o contratante. O terreiro é o lugar onde a brincadeira acontece de forma espontânea. O banco (onde sentam os músicos) delimita o espaço para a formação do terreiro, que se configura pelo formato circular através da aglutinação do público em torno dos brincadores. Com o banco ao fundo, as figuras vão chegando e, dançando, entram no meio do terreiro, se colocam perante o banco para realizarem suas encenações por meio dos diálogos, das loas e das danças. O público aglutinado ao redor assiste a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que se forma preferencialmente ao ar livre. Historicamente, a brincadeira do Cavalo-Marinheiro sempre aconteceu em qualquer espaço ao ar livre. Quando um brincador morava em um engenho ou nas terras de uma usina, procurava-se um terreno plano para ali formar o terreiro.

Antigamente, as brincadeiras aconteciam, na maioria das vezes, em locais com chão de terra, ou “pera” (corruptela de poeira), na pronúncia dos brincadores. Com o processo de urbanização das cidades, algumas das ruas onde aconteciam as brincadeiras foram “calçadas”, sendo que, atualmente, a maioria das brincadeiras acontece em locais com chão de cimento ou de paralelepípedos. Segundo os relatos de brincadores, este fato desencadeou inúmeras mudanças na execução da dança do Cavalo-Marinheiro, assim como na apresentação de determinadas partes em que os brincadores têm de rolar ou cair no chão. Em tempos remotos, era comum que a brincadeira fosse contratada por donos de bares (bodegas) para brincar. O dono do estabelecimento, na expectativa de lucrar com a venda de comidas e bebidas, pagava para a brincadeira acontecer.

---

<sup>15</sup>A galantaria na brincadeira de Cavalo-Marinheiro é composta geralmente por cinco galantes, uma Dama, uma Pastorinha e um Arrelequim, os quais chegam portando arcos enfeitados com fitas coloridas. A galantaria brinca no baile do Capitão Marinho e responde pela parte “nobre” da festa, quando se faz a dança dos arcos e se canta em louvor aos Santos Reis do Oriente.

Nas proximidades de uma roda de brincadeira de Cavalo-Marinho é comum a presença de ambulantes comercializando comidas e bebidas. Entre as comidas comercializadas é comum encontrar salgados fritos e assados, pastéis, batata frita, cachorro-quente etc. Entre as bebidas, refrigerantes, cachaça, água e cerveja.

### **3.3 FIGURAS, TRUPÉS, TOMBOS E PISADAS: CORPO E MOVIMENTO DO BRINCADOR**

A física do coipo do trabalhado é a mesma física do coipo do brincado. Óia, a física do coipo da brincadeira é essa aqui que eu disse a vocês, o cabra que tá cortano cana, o coipo dele vai aqui, ele corta aqui, arreja aqui, arreja ali, num instante ele vem pá'qui, pá esse lado, ele corta pá todo lado, o coipo dele é molinho, é um coipo doce, é um coipo mole, um coipo recaído. É a mesma coisa quando um cabra tá brincando com o outro, a gente brinca. É a física do coipo. A física do coipo do trabalhador é a física do brincador. O trabalhador tem a física do coipo pá todo canto...quando ele vem com a enxada cobrindo a cana, óia, ele já vem com o coipo no manejo, cobrindo aqui, cobrindo ali. Óia, pro cara que brinca, esse é o tombo. É a mesma coisa de sambá. (Relato de Mestre Inácio Lucindo concedido à Alício Amaral e Juliana Pardo, Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança [SP], 2002. In: AMARAL, mimeo.)

Para registrar o Cavalo-Marinho como forma de expressão, é necessário englobar como bens culturais o conhecimento, a prática de movimentos e as qualidades corporais de profunda complexidade e sofisticação. Fonte de pesquisa e inspiração de vários artistas e acadêmicos do país<sup>16</sup>, a sabedoria sobre o corpo e o movimento dos brincadores e mestres de Cavalo-Marinho carrega aspectos tradicionais e registros corporais da vida de seus sujeitos. Estas qualidades se revelam tanto no jeito (manejo) de dançar dos brincadores como no jeito de botar a figura dos figureiros.

Como explica Alício Amaral, cada figura possui uma corporeidade, um comportamento físico específico que está fortemente ligado à sua função, trabalho ou ação principal, durante sua representação. Porém, para ele, todas compartilham dos mesmos princípios físicos que estruturam a brincadeira. Tais princípios físicos podem ser observados na relação entre o corpo do brincador e o corpo do trabalhador rural, como bem expôs Mestre Inácio Lucindo na epígrafe acima. Para Amaral, a comparação entre o brincador e o trabalhador se dá no aspecto físico e energético, “onde a qualidade de energia empenhada para realizar a dança se

<sup>16</sup>Entre eles: Alício Amaral (SP), Juliana Pardo (SP), Ana Caldas Lewinsohn (SP), Carolina Laranjeira (BA), Érico Oliveira (BA), Ivanildo Piccoli (SP), Lineu Guaraldo (SP), Maria Acselrad (RJ), Mariana Oliveira (RJ), Helena Tenderini (PE), Beatriz Brusantin (SP), Helder Vasconcellos (PE), Lucio Enrico Vieira Attias (RJ), André Paula Bueno (SP), Flávia Cristina da Silva (BA), Joice Aglae (MG), Marcondes Gomes Lima (PE), Tainá Dias de Moraes Barreto (DF), Laura Tamiana (PE), Tatiana Devos Gentile (RJ) e outros.

assemelha à qualidade das ações realizadas durante o trabalho com a cana-de-açúcar”. Para Alício Amaral, o brincador se posiciona com a base baixa, os joelhos flexionados, o agrupamento de energia no centro do corpo, a “mola” do corpo estendido como contra impulso e impulso, a precisão das ações no corte da cana e nos trupés, o corpo aterrado e ao mesmo tempo leve e ágil, o trabalho de vetores de direção que organizam os corpos, e a disponibilidade para a ação. “Familiarizado com a estrutura corporal de cada figura, o figureiro possui um trilho seguro para percorrer durante sua representação, podendo improvisar e brincar dentro desta estrutura sem descaracterizar a figura ou a própria cena.”<sup>17</sup>

Mestre Inácio Lucindo (Cavalo-Marinho Estrela do Oriente [PE]) traz o verbo sambar para designar movimento e suas qualidades. Para a bailarina Carolina Laranjeira, samba do Cavalo-Marinho se trata de categoria pertencente à cultura local da brincadeira, correspondente a um conjunto de padrões de movimento, movimentações específicas. Pontua que o samba é realizado em quase toda a brincadeira, sempre acompanhado de toadas e, como bem observa Érico Oliveira, seu aprendizado é a porta de entrada para a brincadeira, sendo a partir dele que se “desdobram as posturas, movimentações, gestualidades e características de todas as figuras” (OLIVEIRA E., 2006: 592). Para Laranjeira, “ele é encontrado no ‘tombo’ do magui, na corporalidade das figuras, nos intervalos entre a aparição de uma figura e outra, nas danças dos arcos, nas danças dos galantes e nos cocos de despedida”. O samba pode ser dançado pelos galantes, figureiros ou pelo público, entretanto, na maior parte do tempo é dançado apenas pelos brincadores. Para Laranjeira, isto indica que se trata de “um conhecimento especializado que não é facilmente compartilhado pelo seu grau de apuramento técnico, distanciando totalmente a brincadeira dos estereótipos criados em torno das manifestações populares, como algo de fácil acesso”.<sup>18</sup>

Este repertório rico e complexo tem como processo de aprendizagem o próprio observar da brincadeira, ou o brincar ao lado de quem sabe mais, com as correções de seus mestres ali mesmo durante a brincadeira. Como coloca Carolina Laranjeira, é um processo tão poroso quanto a própria brincadeira, a qual absorve o treinamento e o torna cênico. Para a autora, no Cavalo-Marinho, a vida e a performance se aproximam, se confundem, se invertem. “A brincadeira, por mais codificada que seja, é aberta, propicia a absorção, a aglutinação de

---

<sup>17</sup> Texto “Figuras”, de Alício Amaral, Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança (SP), mimeo.

<sup>18</sup> LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas -Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

elementos normalmente apartados de uma situação performática convencional.”<sup>19</sup> Aprender Cavalo-Marinho é fazer Cavalo-Marinho. Por isso, qualquer iniciativa que mexa na estrutura do brincar, como, por exemplo, reduzir o seu tempo de duração, é atingir diretamente a própria sobrevida da arte enquanto forma de expressão e enquanto saber em processo de transmissão.

Quanto às categorias de movimentos (tanto de dança como da dramaturgia das figuras) do Cavalo-Marinho, não se verificam nomes para todos os passos. Na Localidade 3 observa-se que o magui tem diversas partes, cada uma com seu nome e movimento específico. Nas localidades 1 e 2 constatam-se movimentos com uma qualidade física comum e tradicional em todos os brincadores e mestres. Obviamente, cada um com seu “manejo”, mas parece existir um código tradicional de movimento e postura. Este pode estar atrelado ao trabalho cotidiano, muitos deles, junto do corte da cana. A idade de cada brincador também influencia muito na qualidade dos movimentos (que não deixam de ser piores ou melhores) e na própria cadência da música. Os movimentos dos brincadores mais idosos trazem uma contenção misturada com vigor e precisão que não vemos nos brincadores mais jovens, nos quais a energia e velocidade acabam sendo os pontos fortes. A qualidade do movimento, portanto, modifica e ganha características de maturidade e/ou instigação, sempre num diálogo com gestos, trejeitos e posturas tradicionais.

Como representativo das localidades 1 e 2, Fábio Soares (Cavalo-Marinho Estrela de Ouro) define em três categorias gerais os movimentos que compõem o samba da brincadeira, classificando três tipos: “pisada”, “trupe” e “tombo”. Estes movimentos podem aparecer juntos em algumas situações, como no magui, onde se utilizam o trupé e o tombo. Define-se pisada como “dinâmicas corporais que não repercutem os pés no chão, mas são realizadas pela transferência de peso e troca de pernas feitas para frente e para trás”.<sup>20</sup> Como coloca Laranjeira, costuma-se ouvir a exclamação “Eita pisada!” que demonstra o êxito de um bom samba por meio da força e da energia empregadas em direção ao solo.<sup>21</sup> Quanto ao trupé, segundo Aguinaldo Roberto da Silva (Cavalo-Marinho Estrela de Ouro), a sonoridade da palavra já evidencia o seu significado e a movimentação corporal que a designa, “o trupé, já tá

---

<sup>19</sup>LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

<sup>20</sup> Classificação dada por Fábio Soares e transcrita por LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

<sup>21</sup>LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

dizendo que é uma palavra forte, é um negócio que já ta pisando com força no chão”.<sup>22</sup> Este pode ser realizado ao som das toadas soltas e também é uma das dinâmicas corporais de base do tombo do magui. Por fim, o tombo, para Laranjeira, é uma postura corporal na dança dos brincadores que se caracteriza pela flexão da articulação coxofemoral que provoca a inclinação do tronco, padrão postural característico de muitas dinâmicas corporais da brincadeira.<sup>23</sup>

As pesquisas sobre a corporeidade dos brincadores do Cavalo-Marinho trazem interessantes aspectos gerais da dança e dos movimentos dos brincadores. Carolina Laranjeira descreve que os movimentos da brincadeira têm por característica geral a ênfase nas pernas e pés. Os braços normalmente se encontram pendidos junto ao tronco, com leve flexão dos cotovelos, e o tronco quase sempre inclinado para frente, havendo uma independência quase que total entre tronco e membros inferiores. Os movimentos da parte inferior quase não produzem ressonância no tronco pela sustentação da bacia, liberando a ágil movimentação das pernas e dos pés. Há uma predominância de movimentos diretos, secos acompanhando sempre o ritmo acelerado do baião.<sup>24</sup> Os brincadores estão sempre mais conectados com o chão do que transmitindo leveza para o alto. É uma dança que se conecta com a terra e traz a relação do homem com a terra. As mãos sempre ficam liberadas, com mais soltura, livres, por exemplo, para se pegar algo que está no chão.

O pesquisador Lineu Gabriel Guaraldo organiza os movimentos de dança do Cavalo-Marinho em quatro princípios formais (padrões encontrados no samba) que são recorrentes em diferentes brincadores (o movimento sempre deixa aberturas e ganha seu sotaque individual). De forma sintética, são eles: 1. *Inclinação do tronco*, flexão da coxofemoral e reposicionamento do centro de gravidade. Essa inclinação provoca o deslocamento de uma maior porção do peso para o metatarso, suavizando o apoio do calcanhar, e mantém a concentração de energia no abdômen; 2. *Base baixa*, permanência sob flexão do tornozelo e joelhos e não oscilação da altura do tronco; 3. *Escapada*, afastamento das pernas com a manutenção da altura do tronco e da bacia e uma leve suspensão dos pés que estão servindo

---

<sup>22</sup> Entrevista de Aguinaldo Silva concedida à Carolina Laranjeira. IN: LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

<sup>23</sup>LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

<sup>24</sup>LARANJEIRA, Carolina Dias. Uma dança de estados corporais a partir do samba do Cavalo-Marinho: corporalidades e dramaturgias da brincadeira. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Universidade Federal da Bahia (UFBA). Tese de Doutorado em andamento.

de base; 4. *Lançamento da crista ilíaca*, alinhamento dos ossos ilíacos em relação ao tronco e as pernas, tendo os joelhos aproximados (GUARALDO, 2009: 85).

### **OUTROS MOVIMENTOS DE DANÇA DO CAVALO-MARINHO**

(transcrições por Carolina Laranjeira)<sup>1</sup>

#### **Carreira**

Corrida dançada pelos galantes no momento da Dança dos Arcos. Eles percorrem o espaço da roda com arcos de cipó enrolado com fitas coloridas que balançam no ar, com passos ligeiros marcando o tempo forte da música. O Mestre, quem coordena a dança, fica entre as duas filas de brincadores posicionados em frente ao banco, e segura uma das pontas dos arcos de cada um dos brincadores que estão localizados no início da fila, ou cordão, como é chamada esta disposição espacial. Ele dá os comandos para que os galantes andem sempre enfileirados, para fora ou para dentro do primeiro arco. Cada cordão desenha o espaço espiralado em diferentes direções. O ritmo da música é marcado pelos passos rápidos dos galantes e do Mestre, que não percorre outro caminho que não seja o do corredor imaginário entre os cordões. Enquanto os pés estão pontuando o ritmo, o corpo reverbera a movimentação com um balanço sutil.

#### **Tesoura**

Padrão de movimento em que predomina a movimentação da parte inferior das duas pernas que, alternadamente, cruzam-se à frente em deslocamento frontal. A movimentação cruzada das pernas remete à imagem do movimento de uma tesoura cortando.

#### **Rasteira**

Encontrada no magui, é uma movimentação característica das figuras que vão cobrar algo do Capitão. Pataqueiro, Cavaleiro, Sardanha e Seu Ambrósio são figuras que cobram dos galantes, de Mateus e de Bastião. Circundam a roda, dando rasteiras e pernadas com o intuito de derrubá-los. Para realizar o golpe, uma perna é lançada estirada, iniciando o desenho de um círculo, ao mesmo tempo em que se dobra a perna de base, descendo a bacia até ficar próxima ao chão; com o apoio de uma das mãos no chão, a perna de base sai do chão e a perna esticada passa por baixo desta, terminando de descrever um círculo.

**Quadro 3** - Outros movimentos de dança do Cavalo-Marinho

Os brincadores sempre se posicionam, dançando e encenando, de frente para o banco. Formam uma espécie de triângulo entre figura, banco e Capitão, que fica sempre ao lado esquerdo do banco (olhando do banco para dentro da roda do samba), ao lado do Rabequeiro ou do bombo. Ainda que os figureiros e brincadores se movimentem por todo o semicírculo do terreiro, os diálogos e as loas sempre são direcionados para o Capitão e para o banco. A cena, portanto, se dá muitas vezes de costas para o público que circula o terreiro. Algumas figuras (e alguns grupos) praticam a fala em tom mais alto, para que o público possa acompanhar o que está sendo dito. Um momento que sempre se dá de frente para o público é o “Boa Noite”, de Mateus, Bastião e Catirina. Nesta dinâmica, é bastante difícil entender o que as figuras estão falando (ainda mais as que usam máscaras que abafam muito o som da voz). Mesmo assim, o público habitual interage, ri e se diverte com o brinquedo que se expressa sob muitas outras formas – gestos, trejeitos, golpes, bexigadas, caídas, correrias, danças – além dos diálogos. As figuras que dizem as loas, normalmente, ao fazerem, aumentam o volume da voz e impostam-na um pouco mais. Isso facilita a compreensão, no entanto, os poucos frequentadores da brincadeira ainda terão certa dificuldade. Estas características cênicas e performáticas compõem o Cavalo-Marinho como uma brincadeira que objetiva, sobretudo, divertir com o outro e não para o outro. A diversão e o brincar se estabelece muito entre os seus, com puias (piadas) que se dirigem à figura como também ao figureiro. Os brincadores (músicos, figureiros, mestre brincadores) se divertem



**Figura 25** -Trupé- Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 26** -Dança dos Aicos – Cavalo-Marinho Boi Matuto da Cidade Tabajara (PE)



**Figura 27** -Dança dos Aicos – Cavalo-Marinho Boi Brasileiro de Condado (PE)

entre si, rindo da cena e da realidade vivenciada por eles no momento da brincadeira. Vida e arte novamente se misturam.

Diante deste universo complexo, o processo de transmissão destes saberes torna-se algo muito delicado e de intensa dinâmica de observação, prática e repetição. Aprende-se brincando. Realizar a brincadeira torna-se, portanto, o próprio veículo de transmissão, de comunicação e de continuidade da tradição. Como aponta Maria Acselrad, o corpo do Cavalo-Marinho, múltiplo, “safado” e insipiente denuncia contornos bastante característicos da brincadeira. A vadiação e a provocação são elementos que fazem dele um complexo de necessidade e vontade. E a crença na eterna ignorância, diante da infinita riqueza da brincadeira, o coloca na situação de que é preciso estar sempre em movimento para que se consiga alcançar algum conhecimento (ACSELRAD, 2002). Coloca Acselrad que “ninguém começa brincando bem”. O aprendizado é um longo processo de observação, no qual, no início, o que prevalece é a vontade de brincar. É importante passar por diversos papéis antes de começar a ser considerado bom brincador. “Este saber é construído e reconstruído no corpo de cada brincador, a cada noite. A brincadeira, esta sim, é a própria preparação para a brincadeira” (ACSELRAD, 2002).

Uma interessante definição dada pela autora é de que “as figuras são outros dentro de um só eu. A multiplicidade é constitutiva da integridade dos sujeitos que as colocam. A figura não está na máscara, nem está no traje”. De fato, muitas figuras e utilizam da mesma máscara ou do mesmo traje, assim, “a figura está no figureiro. Na sua história, na sua forma de se movimentar, de cantar, de pensar, na sua capacidade e habilidade particular para assumir vários papéis”. Ainda que repleto de improvisos, “a figura é de fato uma elaboração individual e coletiva com base no prazer estético que a música, a dança e a poesia proporcionam” (ACSELRAD, 2002). E acrescenta-se aí a história de vida de cada brincador, que na brincadeira deixa transparecer, ressignificando o corpo, as falas, o movimento, o sorriso e as durezas da vida. Assim, cada figura tem sua própria característica: sua poesia e seu movimento próprio.



**Figura 28** -Mateus e Bastião de frente para o Banco – Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de Fogo (PB)



**Figura 29** - Dança dos Aicos de frente para o Banco – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 30** -Figuras Bodes Vêios – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)

### 3.4 TOADAS, LOAS E DIÁLOGOS: A ORALIDADE POÉTICA DO CAVALO-MARINHO

- Senhora, dona da casa  
 Tenho isenção de Iaiá.  
 Sei que seu marido merece  
 Patente de generá.  
 Quero que dê licença  
 Do meu cavalo vadiá.  
 Se der licença, ele brinca,  
 Se não der, patente de me retirá.  
 Pastorinha, venho praticá.  
 -Santo(s) Rei(s) do Oriente  
 Nós viemos festejá.  
 (Loa do Mestre Cavaleiro)

As loas (versos, poesias) e as toadas (músicas) são formas de expressão poéticas que trazem mais uma qualidade cultural à brincadeira do Cavalo-Marinho. São praticadas durante todo o desenvolvimento do brinquedo. As toadas são realizadas pelo banco, especialmente, pelo toadeiro (que puxa as toadas) com o auxílio dos outros músicos que tocam e compõem o coro. As loas são reproduzidas pelos brincadores nas posições de: Mestre, Figura e Galante. O Capitão, curiosamente, não faz loas, mas é o grande sujeito dos diálogos (conversas) da brincadeira, sempre realizados entre as figuras e o Capitão. Estas narrativas orais trazem poesias e falas que contam a história das figuras. Cada figura traz a seu conjunto de diálogos, loas (se tiver) e toadas. Este é tomado por improvisações e, muitas vezes, interage com o público. Ao mesmo tempo, diálogos, loas e toadas (estas possuem um grau de variação pequeno que se faz em longos intervalos de tempo. Carrega mais continuidade do que transformação) mantêm uma estrutura tradicional.

Há todo um processo de aprendizagem que envolve a transmissão destes conhecimentos. Existem graus de dificuldade dentro de cada oralidade. Algumas loas são consideradas muito difíceis, pois são compostas de muitos versos. A figura do Vaqueiro, ou do Valentão, é um destes casos. Possui variações em cada grupo, mas mantém alguns versos comuns. Normalmente, esta figura é encenada por Mestres ou pessoas mais velhas do grupo. Além de saber os versos, introduzir os improvisados, trazer versos do bolso (preparados anteriormente) e retomar antigas loas, é preciso conjugar o “dizer da loa” (expressão usada para designar ‘recitar o verso’) com a expressão corporal e sua dramaturgia. A expressão oral sempre tem que estar conectada com a movimentação e a qualidade corporal. O conjunto realizado com qualidade é que configura, por exemplo, o bom figureiro. Por isso, não é qualquer pessoa que sabe colocar toda figura. A narrativa do Mestre Borges Lucas (Cavalo-Marinho Boi Teimoso, Lagoa de Itaenga [PE]) conta sua experiência:

Porque cada uma que bota, aí ele tinha aquela loa, aí ele ensinava. O chefe, o mestre ele chamava assim: - Você vai botar tal figura. Essa figura aqui a loa que vai se apresentar lá é assim, assim e assim. Aí a gente aprendia a loa pra dizer na apresentação. E é isso que a gente deve passar pra rapaziada de hoje em dia que vai/o grupo da gente, a gente tem que formar essa mesma lição que eles passaram pra mim. (...) O mestre Zé Mané, era o dono do Cavalo-Marinho e o mestre. (...) E a gente tinha que seguir o mesmo caminho dele. Ele era o mestre, né? Desse mesmo jeito a gente tá seguindo aqui também. Eu tô botando uns menino novo dentro do brinquedo da gente, que a gente vai passar pra todo final de mês dá um ensaio umas aula a eles, lá no Artesanato. Pra não deixar a cultura se acabar. (...) Das figuras de Cavalo-Marinho eu boto tudinho. Boto ‘Quebra-Pedra’, boto ‘Ponte Melindrosa’, boto ‘Guerreiro’. Tudo isso eu sei fazer, sei botar dentro do Cavalo-Marinho. (Entrevista de Mestre Borges Lucas concedida a este INRC.)

Segue abaixo uma versão de uma parte das loas do Valentão (ou Barbaça) transcrita por Érico Oliveira ao observar o Cavalo-Marinho Estrela de Ouro (PE):

Sou o Velho Barbaça,  
 Malvado de profissão.  
 Caso, confesso e batizo  
 Hoje aqui nessa pensão.  
 Minha irmã Sebastiana,  
 Minha prima Manuela,  
 Perna de socó,  
 Bunda de tanajura,  
 E beijo de gamela.  
 Menina, que fazeis por aí tão amarela,  
 Sentada naquela janela?  
 (Galantes respondem:  
 Não há outro canto nessa janela.  
 Pra que vida boa e bela?)  
 Siga tu e tua mãe,  
 Siga minha opinião:  
 Antes que eu vá embora,  
 Não boto mais que a benção.  
 (Galantes respondem:  
 Meu pai assim não vá embora.  
 Não deixe eu por cá ficar  
 Sem roupa pra vestir,  
 Sem dinheiro para gastar.  
 O que vai acontecer  
 Se meu pai morrer por lá?)  
 Não seja besta, menina,  
 Que por lá não hei de morrer.  
 Quando eu for que vier,  
 Um belo noivo hei de trazer.  
 (Galantes respondem:  
 Um belo noivo me trai?)  
 Um belo marido cabano,  
 Que por lá sempre hai.  
 (Galantes respondem:  
 Deus me livre, Deus me guarde,  
 De casar com marido cabano.  
 Que a sorte não me dê  
 O coração de um tirano)  
 Siga tua e tua mãe,  
 Se assim queiram passar.  
 Uma bate, uma mergulha,  
 Outra bate a mão de dá.  
 Vão coser, não fiar,  
 Duas filhas do Diabo. (Versão transcrita por Érico Oliveira In: OLIVEIRA, 2006.)

Quanto aos diálogos, estes também são abertos para os improvisos, inclusive faz parte do repertório a interação com o público, aproveitando as intervenções inusitadas das pessoas ao redor, mas possuem uma estrutura pronta de perguntas e respostas para que a cena se realize dentro da lógica da brincadeira. Os improvisos, normalmente, se dão com os brincadores mais velhos e experientes. É durante os diálogos que as puias (piadas de duplo

sentido) aparecem com frequência e, muitas vezes, testam o figureiro, que deve estar atento à conversa, ou ter experiência, para dar a resposta certa à puia feita. Caso contrário, se isso não acontecer, está dado o motivo para o riso. O diálogo representa assim a ponte entre as figuras e o público que acompanha o desenvolvimento do brinquedo. Muitos diálogos trazem referências da própria realidade da região, isso cria um laço de identidade entre público e brincadores e dos próprios brincadores com seus “personagens” – figuras. Abaixo um trecho da Figura Ora Viva, típica dos Cavalos-Marinhos Boi Teimoso, Tira-Teima e Boi Ventania, pertencentes à Localidade 3: Sul-Oeste.

(A figura chega ao terreiro e é recebida pelo Capitão que o chama para trabalhar.)  
 Ora-Viva: Capitão, boa noite! Gostou da minha chegada?  
 Capitão: Ora-Viva, boa noite!  
 Ora-Viva: Capitão, eu lhe dei boa noite.  
 Capitão: Boa noite!  
 Ora-Viva: Boa Noite, capitão! Pra quê mandou me chamar? Tá com medo?  
 Capitão: Pra trabalhar. Que que ocê tem pra vender? Vamos mostrar. Vamos trabalhar.  
 Ora-Viva: Positivo  
 Capitão: Vamos trabalhar.  
 Ora-Viva: Tá nervoso, tá?  
 Capitão: Tô nada!  
 (Ora-Viva corre para cima dos tocadores ameaçando-os.)  
 Ora-Viva: (grita) Tá com medo, hein?  
 (Se dirige ao capitão e pergunta):  
 Ora-Viva: Capitão, pra quê mandou me chamar?  
 Capitão: Pra trabalhar. Pra ver o que'cê tem pra vender.  
 Ora-Viva: Tem gente pra trabalhar mais eu?  
 Capitão: Tem. Tem um nêgo, um Caroca. Tudo aqui pra trabalhar  
 Ora-Viva: Cadê ele?  
 Ora-Viva: É pra trabalhar bem ligeiro.  
 (Se aproxima o Caroca e Catita, a mulher do Caroca)  
 Caroca: ôpa!!!  
 Catita: (falando com voz fina, meio dengosa, se insinua para o Ora-Viva) Aaaaaaii!  
 Ora-Viva: Capitão! É pra trabalhar com chuva ou com sol?  
 Capitão: (ordena) É com chuva!  
 (O capitão faz sinal para o banco que começa a tocar e as três figuras – a Catita, o Ora-Viva e o Caroca – recuam e se reaproximam dançando em direção ao banco.)  
 (Trecho transcrito do Cavalo-Marinho do Mestre Borges Lucas – Boi Teimoso – para este INRC.)

Com relação às toadas, estas trazem variações que se dão de forma mais lenta, num longo período de tempo. São mais fixas e possuem momentos exatos para serem realizadas. Algumas têm nomes, como Toada de Alevante, Toada de Boa Noite, Toadas Soltas, e outras são chamadas pelo próprio nome da figura de que ela faz parte, ou de algum momento da dança, por exemplo: Toada do Soldado, Toada da Véia do Bambu, Toada do Mané Chorão,

Toada do Cabeção, ou, no caso das danças, Mariêta, Estrela, Queima Carvão, Assubi da Ladeira, entre outros.

Identifica-se que as toadas são sempre intercaladas com as loas e os diálogos. Existem alguns padrões estruturais de toadas que se repetem, ocorrendo pequenas modificações, conforme a figura. Verifica-se isso nas Toadas de Despedidas das figuras, por exemplo:

- Toadeiro: Seu Ambrósio (ou o nome de qualquer figura) cai fora.
- Coro: Dê um passo e vá embora.
- Toadeiro: Seu Ambrósio (ou o nome de qualquer figura) cai fora.
- Coro: Dê um passo e vá embora.
- (Depois que a figura sai da roda do samba)
- Banco: Foi embora e me deixou, amor amor amor (2x)
- Tão cedo não venho cá, amor, amor, amor
- Tão cedo não venho cá, amor, amor, amor, aaaa

Quanto às variações e intercalações, segue o exemplo da cena da figura do Pisa Pilão, presente em todos os grupos. A versão abaixo se refere ao Cavalo-Marinho da Localidade 2: Norte-Centro e Paulista, Estrela de Ouro de Condado (PE), transcrição de Fábio Soares.

Banco: Lá vem o Pisa Pilão  
com seu cassete na mão  
lá vem o Pisa Pilão  
com seu cassete na mão.

(Ocorre o acerto do trabalho entre Capitão e Pisa Pilão. Após tudo acertado, o Pisa Pilão vira para o rebequista e diz:

- Pegai no pé da prima!

(O rebequista sola a melodia uma vez e, depois disto, o Pisa Pilão “pega” e começa a cantar.)

Pisa Pilão: Não não não seu capitão issassim não pode ser

Banco: Não não não seu capitão issassim não pode ser

Pisa Pilão: Quero quê mim dê licença, pra minha vileuvarê

Banco: Olha cidade, olha cidade,  
pra minha, vileuvarê  
ô quê cidade bela  
tá pu barrer cidade  
ô vila nova cidade  
tá pu barrer cidade  
ô vila nova cidade

Diferente do Pisa Pilão que chega ao terreiro, negocia com o Capitão e depois canta sua toada, a figura do Vêi (velho) Friento entra na roda do samba, se aproxima do banco faz um gesto com a mão, o banco então para de tocar, e a figura diz sua loa, Segue a descrição de um trecho da cena (transcrição de Fábio Soares):

Banco: na barra tem dois riacho  
no porto tem dois navio  
na barra tem dois riacho  
no porto tem dois navio  
acocha prima rebeca  
pra mim chamá velho frio  
acocha prima rebeca  
pra mim chamá velho frio

Vêi Friento: eu saí da torda, caí no chão,  
eu não sou o diabo pa brinca no iscuro oxênte oxênte

Banco: tá muito bom  
oxênte oxênte  
tá bom de mas  
oxênte oxênte  
tá muito bom  
oxênte oxênte  
tá bom de mas

Por fim, como último exemplo, um terceiro tipo de variação verificada (existem mais do que três variações) é a cena do Caboclo de Arubá. Este, quando chega dentro da roda, se põe de frente para o banco, que está tocando toada solta, e apita. A música para, e ele começa (transcrição de Fábio Soares):

Caboclo: Boa noite povo todo  
como vai como esta  
boa noite povo todo  
como vai como está

Banco: boa noite povo todo  
como vai como está  
boa noite povo todo  
como vai como está

Caboclo: eu cheguei nessa ribêra  
vinhe binicar com aruba

Banco: ôlê ôlê, ôlê ôlê ôla  
eu vii passá  
caboco de aruba  
eu vii palá  
caboco de aruba

Por fim, vale colocar que a poesia melódica ganhou os palcos da música popular brasileira. Vinícius de Moraes e Baden Powell (gravação por Baden Powell em 1977) compuseram a canção “Cavalo-Marinho”, inspirada no folguedo e nos versos transcritos por Pereira da Costa em 1906: Cavalo-Marinho/Dança no terreiro/Que o dono da casa/Tem muito dinheiro/Cavalo-Marinho/Dança na calçada/Que o dono da casa/Tem galinha assada/Cavalo Marinho/Dança no tijolo/Que o dono da casa/Tem cordão de ouro (PEREIRA DA COSTA, 1974: 268). Até hoje alguns versos desta poesia são cantados pelos brincadores.

### **3.50 CAVALO-MARINHO ENQUANTO PERFORMANCE MUSICAL**

Uma brincadeira de Cavalo-Marinho é impossível sem música. A música é indispensável ao seu desenrolar, desde a toada de “Boa noite!”, que anuncia o início da brincadeira, até os momentos finais com a cena do Boi, os cocos e os “vivas!”. Ela rege entrada e saída das diferentes figuras, ajuda a coordenação dos gestos nas danças coletivas, preenche vazios da ação dramática. Tudo que de relevante acontece em uma brincadeira de Cavalo-Marinho está de alguma maneira relacionado à música: ou acontece ao mesmo tempo que ela – caso das danças e dos textos cantados – ou acontece em alternância com ela, caso dos trechos falados, onde o ritmo das cenas é regido pela maneira como os protagonistas alternam seus diálogos com intervenções pontuais do banco.<sup>25</sup>

#### **O Banco**

O banco é o grupo instrumental e vocal responsável pela música no Cavalo-Marinho. Seu nome deriva do banco longo de madeira, sem encosto, onde os músicos se posicionam ao iniciar a brincadeira, ficando ali sentados enquanto ela dura, com eventuais substituições para repouso, e com exceção de raros momentos em que tocam de pé. (Em alguns casos, em vez de banco longo, os músicos usam cadeiras comuns individuais. Isso não altera a designação usada.) Além de nomear um objeto utilitário e um conjunto de músicos que ali se posiciona, o banco, no Cavalo-Marinho, designa também um ponto de convergência espacial e simbólico. Ele é o vértice cênico e ritual da brincadeira, pois quase todas as ações do Cavalo-Marinho (musicais, dramáticas, poéticas e coreográficas) se situam à sua frente, e para ele são voltadas.

---

<sup>25</sup> John Murphy cronometrou as alternâncias entre música e cenas dialogadas num trecho de cerca de 8 minutos, num Cavalo-Marinho realizado em 1990. Obteve 15 alternâncias (Murphy, 2008: 106). Uma gravação realizada pelo Núcleo de Etnomusicologia da UFPE em 2010 registra cinco alternâncias em pouco mais de um minuto (03 Biu Alexandre, Condado, 2010).

Não há face a face entre músicos e público, ou entre brincadores e público, como no palco italiano. A posição face a face acontece entre o banco e os brincadores, com a figura do Capitão oscilando entre os dois polos, ora ao lado do banco, voltado para os brincadores, ora entre os brincadores, voltado para o banco. (Embora tal coisa não seja verbalizada pelos participantes, é tentador pensar que o Capitão “pertence” também ao banco, na medida em que exerce uma função musical através do apito, como veremos adiante.)

O banco conta com apenas um instrumento melódico: a rabeça, ou “rebeca”, instrumento de cordas friccionadas com arco, semelhante ao violino. (Em Recife e Olinda vale a pronúncia “rabeça”. Mas participantes e apreciadores que residem nas cidades e vilarejos da Zona da Mata Norte e do Agreste onde se brinca o Cavalo-Marinho dizem quase sempre “rebeca”). O acompanhamento rítmico varia um pouco entre as diferentes localidades. Na Localidade Norte-Centro e Paulista, que abriga a versão hoje mais difundida, ele é feito por um ou mais chocalhos de metal cilíndricos de contas internas, chamados de “mineiro” ou ganzá, e um ou mais reco-recos de taboca (um tipo de bambu), chamados de bage (substantivo feminino). Estes dois instrumentos são da família dos idiofones, em que o som é produzido pela vibração direta do corpo do instrumento: um idiofone balançado, o mineiro, e um idiofone raspado, a bage. Na Localidade Sul-Oeste não se usa a bage, e na Localidade Extremo Norte e limítrofes ela é substituída por um “reco de arame”. Outro instrumento é acrescentado em Cavalos-Marinheiros da Paraíba: o triângulo, idiofone de metal, percutido com baqueta também metálica (como nos grupos de forró).

Além disso, há dois instrumentos da família dos membranofones, em que o som é produzido por uma membrana esticada. São eles, o pandeiro, de uso geral, e o bombo, usado apenas na Localidade Sul-Oeste. No caso do pandeiro, a membrana é sintética, pois são usados pandeiros industrializados adquiridos no comércio. No caso do bombo, usa-se couro de bode.

O mineiro, a bage e o reco de arame são instrumentos considerados mais simples dentro do Cavalo-Marinho. Alguém que se inicia no universo musical do Cavalo-Marinho geralmente começa por tocar um deles. O pandeiro e o bombo são considerados instrumentos mais complexos que os outros três, tanto em termos da sua variedade rítmica, quanto da responsabilidade do tocador em relação ao desenrolar da brincadeira. O músico que toca pandeiro ou bombo – sempre um único músico num momento dado, embora geralmente haja alternância ao longo da performance – é o toadeiro principal do Cavalo-Marinho, como

veremos a seguir. A rabeca é o instrumento considerado mais complexo, difícil e valorizado no Cavalo-Marinho.

Músicos que participam regularmente do banco de um Cavalo-Marinho costumam ser “especialistas” em determinado instrumento. No entanto, os músicos do banco são capazes de tocar os demais instrumentos, com exceção da rabeca, e podem fazê-lo em caso de necessidade. A disposição física dos músicos no banco é normatizada e de caráter funcional para possibilitar uma conexão musical entre os tocadores (talvez expresse também uma hierarquia entre instrumentos). Do ponto de vista de um espectador olhando para o banco, tomando como parâmetro a Localidade Norte-Centro e Paulista, a ordem é a seguinte: na ponta direita, rabeca, em seguida, à esquerda, pandeiro, uma ou mais bages e, na ponta esquerda, um ou mais mineiros.

O acompanhamento rítmico é complementado por outros elementos musicalmente significativos. Um deles é a bexiga usada pelos personagens Mateus e Bastião (com exceção da Localidade Sul-Oeste, onde não há estas figuras nem o instrumento). Trata-se de uma bexiga de boi tratada e inflada de ar, formando um pequeno “balão” que, com a mão direita, é batido na própria coxa por aqueles dois personagens, no ritmo de base do Cavalo-Marinho (descrito a seguir na seção sobre “Ritmo”). Outro elemento rítmico importante no Cavalo-Marinho é a batida de pés dos dançarinos. Especialmente no mergulhão, esta batida produz uma variante do ritmo de base que caracteriza sonoramente aquele momento da performance (mais detalhes na seção sobre “Ritmo”). Finalmente, como já foi sugerido, o apito do Mestre/Capitão é um elemento sonoro fundamental do Cavalo-Marinho e desempenha função rítmica num sentido mais abrangente. Como a batuta de um regente, o apito indica inícios e paradas de cada intervenção musical do banco e também coordena os movimentos dos brincantes durante a Dança dos Aico (Arcos). De fato, usa-se no Cavalo-Marinho o verbo “apitar” no sentido de dirigir, liderar, coordenar: “Fulano vai apitar o início da brincadeira hoje!”



**Figura 31** -Banco do Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de Fogo (PB) - Formação com reco e rebeca



**Figura 32** -Banco do Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova (PE) – Formação com Bombo

### 3.5.1 Gêneros musicais

Os dois principais gêneros musicais do Cavalo-Marinho são as toadas e os baianos. (A tese de John Murphy, completada em 1994 e publicada em português em 2008, registra apenas a denominação “baiano”. A presente pesquisa, no entanto, encontrou muitos brincadores que dizem, em vez de “baiano”, “baião”.) A principal diferença é que as toadas são cantadas (quase sempre com acompanhamento instrumental), enquanto os baianos são apenas instrumentais, sem canto. (Aqui percebemos outra diferença em relação aos resultados de Murphy, pois ele menciona a possibilidade de baianos serem cantados também. Murphy, 2008:77.)

Embora todos os participantes do banco também cantem, há sempre um responsável principal por cantar as toadas, chamado de toadeiro. O toadeiro não é um cantor no sentido usual, pois não canta sem, ao mesmo tempo, tocar um instrumento (como vimos, geralmente pandeiro ou bombo). Em estreita cumplicidade com o rabequeiro, ele define a próxima toada a ser cantada (sempre que o desenrolar da ação dramática, cujo regente último é o Mestre, não torne obrigatório o recurso à toada X ou Y).

A grande maioria das toadas é de tipo “responsorial”, ou seja, há uma primeira parte, cantada pelo toadeiro, e uma segunda parte, ou “resposta”, cantada pelos demais integrantes do banco. A primeira parte costuma ser variada, podendo em alguns casos até ser improvisada pelo toadeiro; a resposta é fixa. O grupo que entoia a resposta é composto em primeiro lugar pelos demais integrantes do banco, mas outros participantes e até pessoas da assistência podem juntar-se a eles no canto.

Entre as toadas, algumas distinções são feitas tendo relação com a letra e a função no trecho dramático. Algumas toadas são usadas para introduzir a presença de uma nova figura: são toadas “de entrada”. Outras são usadas para “despachar” uma figura que já brincou o suficiente: são toadas “de saída” (cabe a quem estiver apitando a brincadeira no momento avaliar se o *timing* do brincador que está botando a figura é adequado às circunstâncias, ou se deve interromper sua atuação solicitando ao banco a toada apropriada). Todas as figuras têm suas toadas próprias, que são cantadas quando já estão no centro da cena e desempenham suas danças e gestos característicos: toada “do Mateus”, toada “do Cavalo”, e assim por diante. Finalmente, são chamadas de “toadas soltas”, aquelas que podem ser cantadas a qualquer momento somente para preencher vazios da ação dramática, quando por qualquer razão produz-se durante o Cavalo-Marinho uma “espera” cênica.

Do ponto de vista da música, as toadas de entrada, de saída e as soltas são, em muitos aspectos, similares. As de entrada e de saída de uma figura podem até ser musicalmente iguais, variando apenas a letra, que num caso a “acolhe” e no outro a “despede”. Também é comum que toadas de saída de diferentes figuras sejam iguais em música e letra, variando apenas o nome da figura. Isso acontece, por exemplo, nas toadas de saída do Soldado (ver Anexos) e do Pisa-Pilão:

Toada de saída do Soldado:  
Seu Soldado, caia fora  
Dê um passo e vá embora! (Bis)

Toada de saída do Pisa-Pilão:  
Pisa-Pilão, caia fora  
Dê um passo e vá embora! (Bis)

Outras toadas de Cavalo-Marinho, porém, apresentam aspecto sonoro bastante diferenciado. São cantadas em andamento mais lento, com ritmo mais livre, e acompanhadas apenas pela rabeca, sem a participação dos instrumentos da base rítmica. Até onde conseguimos saber, os participantes do Cavalo-Marinho não fazem uma distinção explícita entre estas toadas mais lentas e as outras, no sentido de considerá-las como de gênero ou subgênero diferente. A existência destas toadas musicalmente “diferentes” não escapou a John Murphy, que sugeriu que sua distintividade musical se relaciona de maneira consistente com diferenças nas letras e na maneira como elas se encaixam no trecho dramático (Murphy, 2008:106-108). De fato, tais toadas são típicas de momentos em que o aspecto religioso do cavalo-marinho se manifesta de maneira especialmente pronunciada. A toada de Reis (em homenagem aos Reis Magos, ou “Santo[s] Rei[s] do Oriente”, como dizem os brincadores), cantada na cena dos galantes, é um exemplo (ver Anexos). Neste caso, tanto a letra da toada quanto o contexto cênico remetem ao cristianismo. Mas o mesmo tipo de toada comparece também na cena do Caboco de Arubá, na qual a conexão religiosa não se relaciona ao cristianismo, mas ao culto da Jurema (ver Anexos).

Além dos diferentes tipos de toadas e dos baianos/baiões instrumentais, outros gêneros, não específicos do Cavalo-Marinho, comparecem em menor medida na brincadeira. Um deles é o coco, gênero multifacetado de música e dança, comum em várias festividades do Nordeste e atualmente em curso de patrimonialização pelo Iphan. No Cavalo-Marinho, o coco surge como uma diversão final, com participação do público, imediatamente antes dos “vivas!” que fecham a brincadeira. (Na Localidade Sul-Oeste, o gênero comparece também na cena do

Baile das Baianas, como veremos a seguir). Neste contexto, os cocos são acompanhados pelos mesmos instrumentos do banco – e não pelos instrumentos musicais que lhes estão associados por ocasião das festas juninas ou outras situações apropriadas (em alguns casos, só pandeiro; em outros, bombo, tarol e ganzá, entre outras possibilidades). Em coerência com isso, o ritmo de acompanhamento dos cocos no Cavalo-Marinho é o mesmo ritmo de base usado no resto da brincadeira, e não os padrões usuais de acompanhamento de cocos em outros contextos.

Outro gênero que comparece em momento específico do Cavalo-Marinho é a incelença, um canto fúnebre cantado tradicionalmente por ocasião de velórios em certas comunidades rurais. No Cavalo-Marinho, são cantadas incelenças de cunho cômico na cena da Véia do Bambu, quando ocorre a morte do Véio Joaquim. Como a incelença possui cunho religioso, sua sonoridade no contexto do Cavalo-Marinho se assemelha, coerentemente com o que ficou dito acima, às toadas “lentas” das cenas dos galantes e do Caboco de Arubá.

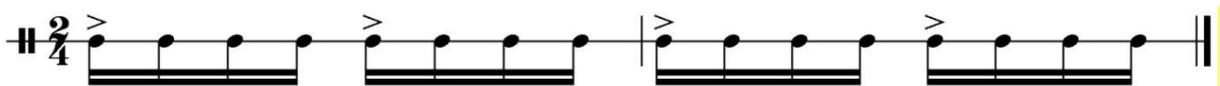
Na Localidade Sul-Oeste, outros gêneros não específicos do Cavalo-Marinho são trazidos para a brincadeira, em função do contexto de determinadas cenas em que eles se encaixam bem. Na cena do Baile das Baianas (cena específica desta localidade), são cantadas marchinhas, cirandas e cocos.

### 3.5.2 Elementos musicais do Cavalo-Marinho

#### Ritmo

A música do Cavalo-Marinho se caracteriza, na maior parte do tempo, por um padrão rítmico repetido no acompanhamento. Este padrão é produzido pela interação entre os padrões rítmicos, também repetidos, de cada um dos diversos instrumentos do banco.

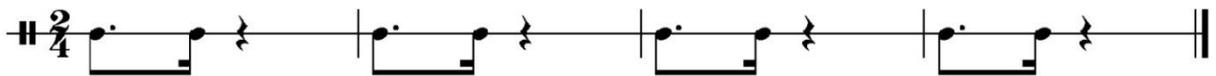
Os sons de bage, reco de arame e mineiro podem ser descritos por uma sequência ininterrupta de semicolcheias num compasso dois por quatro em tempo rápido. Na bage e no reco, o movimento da baqueta para baixo (um pouco mais acentuado) acontece nos pulsos ímpares, e o movimento para cima, nos pulsos pares. No mineiro, o movimento das mãos se afastando do peito do tocador (um pouco mais acentuado) acontece nos pulsos ímpares, e se aproximando do peito, nos pulsos pares.



Dependendo do momento, em vez de sequência ininterrupta, seria mais acurado propor, como descrição, uma sequência anacrústica composta de duas semicolcheias+colcheia. A colcheia corresponde ao movimento mais acentuado da mão que se afasta do peito do tocador, ou que move a baqueta para baixo. No prolongamento da colcheia, a mão faz o trajeto inverso, se reaproximando do peito do tocador ou trazendo a baqueta para cima, para então reiniciar a célula rítmica.



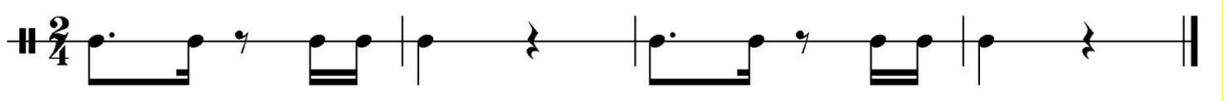
O bombo na Localidade Sul-Oeste, e o pandeiro nas demais localidades, tocam padrões rítmicos mais complexos, nos quais, no entanto, destacam-se auditivamente, devido às acentuações mais fortes, as posições da primeira e da quarta semicolcheias. Estas acentuações caracterizam um padrão rítmico assimétrico do tipo 3+5, que o etnomusicólogo francês Simha Arom chamou de “imparidade rítmica” (padrão, aliás, muitíssimo comum na música brasileira, e em especial na nordestina):



Este padrão assimétrico é o mesmo tocado pela bexiga e é uma característica marcante da sonoridade do Cavalo-Marinho. No entanto, o padrão rítmico em si, tal como aparece na transcrição musical proposta, nada tem de específico do Cavalo-Marinho, podendo ser encontrado em inúmeras expressões musicais brasileiras, como o baião, o coco, o samba de roda e muitas outras. O que o torna específico do Cavalo-Marinho, a nosso ver, são duas coisas. Primeiro, o andamento comparativamente rápido com que é executado nesta brincadeira. Nunca nos gêneros citados, nem mesmo nos forrós mais ligeiros, alcançamos andamentos tão rápidos como os 126 BPM que o ritmo de Cavalo-Marinho alcança frequentemente. Segundo, a sonoridade total no contexto em que o ritmo é ouvido. O timbre do mineiro combinado à bage e/ou ao reco de arame, em andamento rápido, num fluxo de semicolcheias ininterruptas, fornece um pano de fundo sonoro inconfundível para o padrão transcrito. Além disso, tanto o pandeiro como o bombo acentuam os toques no padrão transcrito, mas os articulam, de maneira muito rica e nuançada, a todo um conjunto de toques (no caso do pandeiro, feitos diretamente com as mãos; no caso do bombo, com duas baquetas

de tamanho diferente, como veremos). O que os ouvintes finalmente ouvem é todo este conjunto, que não nos arriscamos a transcrever aqui, remetendo os leitores para os correspondentes registros em áudio e vídeo que compõem este dossiê. Nossa transcrição dada acima capta apenas um dos aspectos importantes do ritmo do Cavalo-Marinho, sem qualquer pretensão à exaustividade.

Como foi dito acima, a dança do mergulhão, no início do Cavalo-Marinho, apresenta um padrão rítmico peculiar, trazido pelas pisadas dos brincantes no chão. Este padrão confirma as acentuações na primeira e na quarta semicolcheias, mas acrescenta outras articulações na parte final do ciclo, como indicado na transcrição a seguir:



### Escala e modos

Durante a presente pesquisa não submetemos gravações de melodias de Cavalo-Marinho a análises tonais com recursos eletrônicos, procedimento ainda pouco difundido na etnomusicologia brasileira. Nossa apreciação será feita, portanto, com base exclusiva na audição de músicos com treinamento acadêmico, que fazem parte da equipe de pesquisa.

As melodias de Cavalo-Marinho empregam basicamente uma escala diatônica que não parece sensivelmente distante do temperamento igual. Um dos maiores rabequeiros de cavalo-marinho, Seu Luiz Paixão, do Cavalo-Marinho Boi Brasileiro, Condado [PE] (Localidade Norte-Centro e Paulista), já usa, faz alguns anos, um afinador eletrônico para afinar sua rabeça. (Este procedimento indica que ele afina as cordas soltas – em quintas – usando temperamento igual. Mas não garante que os outros intervalos, produzidos pelo posicionamento dos dedos da mão esquerda sobre as cordas, usem também o temperamento igual.)

A principal diferença que pudemos perceber, em alguns casos, na afinação das melodias de Cavalo-Marinho em relação ao temperamento igual é o uso esporádico de terça neutra. (A terça neutra representa um intervalo de terça, ou Dó/Mi, intermediário entre a terça maior – Dó/Mi natural – e a terça menor – Dó/Mi bemol.) Tal uso é notório, embora ainda não devidamente estudado, na música tradicional da Zona da Mata Norte de Pernambuco, particularmente na ciranda e no maracatu rural. Como os brincantes e músicos de Cavalo-

Marinho participam geralmente também destas outras brincadeiras, não é surpreendente que terças neutras apareçam ali também.<sup>26</sup>

O modo predominante no Cavalo-Marinho é o maior. O modalismo não é frequente, mas encontramos exemplos de uso do modo mixolídio (ou algo próximo disso, na medida em que não fica totalmente claro se a sétima da escala é cantada como sétima menor ou numa altura intermediária entre a sétima maior e a menor<sup>27</sup>). Muitas melodias de Cavalo-Marinho mostram predileção por um âmbito de tipo plagal, ou seja, um âmbito de uma oitava aproximadamente, mas indo da quinta inferior à quinta superior (e não da tônica grave à tônica aguda). A polifonia vocal não é frequente, embora eventualmente possa haver duas vozes abrindo terças. No toque da rebeca, no entanto, o uso de duas vozes é a regra. É muitíssimo comum entre os rabequeiros de Cavalo-Marinho o uso de uma corda solta como pedal enquanto a melodia é tocada em corda contígua, entre outras possibilidades, de polifonia a duas vozes.

### 3.5.3 Instrumentos do Cavalo-Marinho

#### Rebeca

A rebeca ou rabeça é o instrumento mais valorizado no Cavalo-Marinho. Em alguns casos, é fabricada localmente, mas nos últimos anos, com o acesso a violinos baratos importados, tornou-se comum o uso de modelos industrializados. Assim, para os músicos de Cavalo-Marinho, não importa que em outros contextos o instrumento usado seja chamado de “violino”. No contexto da brincadeira, será sempre uma rebeca, quer fabricada industrialmente, quer artesanalmente.

A literatura especializada (Gramani, 2002; Fiamminghi, 2009) já sublinhou que, entre as rabeças brasileiras, não existe padronização de medidas, formas ou afinação (ao contrário do violino, que obedece a uma padronização rígida e praticamente imutável desde o século XVII). As rabeças do Cavalo-Marinho, no entanto, apresentam, em linhas gerais, características físicas similares às dos violinos, embora de tamanho um pouco maior. Todos

---

<sup>26</sup>Um exemplo bem nítido pode ser ouvido na faixa “Toada solta” do CD *Pimenta com Pitu*, do rabequeiro Luiz Paixão. A terça neutra aparece na penúltima nota da melodia, que é repetida várias vezes. A transcrição está nos Anexos.

<sup>27</sup>Há um exemplo na mesma “Toada solta” citada na nota anterior, cuja transcrição encontra-se em nossos anexos. A melodia está em Mi Maior, mas a nota Ré é sempre cantada como Ré natural, caracterizando o modo mixolídio.

os rabequeiros encontrados pela pesquisa usam afinação em quintas num diapasão situado entre, do grave para o agudo, Ré-Lá-Mi-Si e Fá-Dó-Sol-Ré aproximadamente.

Em Pernambuco, destacou-se como habilidoso construtor de rabecas o Sr. Manoel Severino Martins, que ficou conhecido como “Mané Pitunga”. Nascido em 29 de maio de 1930, no engenho Boa Vista, município de Itambé, passou a residir em Ferreiros (PE) a partir de 1936, onde fixou moradia. Desenvolveu-se como autodidata no ofício de tocar e confeccionar o instrumento, e ainda hoje é lembrado por ter feito as melhores rabecas da Zona da Mata Norte. Mané Pitunga faleceu em Ferreiros, em 2002. Hoje, os mais conhecidos construtores de rabecas da região são Mário de Prancha, Zé de Nininha e Mongó, de Ferreiros; Biu de Dóia, de Glória de Goitá; e Fred, de Goiana.

A rabeca vem passando por um ressurgimento em Pernambuco desde os anos 1990, com o aparecimento de novos rabequeiros, tanto em Recife e Olinda, como nas cidades da Zona da Mata Norte. Este ressurgimento sem dúvida beneficia a prática do Cavalo-Marinho, ainda que nem todos estes novos rabequeiros dediquem-se ao repertório da brincadeira (em alguns casos, preferem dedicar-se ao forró de rabeca ou a repertórios mais autorais).<sup>28</sup>

### **Pandeiro**

O pandeiro é um dos instrumentos mais difundidos na música brasileira de norte a sul, seja em versões artesanais de diferentes tamanhos com ou sem platinelas, seja nos modelos industrializados amplamente consumidos por grupos de samba e de choro. Os pandeiros usados no Cavalo-Marinho são industrializados, com pele sintética, e platinelas e tarraxas de metal para afinar. Mas as maneiras de tocá-los são específicas do gênero.

O pandeiro é seguro pela mão esquerda do tocadador com o plano da pele na posição vertical, e não horizontal, como acontece no choro e no samba. Uma das vantagens desta posição é facilitar a movimentação da mão esquerda (ajudando a fazer o pandeiro percutir a mão direita, e não apenas a mão direita percutir o pandeiro). As técnicas de toque da mão direita são muito variadas e muito diferentes das técnicas bem mais conhecidas, usadas por pandeiristas de samba e choro. Muitos toadeiros e mestres de Cavalo-Marinho desenvolveram técnicas pessoais de tocar pandeiro, e os brincadores reconhecem estas diferenças, atribuindo-as a seus respectivos “autores”. Em alguns casos, sabem reproduzi-las.

---

<sup>28</sup>Um excelente panorama da prática da rabeca no estado pode ser obtido no CD duplo *Rabequeiros de Pernambuco*, produzido por Cláudio Rabeca em 2011, com apoio do Funcultura/Fundarpe.

## **Bombo**

O bombo é um tambor de formato cilíndrico curto, membranofone, com peles dos dois lados, tocado com baquetas de madeira. O bojo é de compensado, e as peles (couros curtidos de cabra ou de bode) são esticadas por um sistema de parafusos e porcas metálicas.

O bojo do bombo é apoiado na perna esquerda do tocador, com as peles no sentido vertical. O toque principal é feito com uma baqueta de madeira segura pela mão direita. O braço esquerdo repousa sobre o bojo, e a mão esquerda segura uma vareta fina chamada de “bacalhau”, que complementa o toque com um som mais leve e mais agudo. O padrão rítmico empregado no Cavalo-Marinho “preenche” todas as semicolcheias de um compasso dois por quatro, alternando de maneira assimétrica os toques da mão direita (acentuados) e os da mão esquerda (mais fracos). Na imagem sonora resultante, prevalece um ritmo de tipo “332”, dos que vêm sendo apontados frequentemente em estudos sobre música popular brasileira.

Em Pernambuco, os únicos grupos que utilizam bombos no Cavalo-Marinho são os da Localidade Sul-Oeste. Estudos prévios (especialmente Murphy, 2008:121) haviam mencionado o bombo como sendo típico de Bumba meu Boi e não de Cavalo-Marinho, e mesmo como sendo um critério de distinção entre as duas brincadeiras. Os grupos com quem trabalhamos nesta localidade, no entanto, como vimos acima, demonstraram firmeza ao classificar o que fazem como “Cavalo-Marinho”, e não “Bumba meu Boi”.

## **Bage**

A bage é um tipo de reco-reco, instrumento musical classificado como idiofone raspador. É feita com um tipo de bambu fino (menos de 10cm de circunferência), chamado localmente de “taboca”, obtido nas matas da região, do qual se corta um pedaço medindo de 45 a 50 cm de comprimento. Ranhuras transversais são feitas com uma faca, a intervalos iguais, ao longo da taboca, e o som é obtido raspando a superfície serrilhada com um bastão. Dois cortes finos nas laterais ajudam a amplificar o som. Antes de ser usada, a bage é envernizada para efeito de embelezamento e de proteção contra cupins. As bages são feitas pelos próprios brincadores de Cavalo-Marinho.

Alguns brincadores de Cavalo-Marinho afirmaram ver a bage como o instrumento mais característico e representativo do folguedo (posição ocupada pela rabeca em outros relatos). Isso se deve a serem o pandeiro, o mineiro e a própria rabeca utilizados em outros gêneros de música tradicional pernambucana, como forró, ciranda, coco etc. A bage, ao contrário, marca a sonoridade do Cavalo-Marinho pela exclusividade com que aparece nesta brincadeira. (Esta

visão não procede, é claro, de brincadores das localidades Extremo Norte e limítrofes e Sul-Oeste, onde a bage não se faz sempre presente.)

No Cavalo-Marinho Boi de Ouro em Itambé/Pedras de Fogo (Localidade Extremo Norte e limítrofes), a bage pode coexistir durante a performance musical com o reco de arame, outro tipo de idiofone raspador, ou ser por ele substituída.

### **Mineiro**

O mineiro é um chocalho metálico de contas internas, de formato cilíndrico longo, seguro pelas extremidades com as duas mãos, transversalmente, na altura do peito do tocador. Ocasionalmente pode ser chamado também de “ganzá”. Como foi dito acima, o padrão rítmico do mineiro pode ser transcrito como uma sequência ininterrupta de semicolcheias sobre um compasso dois por quatro, mas os bons tocadores obtêm resultados sonoros muito mais ricos e nuançados do que tal transcrição sumária dá a entender. Fazem isso explorando as possibilidades de acentuar alguns movimentos, e de fazê-los quase imperceptivelmente mais curtos ou longos, dependendo do traçado das mãos no espaço, ora explorando o plano horizontal, ora o plano vertical à frente do tocador. Não há simetria total entre as mãos direita e esquerda: é a primeira que conduz a diversificação do toque, enquanto a segunda permanece um pouco mais fixa, como um ponto de apoio.

### **Bexiga**

Uma bexiga de boi inflada é usada como instrumento percussivo no Cavalo-Marinho pelos personagens do Mateus e do Bastião. Na brincadeira, a bexiga possui duas utilidades principais: ela é utilizada como instrumento musical, auxiliando a manter o pulso da música, uma vez que sua sonoridade é mais grave que a dos demais instrumentos presentes; e também pode ser utilizada por Mateus e Bastião para golpear outras figuras ou até mesmo o público. Estes golpes são mais barulhentos que doloridos, de modo que é comum as bexigadas desferidas por Mateus e Bastião arrancarem gargalhadas do público.

As bexigas não são duráveis, e por isso precisam ser renovadas sempre que há uma brincadeira. Brincadores que fazem Mateus e Bastião são geralmente responsáveis por garantir o suprimento de bexigas. Uma das primeiras providências que o responsável por um grupo de Cavalo-Marinho toma, quando tem confirmação de que haverá brincadeira, é avisar o Mateus (ou outro encarregado) da necessidade de providenciar e tratar bexigas de boi em

número suficiente. Alguns brincadores também podem dar ou vender bexigas prontas para outros.

A bexiga é retirada do boi logo após o abate, no matadouro. O responsável pelas bexigas faz o pedido com antecedência diretamente ao funcionário do matadouro. Depois de limpa (retirados as gorduras e os sebos), a bexiga é tratada com sal (em alguns casos também temperos, como cominho e colorau), e passa por um processo de secagem ao sol e umidificação (com óleo de cozinha). Finalmente, a bexiga é inflada com ar. Para isso, o “pescoço” da bexiga (sua parte mais grossa) é amolecido com água e por ali é passado um pequeno canudo (normalmente usando uma caneta esferográfica sem carga) por onde o brincador sopra. Atualmente é possível ver bexigas sendo enchidas com bombas de encher bolas de futebol ou pneus de bicicleta. Como a durabilidade da bexiga é curta, dependendo do tempo em que precisar ficar guardada, ela pode ser armazenada em geladeira para evitar moscas e retardar seu apodrecimento. (Isso, claro, desde o momento relativamente recente em que brincadores de Cavalo-Marinho passaram a ter geladeiras em casa.)

### **3.6 CELEBRAÇÃO E RELIGIOSIDADE**

O Cavalo-Marinho se caracteriza tanto pelo caráter profano como pelo religioso. Publicamente, se revela como uma festa para Santo(s) Rei(s) do Oriente que ocorre para festejar e louvar Jesus Cristo, e, durante a brincadeira, também se verifica, em alguns grupos, referências ao culto da Jurema. Roberto Benjamin, em sua pesquisa na década de 80 do século XX, pontuou que alguns pesquisadores, ao estudarem as manifestações culturais que se realizam no ciclo natalino e fazem referências à comemoração dos Santos Reis do Oriente, interpretaram a expressão Santos Reis do Oriente como uma distorção de Santo Rei do Oriente – a homenagem não seria aos reis magos, mas a Jesus (BENJAMIN, 1989: 48). Neste INRC, em entrevistas realizadas e nas observações das brincadeiras realizadas, constata-se que a maior parte dos brincadores pronuncia Santo Rei do Oriente, no singular. Quanto a Jurema, não se encontram referências sobre a prática desta espiritualidade no Cavalo-Marinho, mas os brincadores e mestres trazem suas narrativas que afirmam esta religiosidade como presente no brinquedo.

A louvação ao Divino Santo Rei do Oriente se revela num momento da brincadeira chamado Estrela. Trata-se de uma parte da Dança dos Aico (ou Baile dos Arcos), ou o Baile das Baianas (no caso da Localidade 3). A Dança dos Aico é conduzida/comandada pelo

“Mestre dos Arcos”, ou simplesmente “Mestre”. Nesta parte da brincadeira são formados dois cordões (filas) de galantes, sendo que o Mestre se posiciona à frente e entre os dois cordões. Cada cordão é formado por, no máximo, seis integrantes. Cada Galante possui um arco de cipó japecanga enfeitado com fitas coloridas (de material plástico ou TNT). Em cada brinquedo ocorre suas especificidades, no Cavalo-Marinho Estrela do Oriente, de Mestre Inácio Lucindo (Localidade 1), o Baile dos Arcos inicia-se com o Baile do Mestre (neste, o Mestre dança de par com cada um dos galantes, um por um). Porém, o mais comum é que o Baile dos Arcos se inicie com a Galantaria chegando junto com a figura do “Mané do Baile”. Nesta formação, a Estrela é o início do Baile. Este é o único momento em que o os músicos (o banco) se levantam e se dirigem para o centro da roda, mantendo suas posições e alinhados, cantando de pé. Neste momento, Mateus e Bastião seguram a Estrela, na maioria das vezes confeccionada de cipó japecanga, bambu e papel celofane, com seu interior iluminado por uma vela acesa. Os versos da música da estrela são fixos e “puxados” pelo Mestre e respondidos pelo banco. O momento não é de dança e apenas se louva à Estrela, neste momento, simbolizando Jesus Cristo.

Mestre: Que estrela é aquela que alumeia lá no mar?  
 Que alumeia lá no mar?  
 Banco: É divino santo rei que nós viemos festejar.  
 Que nós viemos festejar.  
 Todos: Ei-lá. Ei-lá, Ei-lá-lá-lá-lá-lá  
 Ei-lá. Ei-lá, Ei-lá-lá-lá-lá-lá  
 Lá lá lá lá  
 Mestre: Que estrela é aquela que vem lá bater do Norte?  
 Que vem lá bater do Norte?  
 Banco: É o Santo Rei do Oriente que vem dar a boa sorte.  
 Que vem dar a boa sorte.  
 Todos: Ei-lá. Ei-lá, Ei-lá-lá-lá-lá-lá  
 Ei-lá. Ei-lá, Ei-lá-lá-lá-lá-lá  
 Lá lá lá lá  
 (...)  
 Mestre: Senhora, dona da casa eu não quero o seu dinheiro.  
 Eu não quero o seu dinheiro.  
 Banco: Quero que me dê licença pra brincar no seu terreiro.  
 Pra brincar no seu terreiro.  
 Todos: Ei-lá. Ei-lá, Ei-lá-lá-lá-lá-lá  
 Ei-lá. Ei-lá, Ei-lá-lá-lá-lá-lá  
 Lá lá lá lá  
 (Versão do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado [PE])

Ainda na Dança dos Aico ocorre a Dança de São Gonçalo do Amarante (o santo casamenteiro). Novamente se observa a referência religiosa “católica” do Cavalo-Marinho, que, após louvar o Santo Rei do Oriente, incorpora versos e toadas referenciando a São Gonçalo do Amarante que, em muitos estados do Brasil, incluindo Pernambuco, é (ou era)

homenageado com festas. Identifica-se, portanto, o caráter religioso do Cavalo-Marinho no ápice da brincadeira, que é a Dança dos Aico (e, no caso da Localidade 3, o Baile das Baianas, que se desenvolve de forma diferenciada).

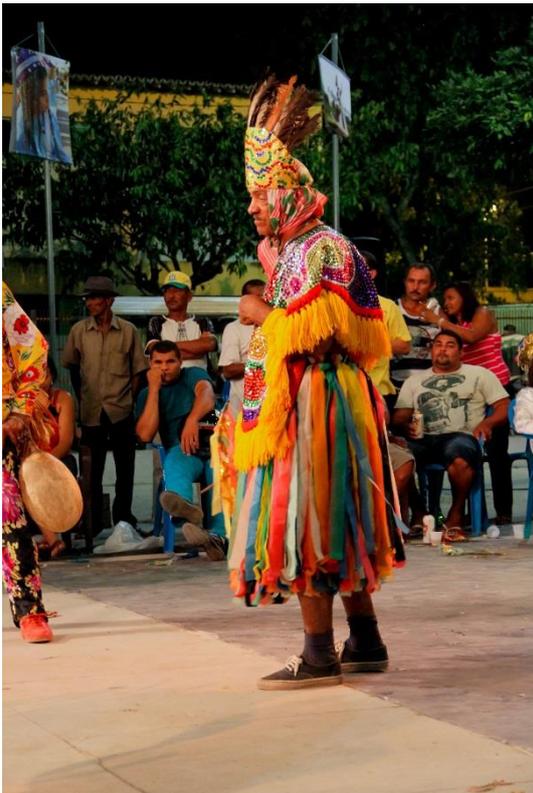
Em alguns grupos, a religião católica não é a única representada na brincadeira do Cavalo-Marinho. É importante colocar que existe um discurso público de que o brinquedo louva e é feito em homenagem a Jesus Cristo, não obstante, em alguns casos, existe outro discurso, não revelado (por alguns) e repleto de mistérios, que traz a Jurema como prática religiosa presente no brinquedo. Nos grupos de Cavalo-Marinho em que se presencia o culto à Jurema, a religião católica também está presente e continua sendo o sentido principal da festa. A diferença se encontra na presença da figura do Caboclo de Arubá, ou do Caboclo de Pena, que, em alguns Cavalos-Marinhos, faz claras referências à Jurema. Nestes brinquedos, o figureiro, ligado a sua espiritualidade, ao encenar a Figura do Caboclo, recebe alguma entidade.

Os relatos orais confirmam que o falecido Mestre Duda Bilau (Itambé [PE]) foi um dos primeiros figureiros a botar o Caboclo de Arubá. Atualmente existem quatro figureiros – Mestre Biu Alexandre, Mestre Inácio Lucindo, Pedro Salustiano e Totó (neto de Mestre Antônio Telles) – que colocam esta figura, e quatro que colocam o Caboclo de Pena – Mestre Borges Lucas e seu filho, Mestre Zé de Bibi e seu filho. Exceto Pedro Salustiano (Boi Matuto), que encena a figura em cima apenas de princípios técnicos, o restante dos brincadores traz a referência espiritual para a figura.

A Jurema é encontrada em várias regiões do Nordeste, e tem sua presença marcante na Zona da Mata Norte de Pernambuco e litoral Sul da Paraíba. Seu nome tem relação com a árvore/planta da jurema, com a qual se faz uma bebida ritual de mesmo nome utilizada em cerimônias religiosas. Cita-se Mestre Antônio Telles (Cavalo-Marinho Estrela Brilhante), que pertence à Umbanda, atuando nas casas da Jurema em Condado (PE) e fiscal da Associação dos Juremeiros de Goiana (PE). Seu neto, Totó (Ridervan), já na sua juventude, se envereda para a espiritualidade do Caboclo de Arubá, botando a figura no brinquedo do avô.



**Figura 33** -Dança dos Aico – Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de Fogo (PB)



**Figura 34** -Caboclo de Arubá – Mestre Biu Alexandre – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 35** -Cablocos de Pena – Mestre Borges Lucas e seu filho- Cavalo-Marinho Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga (PE)

Diz uma das toadas cantadas pelo Caboclo de Arubá: “Sou um caboclo de pena e vou me juremar”, fazendo alusão a suas raízes indígenas e ao culto da Jurema. As toadas cantadas pelo banco e pelo brincador evocam a entidade do caboclo de Arubá, e configura-se ali um momento de transe. Um dos pontos marcantes da figura se dá quando ela anda, deita e rola por cima de cacos de vidro: geralmente, garrafas são cuidadosamente quebradas pelos negros Mateus e Bastião, e seus pedaços são espalhados por cima de um saco grande – ou algo do tipo – e acontece uma ‘performance’ por cima deste vidro, e a pessoa que está com o Caboclo de Arubá não se corta, não se machuca, não sofre nenhum ferimento. Segue parte da Toada do Caboclo de Arubá:

Estrela amazona, fulo mangerona.  
 Estrela amazona, fulo mangerona.  
 Chuva chovia, trovão trovejava.  
 Chuva chovia, trovão trovejava.  
 No alto da serra as estrelas encruzava.  
 No alto da serra as estrelas encruzava.  
 Nos are armei meu balanço.  
 Nos are eu me abalançava.  
 Nos are armei meu balanço.  
 Nos are eu me abalançava.  
 Arreia Cabôco, pra me ajudar.  
 Arreia Cabôco, pra me ajudar.  
 Cabôco da mata, nagô, juremá.  
 (Versão do Caboclo de Arubá do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado [PE])

Na Localidade 1, os Cavalos-Marinheiros apresentam a figura do Caboclo de Pena. Segundo os relatos de Mestre Zé de Bibi, a representação da figura do Caboclo de Pena no Cavalo-Marinheiro é um elo com essa herança ancestral, abre o terreiro para a chegada da entidade que está ligada ao figureiro, que, sendo um adepto do culto à Jurema, está capacitado a dominar aquela situação e, assim, trazer a entidade para brincar, cantando e dançando, e depois despachá-la, concluindo a manifestação espiritual. No trecho abaixo, o Mestre Zé de Bibi apresenta sua visão sobre os sistemas de crenças que envolvem a figura do Caboclo de Pena ou Reiamar:

É uma expressão de Jurema, a expressão de caboclo Canindé, a expressão de caboclo africano, tem vários tipos de caboclo, porque na mata, na montanha tem muitos tipos de caboclo. Caboclo Reiamar, Canindé, Urubá, tudo é caboclo da mata e cada um desses tem uma toada, tem um jeito de cantar, tem uma sofa, não é uma sofa só. Aí eu já tinha as ideias e peguei essas ideias deles tudinha. (Entrevista de Mestre Zé de Bibi concedida a este INRC.)

Conforme o relato do mestre Zé de Bibi, podem-se compreender os atributos espirituais ligados à figura do Caboclo de Pena ou Reiamar. Pode incorporar espíritos de caboclos que são ligados a sistemas de crenças, que o mestre denominou por Jurema, Umbanda, Candomblé e Catimbó. Não se referiu exclusivamente a um tipo de culto religioso, mas relacionou todas essas formas de expressões religiosas à figura do Caboclo de Pena ou Reiamar. Nos Cavalos-Marinheiros desta localidade, a performance do Caboclo de Pena não inclui a utilização de vidros, como ocorre nos grupos das outras localidades, e as toadas são diferentes.

Outro momento da brincadeira – verificado em alguns grupos da Localidade 2 – que inclui características cerimoniais é a parte da incelência (ou incelença). A incelência é uma cantiga fúnebre entoada nos velórios aos pés do morto. Diferencia-se do bendito, pois este é cantado à cabeceira do defunto. Na brincadeira, esta parte ocorre quando o Véio Joaquim, marido da Véia do Bambu, morre. A cena é longa, começando pela Ema, depois a Véia do Bambu, que chama por Véio Joaquim. Este aparece, mas então entra a Morte e açoita o Véio. Este cai no chão e, depois de muita choradeira da Véia, se dá a incelença cantada por Mateus e Bastião. Segue parte da cantiga:

O veio da véia morreu,  
A véia pegou a chorar,  
Passando a mão  
Em outro lugar.

Desceu dois anjo do céu  
Com dois saco de feijão  
Com dois saco de carne  
Pra Mateus e Bastião

O véio da véia morreu  
Na roda do Capitão  
Enquanto o povo chorava  
A véia passava a mão.

(versão do Cavalo-Marinheiro Estrela de Ouro de Condado [PE])

A cena desde o início é cômica, misturando religião e sátira. Após a morte do Véio Joaquim, aparece o Padre Capelão, que entra em cena para confessar o corpo do morto. A Véia do Bambu tenta agarrá-lo a qualquer custo (Véia do Bambu é uma personagem com características grotescas – um homem vestido de mulher – que reproduz gestos de apelo sexual). Depois de muita confusão, o Padre decide chamar o Diabo. A figura do Diabo entra na roda com dois pedaços de madeiras com chamas de fogo na ponta, dá uma volta no terreiro e sai levando a Véia do Bambu nas costas. A comicidade prevalece na cena, invertendo o

sentido da religiosidade e “satirizando” a figura do Padre. Nota-se que, na incelença, ao invés da reza se dar nos pés do morto, se dá na cabeça, indicando aí que tudo será uma grande sátira, cheia de inversão. Destaca-se o caráter profano e religioso do brinquedo do Cavalo-Marinho. Como coloca Maria Acselrad, associações do profano com o sagrado são comuns entre os brincadores, “para quem ‘a brincadeira é coisa de gente safada’, pelo alto teor pornográfico, irônico, grotesco e violento das piadas, ao mesmo tempo em que ‘a brincadeira é coisa divina’, já que ‘o diabo chega até a beirada da roda, mas não entra com medo da rabeça e da bage que rapam em cruz’” (ACSELRAD, 2002). E para o russo Mikhail Bakhtin, o conceito de grotesco (característica presente em algumas figuras do Cavalo-Marinho), no contexto da Idade Média e Renascimento, está vinculado a um riso ambivalente, festivo, que, ao mesmo tempo, que destrói, faz nascer o novo. O que se evidencia é sempre a ideia de renascimento que surge a partir da inversão das leis, da eliminação de hierarquias, da vivência plena da festividade (BAKHTIN, 1999). Tem-se aí o riso como patrimônio universal.



**Figura 36** -Cena da morte do Vêio Joaquim – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)

### **3.7 AS NARRATIVAS SOBRE O CAVALO-MARINHO: ORIGENS, CONTINUIDADES E TRANSFORMAÇÃO AO LONGO DO TEMPO**

#### **3.7.1 Cavalo-Marinho e seu diálogo com o Bumba meu Boi**

A pesquisa bibliográfica sobre os estudos folclóricos a respeito do Cavalo-Marinho trazem referências sempre dialógicas com o brinquedo do bumba meu boi. Dificilmente encontramos sua classificação separada. Roberto Benjamin, Câmara Cascudo e Mário de Andrade definem de modo geral o Cavalo-Marinho como vindo do Bumba meu Boi, sendo este, como coloca Benjamin, uma variante dos reisados. Talvez aqui faltasse uma preciosa pergunta: quem garante que a manifestação do Bumba meu Boi veio antes da manifestação do Cavalo-Marinho? A descrição de Benjamin consegue ser mais clara e próxima do que os brincadores e mestres afirmam. O autor separa a manifestação do Bumba meu Boi, que ocorreria em toda a Zona da Mata e litoral de Pernambuco, da brincadeira do Cavalo-Marinho, que teria ocorrência na Zona da Mata Norte de Pernambuco e regiões limítrofes da Paraíba. Para Benjamin, os enredos dos dois se parecem, assim como os personagens são semelhantes (nos dois, por exemplo, existem os personagens do Mateus, Bastião e do Cavalo-Marinho, entre outros) tendo a exceção de que, no Cavalo-Marinho, ocorre a Dança do São Gonçalo em homenagem ao(s) Santo(s) Rei(s) do Oriente. Ambos terminam com a morte e a ressurreição do Boi (BENJAMIN, 1989; CASCUDO, 1972; ANDRADE, 1982). Para os atores sociais (brincadores, mestres, folgazões), a dúvida não existe: Cavalo-Marinho é um brinquedo, bumba meu boi é outro folguedo.

Atualmente, a manifestação denominada Cavalo-Marinho aparenta ser uma mistura do Bumba e do Cavalo-Marinho descrito por Benjamin. O mesmo vale para a descrição feita por Pereira da Costa (1974) no início do século XX do Bumba meu Boi ou Cavalo-Marinho, que contém toadas até hoje cantadas. Pereira da Costa, por sua vez, descreve o Bumba meu Boi como uma forma do teatro hierático das festas populares do Natal e de Reis. Em Pernambuco, todavia, era exibida não somente nessas épocas, como também em várias ocasiões, principalmente pelo carnaval e nas festividades religiosas de arraial. Considera, assim, o bumba como um drama pastoril (PEREIRA DA COSTA, 1974).

Nenhum autor cita as datas dessas manifestações, isto é, desde quando se ouve falar em Cavalo-Marinho ou em Bumba meu Boi. Pereira da Costa e Hermilo Borba Filho colocam que as origens do Boi se perdem no passado. Tradicionalmente, associam-se às representações

que, desde a Idade Média, são dadas por ocasião da festa da Igreja, mas as festas de Bois sempre existiram em vários outros países desde tempos remotos. Segundo pesquisas de Cascudo, podemos citar: quer de origem religiosa, quer de origem pastoril, desde o boi Ápis, a vaca Ísis, o touro Mnésio, o boi Geroa, o boi de São Marcos ao touro Guape ou Huaco. “É um nunca acabar de ligações, reminiscências, influências, afinidades” (BORBA FILHO, 1966: 13) Como o próprio Borba Filho coloca, vale ressaltar os ecos longínquos da *commedia dell'arte*. Neste caso, além de vários personagens que se assemelham aos da antiga comédia popular italiana (o Arlequim, por exemplo), o folguedo do Boi também possui um *soggetto*, em torno do qual são improvisados os diálogos, os *lazzi* (BRUSANTIN, 2011).

Quanto à brincadeira do Boi, Hermínio Borba Filho, por outro lado, não acredita na hipótese de que o Boi pernambucano seja mais antigo que os outros do Brasil (Amazonas, Maranhão, Ceará, Rio Grande do Norte, Espírito Santo, Rio de Janeiro, Santa Catarina, Rio Grande do Sul). Além disso, defende a ideia de que, nos versos, sempre são acrescentadas referências locais.

Já para Pereira da Costa, os versos “Meu boi morreu, que será de mim? Manda buscar outro Lá no Piauí” (PEREIRA, 1974: 264-265) indicam que vem depois das descobertas e colonização das terras do Piauí, e da exportação do gado ali, cujo comércio começou entre fins do século XVII e princípio do seguinte, uma vez que as primeiras doações de terras em sesmarias para a situação de fazendas de criação, naquele Estado, foram feitas pelo governador de Pernambuco em 1681, a cuja capitania pertencia então o território piauiense. Essa circunstância unida às relações de vida administrativa e de comércio do Piauí com Pernambuco parecem também indicar que o poema é de origem pernambucana, dramatizado depois para representações públicas. Ainda em apoio dessas nossas conjecturas vêm estes versos do coro do Cavalo-Marinho:

Cavalo-Marinho  
Dança bem baiano,  
Bem parece ser  
Um pernambucano (PEREIRA, 1974: 264-265).

Quanto aos aspectos formais do Bumba meu Boi, Edison Carneiro afirma que o folguedo é, em si mesmo, uma reivindicação – a da importância daqueles que lidam com o boi em relação com seus beneficiários. Para o autor, se reduzirmos as pessoas do “drama ao estritamente essencial – isto é, o Boi, o Cavalo-Marinho ou Capitão, o Mateus e o Doutor – veremos que o Mateus e o Boi, de que ele cuida, são os personagens verdadeiramente

atuantes, sem os quais o auto não poderia subsistir” (CARNEIRO, 2008: 30). Ascenso Ferreira, em suas observações datadas de meados do século XX, supõe que o Cavalo-Marinho simbolize os antigos capitães-generais de Pernambuco, mas parece mais provável que se trate de um proprietário rural, do senhor de escravos, pois na versão pernambucana mais moderna aparece um engenheiro para lhe medir as terras e, tanto na antiga como na moderna versão, Bastião e Catirina são escravos do Cavalo-Marinho (CARNEIRO, 2008: 30).

A maioria, todavia, faz parte de um repertório do século XX, com exceção de um relato do padre Lopes da Gama, de 1840. Vale ressaltar que a manifestação do Cavalo-Marinho nunca foi vista por seus relatores folcloristas como um brinquedo diferente do Bumba meu Boi. Estes, na maioria dos relatos, trabalharam o Cavalo-Marinho como um personagem dentro do auto do Boi, nunca como um brinquedo específico. Atualmente, as narrativas contadas por seus participantes revelam que o Boi e o Cavalo-Marinho são dois folguedos diferentes. Contudo, os relatos do Boi coletados pelos folcloristas trazem os mesmos personagens, bem como falas semelhantes até hoje faladas e cantadas no Cavalo-Marinho. Sabemos que, historicamente, existiu o Boi pernambucano e também, historicamente, se brinca o Cavalo-Marinho. A problemática central é que Câmara Cascudo, Sílvio Romero (1972: 150) e Mário de Andrade (1982) tratam o Cavalo-Marinho apenas como um personagem dentro do auto do Bumba meu Boi pernambucano. Isto por muitos anos gerou na produção intelectual folclórica um vazio para a identidade do Cavalo-Marinho como brinquedo autônomo, com características próprias e singulares.

Érico Oliveira, em sua análise sobre as considerações dos folcloristas a respeito das narrativas sobre o Bumba meu Boi pernambucano e o Cavalo-Marinho, destacou que apenas em Hermilo Borba Filho podemos encontrar uma alusão ao Cavalo-Marinho enquanto nomenclatura da brincadeira e não apenas como uma figura do Bumba meu Boi. Escreveu que:

A pobreza da região influiu no espetáculo, tanto na sua estrutura como no seu enredo. O Cavalo-Marinho de Goiana não usa mais as figuras do Jaraguá, do Babau, da Burrinha etc. porque a confecção custa muito dinheiro. O mais simples então é eliminá-la (BORBA FILHO, 1982: 10, apud OLIVEIRA, 2006:219).

Para Oliveira, Borba Filho, ao mencionar nestes termos o Cavalo-Marinho em um trabalho que investiga o Bumba meu Boi, o faz de maneira que nos leva a crer que são a mesma coisa, apenas com nomes distintos (OLIVEIRA, 2006:219). Já o autor Marco Camarotti não deixa claro se compreende os dois brinquedos como uma única expressão ao

citar que o Bumba meu Boi também era conhecido como Cavalo-Marinho e que “os galantes só apareceriam nas variantes chamadas Cavalo-Marinho” (CAMAROTTI, 2001: 79).

A pesquisadora deste INRC, Helena Tenderini, em sua dissertação de Mestrado, escrita em 2003, trouxe contribuições importantes para analisarmos as diferenças e/ou aproximações. Segundo a autora, “há versões que colocam o Cavalo- Marinho como uma variante do Bumba meu Boi, outras que explicam exatamente o contrário: o Bumba meu Boi teria surgido do Cavalo-Marinho”. Na opinião de Tenderini, não existe uma versão mais “verdadeira” que outra, “uma vez que todas são usadas com o intuito de auto fortalecimento dos próprios grupos que fazem as brincadeiras”. Na visão da pesquisadora, a dinâmica destas tradições permite que “cada lugar e situação imprima nelas suas próprias características, as quais, por sua vez, também são questionáveis na medida em que são usadas para legitimar interesses ideológicos pessoais ou acadêmicos” (TENDERINI, 2003: 62-63).

Na opinião de Helena Tenderini, “estes folguedos compartilham de uma essência comum, estruturada de uma forma também comum, em que muitas figuras com suas loas, toadas e movimentos são extremamente semelhantes”. Segundo a autora, e opinião também apontada pelo pesquisador Roberto Benjamin, a diferença se desenvolve sobre o mote da trama teatral: no Cavalo-Marinho a história gira em torno da figurado Capitão-Marinho (que atualmente é chamada de Cavalo e Mestre Cavaleiro), enquanto no Bumba meu Boi o foco é a figura do Boi, que morre e ressuscita (cena que acontece no Cavalo-Marinho de forma simplificada). Nos dois, no entanto, as figuras que nomeiam as brincadeiras – Boi e Cavalo – “estão em relação direta e constante com os negros Mateus e Bastião e com a negra Catirina, figuras presentes do início ao fim da história, que são responsáveis pela dinamização da brincadeira”(TENDERINI, 2003: 63).

A partir da pesquisa deste INRC, corroboramos as afirmações de Tenderini e Benjamin destacando que, no caso dos Cavalos-Marinhos da Localidade Sul-Oeste, que englobam os municípios de Lagoa de Itaenga (PE), Feira Nova (PE) e Glória do Goitá (PE), a figura do Cavalo (com o Cavaleiro) e a figura do Boi interagem com a figura do Caroca (no lugar do Mateus e Bastião), que também representa um negro.

Outra perspectiva analítica destacada por folcloristas e pesquisadores é quanto à formação instrumental do Cavalo-Marinho e do Bumba meu Boi. Érico Oliveira e Gustavo Vilar apontam as variações dadas pelos folcloristas no que se refere à formação dos instrumentos musicais (VILAR, 2001: 16; OLIVEIRA, 2003: 239-240). Hermilo Borba Filho, descrevendo o Boi, registrou a zabumba, o ganzá e o pandeiro; Roberto Benjamin destaca

também a presença da rabeca e violas; Mário de Andrade cita a viola, a zabumba, o pandeiro e o ganzá (OLIVEIRA, 2003: 240). Nas produções mais recentes, John Murphy e Edval Marinho de Araújo descrevem como principais instrumentos do Cavalo-Marinho a rabeca, um pandeiro, uma ou duas bages, um mineiro e vozes (VILAR, 2001: 18). Érico Oliveira, no ano de 2002, ao entrevistar Mestre Grimário do Cavalo-Marinho Boi Pintado, região de Aliança (PE), registrou que no brinquedo do Bumba meu Boi usa-se o bombo e que no Cavalo-Marinho este instrumento foi substituído pela rabeca (OLIVEIRA, 2006:228). Esta mesma afirmação é corroborada pelo etnomusicólogo John Murphy que, em entrevistas com Mestre Salustiano e seu pai, João Salustiano, afirmaram que, no Cavalo-Marinho, usa-se pandeiro, e no Bumba meu Boi, o bombo (MURPHY, 2008: 121). Já nas pesquisas de Helena Tenderini, a autora cita em nota que, segundo informações dadas, no ano de 2003, por Aguinaldo, filho de Seu Biu Alexandre, a rabeca só entrou depois de certo tempo no Cavalo-Marinho, pois antes se tocava bombo ou mesmo viola, de acordo com Seu Antônio Teles, rabequista do grupo de Condado [PE] (TENDERINI, 2003: 57). A partir da realização deste inventário, estas considerações foram reconstruídas e alargou-se o percurso de construção de novas definições e identidades sobre o que é o Cavalo-Marinho.

Para finalizar, destacamos que, atualmente, é importante a legitimação de que a forma de expressão em questão trata-se de um brinquedo autônomo, denominado Cavalo-Marinho e que assim é considerado por parte de seus sujeitos sociais. Evidentemente, toda manifestação cultural sofre influências das outras formas de expressão existentes na região e/ou localidade em que seus atores sociais vivem e/ou viveram. Existe sim uma série de características que geram um “fundamento” e/ou uma identidade comum a todos os Cavalos-Marinhos. Sua legitimação, contudo, se concretiza no seu autorreconhecimento. Este, por conseguinte, não se constrói de um dia para o outro, mas tem raízes em processos históricos. Diante disso, nos reportamos às pesquisas da historiadora Beatriz Brusantin nas quais foram analisados documentos datados do século XIX que nos trazem referências cronologicamente inéditas do uso da nomenclatura Cavalo-Marinho (e não Bumba meu Boi) como uma brincadeira praticada por escravos na região da Zona da Mata pernambucana, atual município de Upatininga (PE) na área de Nazaré da Mata (PE).

Em março de 1871, o subdelegado do 3º Distrito de Alagoa Seca enviou ofício ao Delegado de Nazareth, constando que

(...) entre os engenhos Alagoa Seca e Urubu há hum pequeno arraial e alli nos dias santificados há reuniões de vadios e folgazões e com intervenções de escravos dos diferentes pontos onde se tem tratados de negócios perigosos, correndo o boato que

no último maracatu de sábado passado. Domingo proximo passado número mais de 500 escravos; de diferentes engenhos, Vicência e de outros lugares. Entrando portanto na devida apresiação disto tenha concluído que o facto é verdadeiro (...) que a pretexto de caballos marinhos e outros brinquedos desta ordem alli se reúnem para fim sinistros. Hoje prestei auxilio ao Sr. do Engenho Alagoa Secca, para capturar dous escravos seus que dizem serem influentes neste negócio, correndo a acuzação do ditto Sr. de engenho cujo resultado ainda ignoro, e como tudo isso seja no próximo Districto dessa Cidade cumpre que Vsa deixar ordem corrente devendo scientificar-lhe que também informando que de Sábado próximo vindouro a oito dias há reunião naquele ponto; será pois conveniente que na noite do indicado dia esteja a Polícia em attitude em todos os pontos da comarca; para se conhecer da verdade, capturando quantos escravos transitarem sem motivo justificado (grifo da autora).<sup>29</sup>

Segundo a historiadora, essa ocorrência levou a um inquérito policial que intimou cerca de 30 escravos. Dentre as denúncias constava que, em meio ao divertimento, os escravos começaram a dar “vivas à liberdade”, afirmando que estariam livres. No mais, segundo o delegado, os escravos brincadores dos folguedos estavam prometendo se reunir para em seguida matarem seus senhores e saquearem as vilas da comarca de Nazareth. No inquérito, os 30 escravos participantes do samba negaram as acusações. No entanto, dois escravos, José e Luís, afirmaram que realmente existia um escravo de nome Constâncio, escravo do capitão Ignácio Xavier de Albuquerque, senhor do engenho Bonito, que estaria pela região a dizer que os senhores já tinham em seu poder a “própria” liberdade dos escravos. A notícia mereceria, portanto, uma ação coletiva dos negros os quais, segundo os relatos, programaram uma reunião no engenho Alagoa Seca, durante a festa, para em seguida, juntos, cobrarem suas cartas de liberdade dos seus senhores (BRUSANTIN, 2011: 452).

O acontecimento acima relatado pela polícia evidencia o universo social e, por que não, político, vivido pelos escravos brincadores do folguedo. Vale ressaltar que o acontecido demonstra justamente a possibilidade da convergência entre festividade e reivindicação pela liberdade (BRUSANTIN, 2011: 453). Para Brusantin, as festas ou “as reuniões” ocorriam normalmente nos dias santificados, porém, havia algum tempo, nos anos 70 do século XIX, os escravos estavam tratando de “negócios perigosos”. A autora então questiona: seriam as festas um instrumento de disfarce? Ou um veículo de mediação? (BRUSANTIN, 2011: 453). Independente da resposta, o fato é que, atualmente, os brincadores continuam brincando no Cavalo-Marinho a cena do Soldado que, a mando do Capitão, prende nego Mateus e nego Bastião porque estão fazendo bagunça no terreiro.

---

<sup>29</sup> Ofício para o delegado de polícia, José Cavalcanti Wanderley do subdelegado. Subdelegacia de Polícia do 3º Distrito de Alagoa Seca. 8 de março de 1871. SSP Nazaré 247 vol 652 APEJE/Recife.

Desde o século XIX o brinquedo do Cavalo-Marinho existia enquanto brincadeira, e não apenas como personagem dentro do auto do Boi. O uso da sua nomenclatura na documentação policial do século XIX se repete diversas vezes e traz referências também da expressão “samba” ou “brinquedo”, confirmando e/ou reafirmando o que atualmente é legitimado por seus sujeitos. Temos aqui, portanto, o Cavalo-Marinho como bem cultural reconhecido no passado, no presente e para o futuro.

### 3.7.2 A narrativa dos folcloristas

Como colocamos anteriormente, a maioria das referências folclóricas mistura as definições de Cavalo-Marinho e Bumba meu Boi. Há uma grande lacuna quanto à coerência dos folcloristas com relação aos folguedos observados e transcritos. Será que eles saberiam distinguir a diferença de um Boi e de um Cavalo-Marinho? Alguns colocam que o Cavalo-Marinho é uma figura da brincadeira do Boi, outros consideram o Cavalo-Marinho como um brinquedo (ou auto) independente. O intenso diálogo entre estes dois folguedos, e a posição dos folcloristas em abordar o Cavalo-Marinho e o Boi conjuntamente, traz-nos algumas informações qualitativas sobre ambos os brinquedos.

Uma das primeiras descrições feita sobre o Boi foi a do padre Miguel do Sacramento Lopes Gama, no jornal *O Carapuceiro*, em 1840. Como ressalta a historiadora Rosely Tavares, Lopes Gama relata nos seus escritos sobre os inúmeros folguedos ou divertimentos populares que aconteciam na província de Pernambuco, mas para ele, “o mais tolo e destituído de graça era o Bumba meu Boi”. O padre descreve as figuras que aparecem nesse folguedo, e o Cavalo-Marinho seria parte integrante do Bumba (TAVARES, 2012).

Os estudos de Sílvio Romero sobre o Cavalo-Marinho datam de 1888. Em *Contos populares do Brasil e estudos sobre a poesia popular do Brasil*, o folclorista classifica o Bumba meu Boi e o Cavalo-Marinho como “festas gerais”. Esta categoria também incluiria as festas natalinas, as festas de Reis e as festas juninas. Para Romero, o Bumba seria “um magote de indivíduos, sempre acompanhados de grande multidão, que vão dançar nas casas, trazendo consigo a figura de um boi. Pedem, com cânticos, licença ao dono da casa para entrar, obtida a licença, apresenta-se o boi e canta o coro” (ROMERO, 1985: 45-47). O Cavalo-Marinho pernambucano é classificado como um auto popular, “segundo ele, era o brinquedo mais apreciado. Enfatiza que neste folguedo é possível analisar bem a fusão dos costumes dos três grupos cablocos, negro e branco” (TAVARES, 2012).

No início do século XX, Pereira da Costa, em “Folk-lore pernambucano”, classifica o Cavalo-Marinho (ou Bumba meu Boi) como as “Folganças de Mouros”. Os divertimentos populares quase sempre exibidos por festividades religiosas “eram variados, e se fundavam como manifestações poéticas, porque constituíam verdadeiras epopeias, ora religiosas, ora pastoris, ora guerreiras ou navais, tais como: Presépios, Fandangos, Pastoris, Bumba meu Boi ou Cavalo-Marinho, Congos, Mouros e Cabloquinhos”. Sobre o Bumba meu Boi, ele classifica-o também como um teatro hierárquico das festas populares do Natal e de Reis, que teve suas primeiras aparições no estado do Piauí, sendo assim puramente como uma rapsódia do Norte. “Ainda na descrição do folclorista, o Cavalo-Marinho também seria uma figura do folguedo do Bumba meu Boi, ou seja, parte integrante dele” (TAVARES, 2012).

Para a Tavares, “durante as duas primeiras décadas do século XX, o Cavalo-Marinho não foi mencionado em nenhum outro estudo”. Apenas nos anos de 1928 e 1929, Mário de Andrade elabora um estudo sobre os folguedos do Norte e Nordeste do Brasil, publicando-os em *Danças dramáticas do Brasil*. Descrevendo o complexo dos folguedos que encontrou, Rosely Tavares ressalta que não era seu interesse apenas descrever a composição melódica dos folguedos. “Anotava tudo que assistia e depois, em nota de rodapé dos seus fichamentos, indicava um aprofundamento nos estudos desses folguedos.” Novamente, o Cavalo-Marinho é mencionado como uma parte integrante do Reisado, que depois teria sido incorporado ao Bumba (TAVARES, 2012).

No terceiro tomo de *Danças dramáticas no Brasil*, Andrade descreve as estruturas musicais dos folguedos, transcreve partituras e desenhos de algumas figuras. Nestas descrições, o Cavalo-Marinho aparece como uma figura do Bumba. Ao detalhar algumas figuras do Bumba, Rosely Tavares, pesquisadora deste INRC, percebeu a semelhança entre as figuras descritas pelo folclorista e as que ela observou nas apresentações de Cavalo-Marinho na atualidade. Entre elas, o Arriliquim, Pastorinha, Mateus e Bastião, Catirina, Dona Joana (conhecida pelos brincadores mais velhos do Cavalo-Marinho como a Véia do Bambu), Valentão, Mestre Domingos, Pinicapau, Boi, Caipora, Ema e Babau (TAVARES, 2012).

Na década de 50 do século XX, surgem as publicações de Câmara Cascudo. Em *O dicionário do folclore brasileiro* o autor define o Cavalo-Marinho como parte do folguedo do Bumba, porém, diferencia os Bois em variados tipos. Em suas descrições encontramos os personagens: Catirina, Mateus e Caboclos, que são figuras típicas do brinquedo do Cavalo-Marinho na atualidade.

Ainda na segunda metade do século XX, Ascenso Ferreira publica *O maracatu, presépios e pastoris e O Bumba meu Boi*. Para o autor, o Cavalo-Marinho é uma figura do Bumba, que se configura dentro do auto do Boi. Para Ascenso, o Cavalo-Marinho era um misto de Cavalo e oficial da marinha, uma figura central no folguedo, também chamada de Capitão, e que tem como função comandar a brincadeira, além de “escutar as queixas que lhe são feitas”. Ele entende o Bumba meu Boi em Pernambuco como um teatro popular, no qual é feita a crítica dos tipos sociais marcantes do cotidiano, tais como o Padre, o Médico, o Engenheiro, o Valentão, Arlequim, Mateus, Bastião e a Catirina, figuras também encontradas no Cavalo-Marinho (FERREIRA: 1986:111). Segundo a historiadora Rosely Tavares, “o poeta relata um Bumba meu Boi que ele presenciou em 1926 com o escritor Manuel Bandeira e, devido a esse momento, Bandeira escreve um artigo para a imprensa do Rio de Janeiro, onde exaltava a beleza da orquestra de violas e a coreografia dos praticantes” (TAVARES, 2012).

Em 1966, Hermilo Borba Filho na obra *Apresentação do Bumba meu Boi*, traz o Cavalo-Marinho como um brinquedo semelhante ao Bumba. Para o autor, o Bumba meu Boi trata-se de reminiscências das velhas farsas populares, que vem da *Commedia dell’Arte*, e representações práticas desde a Idade Média (BORBA Filho, 1966). Borba Filho cita o ciclo natalino como o período de ocorrência do Cavalo-Marinho, dos Reisados, dos Pastoris e do Bumba meu Boi pernambucanos.

Por último, na década de 80 do século XX, destacamos Roberto Câmara Benjamim, que é o único dos estudiosos citados que conceitua o Cavalo-Marinho como um brinquedo autônomo e uma variante do Bumba meu Boi, especificando a Zona da Mata Norte e regiões na divisa da Paraíba (exatamente o sítio delimitado neste INRC) como sendo sua área de maior ocorrência. Segundo o folclorista, o espetáculo se desenvolve com a apresentação de entremeios diversos, alguns deles comuns ao auto do Bumba meu Boi, terminando pela morte e ressurreição do Boi. A representação conta com dezenas de personagens e é de longa duração. Para ele, a denominação Cavalo-Marinho se refere ao personagem chamado Capitão do Cavalo-Marinho. O brinquedo, de mesmo nome, se diferenciaria pelo baile dos galantes. Os personagens cômicos Mateus e Catirina estão presentes e são negros.

### 3.7.3 “Chegou o patrão dele e disse: Nego inventa uma brincadeira”: sobre as origens e influências do Cavalo-Marinho e seus bens culturais

Quem inventou o Cavalo-Marinho foram os negros da senzala, do cativo. Chegou o patrão dele e disse: nego inventa uma brincadeira. Os negros viviam tudo no chão, com 30 ou 40 famílias. Daí chegou o nego e falou: bora fazer um Cavalo-Marinho. Arrumaram uma mola de arame e fizeram um reco. A rebeca era uma garrafa e o pandeiro era de couro, tinha que esquentar pra afinar. Os arcos eram cipós com folhas de coco amarrada. E quando tinha ensaio geral, os capangas apareciam para espiar. Não tinha dinheiro para comprar roupa, mas o patrão dava dinheiro. O Cavalo-Marinho era da África, e daí foi para França, para Portugal e depois veio para o Brasil. (Entrevista de Seu Martelo concedida a Beatriz Brusantin.)

Diversas são as narrativas sobre as origens do Cavalo-Marinho. Acredita-se que, para além das constatações dos folcloristas, os relatos dos atores sociais trazem a construção da identidade dos sujeitos com relação ao Bem Cultural. Retratam o que de fato rememoram, ritualizam e ressignificam ao brincarem, ao mestrarem e ao manterem tal cultura viva.

Mestre Araújo, dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro, localizado na cidade de Pedras de Fogo (PB), conta que sua brincadeira é antiga e de uma cultura que veio da África para o Brasil.

Uma brincadeira de cativos (...) brincadeira do povo da África que vieram aqui para o Brasil, trouxeram o coco de zabumba, Cavalo-Marinho, Babau... é cultura velha, né? O povo saía das fazendas, digamos uma fazenda aqui em Paulista, fugia muito nego (...) antigamente as coisas não eram assim, era muito distante. Quando amanhecia o dia, o senhor ia ver, estava faltando cinco, seis, dez, doze negos (...) antigamente não se chamava patrão, né! Era Senhor. Aí o que é que o patrão fazia, eles fugiam de sábado pro domingo quando eles tinham fuga boa, né? O patrão o que é que fazia, enchia um tambor assim... de cachaça, nesse tempo, os engenhos, que nesse tempo tudo moía, e enchia um tamborzão de aguardente, enchia, botava um canjirão assim, para eles beber, né? Toma e faz a festa aí hoje! Faz a festa aí...os negos iam fazer a festa, né, com coco de zabumba, quando não era coco de zabumba era Cavalo-Marinho, aí foi que inventaram o Cavalo-Marinho, né? Sambavam a noite todinha. Vinha aquela negrada e sambava a noite todinha. Amanheciam o dia tudo bebo, cada pé inchado, aí não fugia ninguém, aí o patrão metia cachaça e brincadeira para eles brincarem. (Entrevista de Seu Araújo concedida para o INRC do Cavalo-Marinho.)

Os atores sociais dos Cavalos-Marinheiros da Localidade 2- Norte-Centro e Paulista, também reconstróem o passado escravista ligado ao brinquedo. Mestre Biu Alexandre (Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado) e Mestre Grimário (Cavalo-Marinho Boi Pintado de Aliança [PE]) afirmam que a manifestação cultural é uma brincadeira que teve sua origem nas senzalas dos engenhos de cana-de-açúcar da Zona da Mata Norte de

Pernambuco.<sup>30</sup> Com outra narrativa, Mestre Antonio Teles (Cavalo-Marinho Estrela Brilhante de Condado [PE]) conta que o Cavalo-Marinho surgiu em Portugal, criado pelos negros da senzala, não os que trabalhavam no corte da cana, e sim os negros que trabalhavam nos cafezais, no tempo de rei e rainha, sinhô e sinhá. Segundo ele, os escravos brincavam escondidos e eram prejudicados pelos capitães de campo que iam atrás deles. Para Antônio Telles, os cativos que ousassem praticar o Cavalo-Marinho, apanhavam e eram amarrados pelos troncos. Para ele, até mesmo a rabeca, instrumento que toca em seu brinquedo, veio de Portugal para o Brasil e depois chegou na zona da mata pernambucana.<sup>31</sup>

A narrativa dos atores sociais, em sua maioria, traz como seus ancestrais os escravos da senzala. É importante destacar que não é irrelevante o fato de eles destacarem a palavra *senzala* em suas narrativas. Não estão se identificando com o negro africano, nem com o liberto (escravo que alcança a liberdade), mas sim com o escravo cativo morador da senzala, onde, possivelmente, ocorria a brincadeira. Ao construir estas referências, nem sempre estão se identificando com a cultura africana, mas sim com a cultura escrava, sua herança africana e também sua condição social. A brincadeira do Cavalo-Marinho, como exposto em outras partes deste Dossiê, tem profundas conexões com o universo social rural canavieiro pernambucano e de zonas limítrofes. Deste contexto histórico se fazem e se refazem os sentidos da brincadeira, seus símbolos, suas histórias, suas figuras, suas loas e toadas. Rememorar estas heranças escravistas significa justamente consolidar uma identidade sociocultural para o Cavalo-Marinho, mantendo seus atores sociais conectados, de forma dinâmica, com os aspectos culturais tradicionais e costumeiramente praticados por seu grupo.

Os documentos históricos vêm corroborar as narrativas de nossos atores. De fato, nos documentos policiais da cidade de Nazaré da Mata, datados de 1871, tem-se o registro de que a brincadeira era costumeiramente praticada por escravos dentro da senzala e, outras vezes, fora dos olhos de seus senhores.<sup>32</sup> Remeter a este passado certamente constrói identidades para seus sujeitos que, apesar de se colocarem como agentes culturais dinâmicos, trazem diversas conexões com a tradição, seja ela cultural ou social.

---

<sup>30</sup> Mais informações ver F 40 – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro e arquivo de áudio da entrevista de Mestre Biu Alexandre. F40- Cavalo-Marinho Boi Pintado e arquivo de áudio da entrevista de Mestre Grimário.

<sup>31</sup> Mais informações F40 – Cavalo-Marinho Estrela Brilhante e arquivo de áudio da entrevista de Mestre Antônio Telles.

<sup>32</sup> Informações referentes ao documento Ofício para o delegado de polícia, José Cavalcanti Wanderley do subdelegado. Subdelegacia de Polícia do 3º Distrito de Alagoa Seca, 8 de março de 1871. SSP Nazaré 247, vol 652 APEJE/Recife. Apud BRUSANTIN, 2011.

Com relação aos aspectos “estéticos” culturais do Cavalo-Marinho e suas possíveis conexões com os povos africanos que vieram para o Brasil como escravos e se instalaram na região da Zona da Mata Norte pernambucana para trabalharem nas fazendas e engenhos de açúcar – ou até mesmo como Antônio Telles se referiu – nas lavouras de café do sudeste escravista, podemos constatar algumas ligações entre bens culturais produzidos pelos atores sociais no Cavalo-Marinho e práticas culturais africanas.

A historiadora Beatriz Brusantin, ao estudar o Cavalo-Marinho pernambucano, traçou diversas relações culturais entre Brasil e África. Com referência às influências africanas, acredita que seja possível uma apropriação da festa do Boi (com a presença da figura do Boi) por africanos vaqueiros, no caso da África central<sup>33</sup>, mais, especificamente povos do sudoeste da Angola, para expressarem possíveis contestações ao sistema e/ou cultivarem materiais culturais de seus ancestrais como, por exemplo, a música e seus instrumentos (ganzá, bage), suas falas ou o uso de máscaras.

Quanto às máscaras, vale ressaltar uma possível influência portuguesa. A máscara é um elemento que se encontra amplamente representado em todos os continentes – África, mundo antigo, Ásia clássica, América pré-colombiana. No entanto, ressalta o autor que as máscaras portuguesas, para lá de certas semelhanças meramente formais, nada têm a ver com as máscaras de povos que se situam fora do continente europeu. Assim, para Pereira, as máscaras portuguesas entram em uma categoria que ela classifica como complexo europeu das máscaras (BRUSANTIN, 2011: 428-429):

De caráter ritual, cultural e profano, às máscaras europeias, além do seu sentido lúdico mais sensível, apontam-se três finalidades específicas fundamentais: propiciatórias, apotropaicas, profiláticas; e com elas concorrem vários elementos: peditórios, rituais, comportamentos obscenos, aspersões com água e cinza, combates, danças barulhentas de campainhas e chocalhos, roubos cerimoniais, etc. Por vezes, elas integram-se em cerimônias que assumem caráter de verdadeiras representações dramáticas e, através de trajes e atributos prefiguram seres sobrenaturais (PEREIRA, 1973: 11).

Em Portugal, tradicionalmente, são realizadas por mascarados diversas festividades, como as festas dos Rapazes; festas de Santo Estevão, festas do Natal, Ano Novo e Reis, carnaval etc., que são semelhantes com as manifestações do Brasil, entre elas, o Cavalo-Marinho. As festas portuguesas ocorrem no mesmo período do ciclo natalino brasileiro. A Festa dos Rapazes, por exemplo, se inicia na noite de Natal e vai até dia de Reis, 6 de janeiro.

---

<sup>33</sup> Ver artigo de FLORENTINO, M.; VIEIRA RIBEIRO, A.; DOMINGUES DA SILVA, D. “Aspectos comparativos do tráfico de africanos para o Brasil (séculos XVIII e XIX)”. IN: *Afro-Ásia*, n. 31, 2004, p. 83.

A presença de “personagens” como a Velha e o Velho nas festas do Natal, Ano Novo e Reis, ou do mascarado Chocalheiro, que em Portugal possui aspectos demoníacos e carrega uma bexiga cheia de ar, assemelha-se muito com as figuras do Cavalo-Marinho, entre elas o Mateus e sua bexiga de boi. Quanto à matéria-prima das máscaras: as portuguesas são feitas de cortiça, madeira, lata e couro e as brasileiras do Cavalo-Marinho são feitas de couro, sola e papel machê (BRUSANTIN, 2011: 429).

Outras ligações podem ser feitas com os povos de além-mar. Para a historiadora Brusantin, a ausência de máscara pode trazer reminiscências africanas. Atualmente, no Cavalo-Marinho, os únicos personagens que não usam a máscara, além dos galantes e do Capitão, são os negros: Mateus, Bastião, ou o Caroca, e a negra Catirina. Estes, por sua vez, pintam a cara de preto (atualmente com água e carvão). A pintura é também uma tradição presente em algumas culturas africanas. Nos estudos, por exemplo, de Reid de Mitchell sobre o carnaval afro-creole em Nova Orleans, no século XIX e início do XX, podemos encontrar representações da cultura afro-creole e, entre as manifestações, o Rei do Velório (festividade que ocorria no século XIX), no qual o autor salientou referências estéticas africanas através de “contorções” e “caretas”, estéticas também presentes no Cavalo-Marinho, principalmente no personagem do negro Mateus. Este mesmo personagem também se encaixa com os zulus de Nova Orleans:

(...) os zulus – homens negros com o rosto pintado de preto – ridicularizavam os estereótipos brancos e devolviam aos negros de New Orleans sua própria realeza – o rei dos zulus tradicionalmente se vangloria – ‘jamais houve e jamais haverá um rei como eu’. O Rei do Velório reaparecia como o rei dos zulus.(MITCHELL, 2005: 62).

“O Boi ou Cavalo-Marinho pode ter seguido um percurso de repetição, revisão, inovação de materiais culturais africanos, portugueses, indígenas e brasileiros”(BRUSANTIN, 2011: 430). E aproveitando as considerações do historiador Robert Slenes, estudioso da temática da escravidão e da cultura do jongo no sudeste brasileiro, há a hipótese de que, assim como os centro-africanos se moveram em direção à formação de uma cultura comum, na travessia do Atlântico, através das descobertas de afinidades no vocabulário e na cosmologia por meio de suas línguas intimamente relacionadas, do mesmo modo, depois que estes africanos chegaram ao Brasil, continuaram a basear-se em elementos comuns de uma ampla zona do Atlântico (tradição da África centro-ocidental – região de onde veio a maioria dos

escravos que se estabeleceram em Pernambuco)<sup>34</sup>, que, sugere Slenes, no contexto de uma comunidade fechada como as *plantations*, podem ter facilmente fornecido os marcadores da identidade para a senzala. Para Slenes, “ao negociarem uma nova cultura e identidade, os escravos das *plantations*, à semelhança de seus pares nos Estados Unidos, provavelmente se viravam ‘para dentro’, mas neste caso em direção a uma senzala predominantemente centro-africana” (SLENES, 2007: 121). Propõe o autor que a manutenção de certos cultos de cura ou de crenças religiosas (precursores da umbanda e da macumba) parece ter servido como *locus* privilegiado para a oposição dos escravos à sua condição, e esta evidência corrobora a hipótese de Slenes de que uma identidade centro-africana ressignificada caracterizava uma proporção substancial dos escravos de *plantation* (SLENES, 2007: 123-124). Estas reflexões acadêmicas vêm reforçar os relatos dos Mestres de Cavalo-Marinho que em suas narrativas fizeram questão de frisar a senzala como origem do Cavalo-Marinho. Com vistas às conclusões acima, podemos ampliar esta narrativa atribuindo-lhe novos caminhos interpretativos, bem como de compreensão daquilo que estava sendo reforçado pelos Mestres, certamente, em narrativas repassadas de geração para geração.

Em busca de mais indícios da “cultura boieira” entre os povos da África Centro-Ocidental e Oriental e zona atlântica (que possivelmente foram exportados para o Brasil no comércio transatlântico do século XIX), a historiadora Brusantin (2011) localizou algumas referências na bibliografia sobre a etnografia do sudoeste de Angola e sobre os Ovimbundu, entre estas, o trabalho de Carlos Estermann. Sobre o sul de Angola, Estermann destaca que diversos povos dependiam e agregavam grande valor à criação de gado como atividade econômica. Cita, por exemplo, os Hereros que, de todas as matizes, não podiam viver sem gado. Os Kuvaes tinham como principal riqueza manadas de bovinos e ovinos. O mesmo vale para os Chimbos de Angola, que possuíam uma grande quantidade de cabeças de gado: em média 6 cabeças de gado por habitante. Existia até mesmo a expressão *ovanahambo*, que significava, entre os Cuanhamas, “pastores profissionais”, os quais sabiam distinguir entre as

---

<sup>34</sup> A autora Beatriz Brusantin destaca que, quanto à presença africana em Pernambuco, Carvalho aponta as evidências de navios negreiros em 1836, 1837 e 1840, que vinham de negociações ilícitas com Angola (CARVALHO, M. Estimativas do tráfico ilegal de escravos para Pernambuco na primeira metade do século XIX. In: *Revista de Pesquisa Histórica*. UFPE, Série História do Nordeste, n. 12. Recife, 1989). E, segundo os dados do *The Trans-Atlantic Slave Trade database*, entre 1800 e 1866, em Pernambuco, desembarcaram 19.584 africanos vindos do Golfo de Bênin e, numa diferença imensa, 216.278 da África Centro-Ocidental. Entre 1831 e 1866, desembarcaram de Bênin 350 africanos, e da África Centro-Ocidental, 51.665. Isso sem contar os africanos vindos de outros portos, e na possibilidade de africanos que iam para Bahia passarem pelo porto de Recife. Neste caso, isto é, desembarcados na Bahia, tem-se, entre 1831 e 1866, cerca de 67.000 africanos de Bênin (BRUSANTIN, 2011: 433).

gramíneas e os arbustos comestíveis para os gados. Entre os povos do sul da Angola também podemos encontrar este tipo de conhecimento e especialidade. Também atribuía-se aos “pastores profissionais” a arte de saber curar uma ou outra moléstia que causavam estragos nos rebanhos. No mais, como todos os pastores do sudoeste de Angola, os Hereros enalteciam os seus bois com cantos de apreço. Muitas vezes, estas “ladainhas” melodiadas são um puro enfiar de nomes de animais, das suas cores, ou da sua genealogia. Existiam até cantos mais inspirados, dignos de serem classificados como “poemetos” (ESTERMANN, 1961: 131-135).

Identificar as origens do Cavalo-Marinho é um desafio inacabado. Para não cair na caracterização usual que os estudiosos costumam atribuir às manifestações culturais tradicionais brasileiras de uma mistura de elementos indígenas, africanos e portugueses, preferimos caracterizar o Cavalo-Marinho como uma forma de expressão que tem seu berço em terras brasileiras, nas senzalas pelas mãos dos escravos. Materiais culturais de várias fontes – indígenas, africanas e portuguesas – foram reelaborados e inseridos no brinqueado de uma forma singular. Não podemos negar suas influências ancestrais de além-mar e, muito menos, do solo brasileiro. Sua identidade, contudo, se dá justamente neste diálogo entre essas reminiscências culturais e o grupo social historicamente envolvido. Dizem os brincadores: Cavalo-Marinho nasceu nas senzalas. É assim que devemos começar a desfiar esta trama originária.

#### **3.7.4 Transformações e significados**

Naquele tempo, era assim: - vai ter um Cavalo-Marinho no engenho Oiteiro Alto! Aí o budegueiro botava o jogo, botava o bozó, pra o banqueiro do jogo ajudar a pagar o Cavalo-Marinho, aí a gente brincava por aquele meio de mundo todo. (Entrevista concedida a Antonio Telles para este INRC.)

Para abordar a questão das transformações no universo do Cavalo-Marinho, trazemos o historiador E.P. Thompson e o conceito de costume, que amplia a compreensão sobre os processos de continuidade e transformação intrínsecos às culturas populares. Para Thompson, o significado de um ritual só pode ser interpretado quando as fontes (algumas delas coletadas por folcloristas) deixam de ser olhadas como fragmento folclórico, uma "sobrevivência", e são reinseridas no seu contexto total (THOMPSON, 2001: 238). 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 (THOMPSON, 1998: 17).

A proposta é identificar os processos culturais dos grupos de Cavalos-Marinhos como dinâmicos, que se distanciam da concepção de “tradição” com caráter permanente, isto é, algo que atravessou o tempo e se manteve intacto, tomado pela invariabilidade.<sup>35</sup> Nas palavras de Hobsbawm, a tradição deve ser nitidamente diferenciada do “costume”, vigente nas sociedades ditas “tradicionais”. O passado real ou forjado a que ela se refere impõe práticas fixas (normalmente formalizadas), tais como a repetição. O “costume”, nas sociedades tradicionais, tem a dupla função de motor e volante. Para o autor, o “costume” não impede as inovações e pode mudar até certo ponto, embora, evidentemente, seja tolhido pela exigência de que deve parecer compatível ou idêntico ao precedente. “O costume não pode se dar ao luxo de ser invariável, porque a vida não é assim nem mesmo nas sociedades tradicionais” (HOBSBAWM, 2008:10, apud BRUSANTIN, 2011: 355).

A pesquisadora Helena Tendereni, em seus estudos sobre o Cavalo-Marinho, baseando-se nos saberes de Mestre Maureliano (mestre de bateria e um dos fundadores do Daruê Malungo e do bloco afro Lamento Negro) e na cultura iorubá, traz um conceito de “tradição” enquanto algo dinâmico e não inerte. Para a autora, “deve-se escapar da ideia de que ‘tradição’ é algo parado no tempo e no espaço, intocável”. Citando o provérbio iorubá: “mesmo quando não sabemos bem para onde vamos, sempre nos lembramos de onde viemos”, defende que este tempo-espaço, espaço-tempo de onde viemos situa-se no passado, no entanto, “isto não significa que a ‘tradição’ esteja apenas lá. Ela está aqui porque permanece viva, e continua viva por ainda fazer sentido. É ‘tradição’ exatamente porque existe um motivo profundo de ter permanecido ao longo do tempo e de ter se transformado no que é hoje” (TENDERINI, 2003: 27). Segundo suas pesquisas:

É comum encontrar *folgazões* antigos ou mestres que se reportem ao passado das *brincadeiras* como o tempo em que as coisas aconteciam de maneira “correta”, como o tempo ideal. Mas é comum também perceber em suas falas a consciência de que “as coisas mudam” e “hoje não pode ser como era antes”, por que “ontem foi ontem e hoje é hoje”. É uma visão de quem tem elementos para comparar o ‘ontem’ com o ‘hoje’. Esta comparação talvez venha carregada de nostalgia dos ‘velhos tempos’, de tempos de juventude. Contudo, é uma posição que se diferencia bastante da visão de muitos estudiosos do assunto que se posicionam como tutores, protetores da *tradição*, por entenderem-na como algo fixo, estático, quase necessitada de ser guardada em uma redoma (TENDERINI, 2003: 27).

A ênfase da valorização do Cavalo-Marinho, portanto, não deve vir elegendo conceitos estanques de tradição. É interessante contemplar a noção de costume e tradição em seu

---

<sup>35</sup> Ler considerações sobre tradição e costume em HOBSBAWM, E. *A invenção das tradições*. Trad. Celina Cardim Cavalcante. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1997, p. 9-23.

sentido dinâmico O próprio conceito de cultura, em si, estrutura-se sobre bases de movimento e não da estática. Em outras palavras, neste INRC não se estabeleceu um modelo de aplicação conceitual, mas um diálogo teórico-metodológico com os processos históricos e com as vivências dos próprios sujeitos da brincadeira. Dando voz a eles, constataram-se diversos pontos de transformações como a frequência da brincadeira, o tempo de duração, os motivos de suas realizações, os “financiamentos”, os locais de realização do folguedo, algumas figuras que não se apresentam mais etc.

Segundo depoimento dos brincadores e mestres, a duração das brincadeiras sofreu alterações drásticas. Antigamente, as brincadeiras duravam a noite toda, sendo que hoje em dia é comum que o Cavalo-Marinho seja contratado para fazer apresentações com o tempo reduzido (segundo Biu Alexandre, o Cavalo-Marinho Estrela de Ouro já fez apresentações até de meia hora ou menos). Mestre Antonio Teles (Cavalo-Marinho Estrela Brilhante [PE]) relembra, por exemplo, como o Natal era um ponto alto para a brincadeira:

O derradeiro Cavalo-Marinho que eu brinquei em Aliança, no Natal na usina foi em 81 [1981]. Brincou a noite toda, um Cavalo-Marinho bom, uma festa linda mesmo. (...) “Começava a brincar às oito horas ia até as seis horas.(Entrevista de Antônio Teles concedida a este INRC.)

Seu Araújo, do Cavalo-Marinho Boi de Ouro (Pedras de Fogo [PB]), diz que a brincadeira se transformou muito. Nas atuais apresentações, não existe mais a cena do Doutor ou da Véia com o Patichulin:

O Cavalo-Marinho mudou muito, hoje, você vê um Cavalo-Marinho, mas você não conta um Cavalo-Marinho, não sabe o que é o Cavalo-Marinho, porque hoje você chega numa festa e apresenta os arcos. O lugar que eu mais brinco um pouco é lá em Salu, que agente apresenta os aicos, o Soldado, o Ambrósio, Valentão, apresenta Cavalo, apresenta o Boi... lá no fim o povo tá tudo enfadado. Depois do Boi ainda tem o Dotô, hoje em dia ninguém sabe mais o que é isso (...) quando o Dotô entra, o dia já está claro, claro, claro...entra aquele Dotô com roupa de Dotô mesmo, chama-se Dotô de Boi de Cavalo-Marinho. No terreiro, começava oito horas da noite e ia até cinco horas da manhã, o povo ainda estava no terreiro brincando. Ninguém sabe o que é um Cavalo-Marinho, a senhora ver um Cavalo-Marinho, mas a senhora não sabe o que é um Cavalo-Marinho. Hoje tem apresentação, uma apresentação e fraca!(Entrevista de Seu Araújo concedida a este INRC.)

Mestre Biu Alexandre (Cavalo-Marinho Estrela de Ouro, Condado [PE]) afirma que, na época em que começou a brincar, o ritmo do Cavalo-Marinho era mais lento, mais compassado, sendo que, após as mudanças inseridas pelo banco do Cavalo-Marinho de Mestre Batista, o Cavalo-Marinho ficou mais rápido, mais “quente”. Segundo Biu Alexandre,

as maiores transformações no Cavalo-Marinho são relativas à duração da brincadeira e aos modos de contratação. Segundo ele, se antigamente a brincadeira acontecia sem preocupação com o fator financeiro, hoje ela não acontece se não houver pagamento. Mestre Grimário (Cavalo-Marinho Boi Pintado, Aliança [PE]) corrobora esta afirmação relatando que, hoje, a maioria das brincadeiras acontece apenas mediante a contratação por parte do governo estadual ou municipal. Se antigamente a brincadeira acontecia sem preocupação com o fator financeiro, hoje ela não acontece se não houver pagamento. Mestre Antônio Telles conta que:

Naquele tempo, era assim: - vai ter um Cavalo-Marinho no engenho Oiteiro Alto! Aí o budegueiro botava o jogo, botava o bozó, pra o banqueiro do jogo ajudar a pagar o Cavalo-Marinho, aí a gente brincava por aquele meio de mundo todo. (Entrevista de Antonio Telles concedida a este INRC.)

Como reflexão para a Salvaguarda, é importante refletir que as mudanças mencionadas acima têm como consequências alterações profundas na estrutura da brincadeira, sobretudo no que diz respeito à transmissão dos conhecimentos inerentes à sua realização. Como os mais jovens não têm a oportunidade de assistir determinadas partes ou figuras (tendo em vista o tempo reduzido das apresentações), há uma ausência de referência no tocante ao modo de execução dessas partes. Figuras que não são mais apresentadas, que caem em desuso, correm o risco de não voltarem mais à brincadeira, uma vez o conhecimento fica restrito àqueles que assistiram essas figuras no passado.

Ressignificando de outra maneira estas mudanças, Mestre Zé de Bibi (Cavalo-Marinho Tira-Teima, Glória de Goitá [P]) narra transformações detalhadas no campo da música. Segundo ele, as toadas tradicionais do Cavalo-Marinho eram cantadas em um tom só, e com chamadas de menos variação, comparando com o estilo atual. Porém, Mestre Zé de Bibi acredita que alguma transformação é necessária para a cultura “sobreviver” e diz: “nossa tradição parece que acabou, mas não acaba”. Zé de Bibi incentiva seus 11 netos e netas a participar do Cavalo-Marinho botando as figuras dos Caboclos de Pena e das Baianas, que atraem o público e também colhem dinheiro.

Do mesmo modo, Mestre Pisica (Cavalo-Marinho Ventania, Feira Nova [PE]) traz boas recordações com relação às transformações. O primeiro grupo de Cavalo-Marinho que Pisica conheceu tinha viola no lugar da rabeça. O nome do violeiro era Pedro Miguel, de Feira Nova. Segundo Pisica, depois foram aparecendo os rabequeiros para substituir os violeiros dentro do Cavalo-Marinho. Informa que o primeiro rabequeiro com que teve contato se chamava Jacui. Segundo Pisica, a musicalidade da viola e da rabeça são diferentes e, na opinião dele, utilizar

a rabeça é melhor, porque a viola só toca o baiano (referindo-se ao acompanhamento harmônico apenas) já a rabeça toca a melodia.

Na contracorrente das transformações, Borges Lucas (Cavalo-Marinho Boi Teimoso, Lagoa de Itaenga [PE]) faz questão de fazer o brinquedo acontecer no formato que observava e brincava quando era pequeno. O Cavalo-Marinho Boi Teimoso traz narrativas da tradicional brincadeira do Cavalo-Marinho da região. O brinquedo na região tem grande representatividade na cidade vizinha de Glória do Goitá (PE) por causa do sítio Maliça, de Zé de Bibi, e seu brinquedo. No entanto, na cidade de Lagoa de Itaenga (PE), o brinquedo já foi mais valorizado pela prefeitura, que agora mudou sua política cultural. O brinquedo de Borges Lucas, por não ter uma sede própria em um lugar significativo para seus brincadores e a comunidade local, acarreta a construção de uma representatividade cultural e social dependente e frágil. Diante do contexto atual, o que traz sustentabilidade para os brincadores e para o Mestre Borges Lucas é seu apego ao passado e às suas raízes junto do Cavalo-Marinho.

Narra Borges Lucas como foi se apropriando da brincadeira e se formando Mestre ao longo do tempo:

Eu participava desde a infância, tinha um cabra que morava aqui na Malícia, um tal de Zé Mané, ele vendia miudezas aí, ele tinha um Cavalo-Marinho. Todo verão ele brincava lá pertinho lá de casa e a gente ia assistir, e eu iatambém, eu já tava com 15 anos de idade. Eu ia porque eu tinha era vontade de entrar pra brincar, mas pai num deixava. Mas um dia quando eu crescer eu vou levar a vida do Cavalo-Marinho. Aí quando foi no outro ano que eles vieram brincar, meu sonho era brincar de Catita no Cavalo-Marinho, aí a Catita num veio, adoeceu, eu tava batendo o mergulhão, começamos lá, aí Zé Mané disse assim:

- Mas seu Zé (o nome do meu pai era Zé) num vai dá bom porque a Catita num vem hoje, a Catita adoeceu.

Aí eu disse pra pai:

- Pai, deixa eu brincar! Deixa eu brincar! Deixa eu brincar!

Aí pai disse:

- Tu brinca?

Aí eu disse:

- Eu brinco.

Aí eu fui.

Aí ele disse (Zé Mané): - Menino brinca aqui!

Eu disse: eu vou brincar!

Aí o vestido era muito grande, arrastava no chão, aí a gente morava pertinho, aí eu corri lá peguei um vestido da minha irmã e brinquei a noite todinha. Aí de lá eu segurei, agora pai num me empata mais não, deixou uma vez. E eu segurei a pisada até hoje. (Entrevista de Borges Lucas concedida a este INRC.)

Segundo Biu Alexandre, foram os conselhos dados por Inácio Lucindo que fizeram com que ele fundasse seu próprio Cavalo-Marinho, no ano de 1979. Seu brinquedo está ativo até

hoje (2012), e alcança até a terceira geração com seu bisneto, filho de Fábio Soares, que já entra na brincadeira botando a figura do Ambrósio ao lado do pai. A família Salustiano também carrega a continuidade da brincadeira até os tataranetos de João Salustiano, rabequeiro, pai de Mestre Salustiano. Começar a brincadeira desde a infância é uma marca das tradicionais maneiras que os grupos se valem para manter a brincadeira viva, dando continuidade ao costume e, ao mesmo tempo, sendo agentes de transformações próprias do universo cultural.

Exemplificando com outras narrativas biográficas, Seu Araújo começou as suas atividades de produtor da cultura muito jovem, adolescente. Brincou e mestrou diversos grupos de Cavalo-Marinho, antes de formar o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinho Boi de Ouro, que data de 1988. Inácio Lucindo nasceu no engenho de Paraná, no município de Aliança, e foi criado por seus avós, sendo que, quando tinha 8 anos de idade sua avó veio a falecer. Desde esta data, passou a acompanhar o avô em seu ofício de “pastorar boi”. Dentro do engenho, desempenhou diferentes funções. Viu seu primeiro Cavalo-Marinho quando tinha 9 anos de idade, o Cavalo-Marinho de João Pedro. Inácio assistiu a primeira vez, ficou tão encantado que, na mesma noite, disse aos brincadores que o chamassem para brincar. João Pedro, junto com João Nedino, que brincava de Mateus neste Cavalo-Marinho, gostaram do enxerimento do pequeno e convocaram-no para brincar de dama na próxima semana. Porém, Inácio tinha de providenciar o vestido, o arco, sapato e o chapéu para se juntar ao brinquedo. Inácio pediu ajuda para a senhora de engenho, que lhe deu todo o material. Na primeira brincadeira, Inácio já demonstrou sua grande facilidade em decorar os versos, respondendo ao Mestre Cavaleiro e acompanhando as falas do “Baibaça”.

A história de vida de Mariano Telles também se entrecruza com a existência e sobrevivência do Cavalo-Marinho. Batizado por seu padrinho como Antonio Manuel Rodrigues, desde cedo passou a ser chamado por Antonio Teles, o mesmo sobrenome pelo qual seu pai era conhecido na comunidade. Começou a trabalhar com seu pai, quando criança, aos 10 anos, na roça e tangendo o gado. Com uma rotina de trabalho tão intensa, Antonio Teles não tinha oportunidade para brincar livremente em sua infância, também não teve oportunidade de estudar, então, quando conheceu o Cavalo-Marinho, esse passou a ser um espaço de vivência lúdica, de descoberta de novas possibilidades de expressão e de desenvolvimento pessoal, o que ressalta também a importância do brinquedo popular no sentido de atender às necessidades de ludicidade e de auto expressão, pois, no seio das comunidades rurais, normalmente as pessoas são submetidas desde cedo a uma vida de muito

trabalho, pouca remuneração, a ausência de condições básicas de saneamento, educação, saúde, conforto e lazer. Em 1946, Antonio Teles, com 12 anos, foi chamado para brincar de Mateus no Cavalo-Marinho de Demézio, e este lhe ensinou a colocar a figura. Antonio Teles por sua vez convidou seu primo Zé Dionísio para brincar de Bastião e juntos formaram uma “pareia” e iniciaram suas trajetórias de brincadores neste grupo do engenho Caité. O Mestre explica que, nesse tempo, a brincadeira não tinha um nome personalizado como acontece atualmente, o brinquedo era simplesmente chamado de Cavalo-Marinho. Neste período, a formação do banco era João Salustiano na rabeça; na viola, Zé Antonio; Mané Prezantino no pandeiro; e um tocador de bage. Ressalta que nesta época não havia mineiro (ou ganzá) no Cavalo-Marinho.

Antonio Teles brincou de Mateus por três anos no Cavalo-Marinho de Demézio, aos 15 anos passou a brincar de galante, depois de certo tempo, começou a cantar no banco. A partir desse momento fortalece sua ligação com a música do Cavalo-Marinho. A primeira rabeça foi comprada em sociedade com seu irmão Luís, depois Antonio Teles vende sua parte na sociedade e fica sem rabeça por um tempo, mas não sem interesse em aprender a tocá-la. Músico de grande sensibilidade, autodidata, aprendeu a tocar a partir da observação de outros rabequeiros e de sua participação na brincadeira do Cavalo-Marinho.

Daí em diante, ele continuou a brincar no Cavalo-Marinho de Demézio, mas também começou a se interessar em conhecer outros grupos, se aproximou dos grupos existentes em outros engenhos, citou o de Zé Moreira, de Chico Coqueiro, de Mané Vieira, de João Vital, o de Marcio Galdino e João Galdino. Em 1964, passou a brincar no Cavalo-Marinho de Domício Pedro no engenho Natal (Aliança), já atuando como rabequeiro. Neste grupo brincou por apenas três anos, porque o próprio Domício foi chamado para brincar de Mestre no Cavalo-Marinho de Batista, na Chã de Camará, em Aliança. Em 1975, fixou residência em Condado. Conforme seus relatos, a partir dessa mudança ele se integra no cavalo de Memézio (filho de Demézio). Neste grupo brincou por onze anos. Posteriormente, passou a ser o rabequeiro do Cavalo-Marinho de Biu Alexandre e atuou neste Cavalo-Marinho por vinte e cinco anos. Desde 1987, trabalha como fiscal da Federação Terreiro de Umbanda São Jorge. Adepto da Jurema, desde os 21 anos, começou a desenvolver-se espiritualmente, e sua religiosidade afro-ameríndia se estendeu também para dentro do Cavalo-Marinho e se manifestou expressivamente através da figura do Caboclo de Arubá, uma figura especial por sua canalização de forças espirituais que o Mestre Antonio Teles tantas vezes incorporou na brincadeira do Cavalo-Marinho. Em 2004, finalmente conseguiu realizar o sonho de fundar o

seu próprio Cavalo-Marinho, o que se concretizou mediante o apoio primordial de sua filha Nice Teles. Em novembro de 2011 foi inaugurado o Espaço Tradições Culturais, com recursos do prêmio do Ministério da Cultura. Atualmente, o espaço serve para ser a sede do Cavalo-Marinho, onde guardam o acervo de peças, indumentárias, bicharia e instrumentos musicais do Cavalo-Marinho.

A história do Cavalo-Marinho é de continuidades e transformações e se mistura com a vida de seus atores sociais num processo contínuo desde a infância. Quando se ouve o alarde dos mestres dizendo que muita coisa mudou, ao mesmo tempo, enxerga-se o contato forte com as raízes do brinquedo, com um passado vivido e apreendido como parte da identidade destes brincadores. Ouve-se também um grito de reivindicação para que as autoridades contratantes lhe deem o que a tradição e/ou o costume solicita: mais tempo para sua apresentação, com valores justos. A brincadeira se mantém viva, transformando-se na sua dinâmica própria, contudo, sempre conectada com a história de vida e de muita sabedoria de seus mestres e brincadores. Prova disso é que o folguedo continua ampliando suas linhagens, com filhos, netos, bisnetos e tataranetos que olham, escutam e praticam o Cavalo-Marinho ao lado de seus ancestrais.

O Cavalo-Marinho enquanto forma de expressão praticada por trabalhadores ligados ao universo rural, da cana, já comemora mais de 142 anos (desde o registro encontrado de 1871). As transformações são inerentes a todo bem cultural, no entanto, a estrutura significativa, a musicalidade, a poesia, a dramaturgia se mantêm. Há de salientar que às vezes ocorrem as substituições de um instrumento por outro, de uma figura por outra, de um artefato ou roupa por outros etc. Não obstante, o bem cultural enquanto costume repleto de aspectos tradicionais tem seus processos de continuidades representativas desde a época da escravidão e, sugestivamente, desde as possíveis raízes de além-mar, em terras africanas.

Como exemplo disso, abaixo se tem um quadro com a descrição feita por Pereira da Costa, em Goiana, em 1902, de um Cavalo-Marinho (que ele também chamou de Boi) e outra descrição feita recentemente (publicação de 2005) pelo pesquisador Érico de Oliveira.

RELATOS DE PEREIRA DA COSTA DE 1902	DESCRIÇÃO DE ÉRICO DE OLIVEIRA DE 2005. (REDUZIDA)
<p>Entra o Capitão de Campo, perseguindo Fidélis para prender e amarrar como negro fugido. Canta o coro:</p> <p>Capitão Colombo</p>	<p>Soldado da Gurita: - Capitão, pra que mandou me chamar?</p> <p>Capitão: - Mandei chamar porque aqui tem uns nêgo que tão muito rebelde e não querem deixar o</p>

<p>Tome bem sentido, Leve para casa O negro fugido.</p> <p>E o Capitão, atirando-se sobre Fidélis, brada-lhe: Eu te amarro, cão, Eu te atiro, negro, Eu te mato, ladrão.</p> <p>E Fidélis responde: Capitão me chama negro Negro eu não sou não; Quero que você me diga Quantos contos deu por mim.</p> <p>Travava-se então uma luta entre ambos, e o Fidélis, deitando por terra o Capitão, amarra-o com a própria corda que trazia, cantando então o coro a esta cena: Capitão de campo, Veja que o mundo virou; Foi ao mato pegar o negro, Mas o negro o amarrou.</p> <p>Responde o Capitão: Sou valente e afamado Como eu, não pode haver; Qualquer susto que me fazem Logo me ponho a correr.</p>	<p>Capitão Marinho dá baile na cidade. S. da Gurita: - O que é que o Capitão quer que eu faça? Capitão: - Que prenda os nêgo. S. da Gurita: - Capitão, quanto quer para prender os nêgo? Capitão: - Seu soldado, se eu prendesse, eu não mandava lhe chamar. S. da Gurita: - Capitão eu realizo! Capitão, quanto dá? Capitão: - O senhor faz por quanto? S. da Gurita: - Capitão, a empeleitada é por dois e oito, nada. Prendo por um bode e uma buchada. A cabeça é do Capitão, os ôio e a rabada é minha. Capitão:- Nada disso. A cabeça é sua e a rabada é minha. S. da Gurita: - Não, seu Capitão. A rabada é minha... Capitão: - Então, dê a cabeça pra Mateus. S. da Gurita: - Tá valido? Capitão: - Tá valido!</p> <p>Depois de algumas evoluções do Soldado com loas e toadas, a figura vai realizar o negócio fechado com o Capitão e vai pegar os nêgos safados.</p> <p>Toada do Soldado da Gurita:</p> <p>Amarre o nêgo, Soldado. Eu quero nêgo amarrado. Amarre o nêgo, Soldado. Por orde do delegado.</p> <p>O Soldado então derruba com um pau primeiramente o Nêgo Mateus, depois o Nêgo Bastião e por última a Catirina. Todas as cenas são mediadas por loas, toadas e diálogos entre as figuras.</p> <p>Mateus: - Ai, Seu Soldado! Ai!Ai! Para! Entrou! Entrou! Dá nele Bastião! Soldado da Gurita: -Tá morto, Capitão! Dá a licença, nêgo. Mateus: - Eu dô! Eu dô! Bastião: - Pareia! Levanta, pareia! Mateus: - Eu vou morrer.... Soldado da Gurita: - Ô, Capitão, o Mateus, o que é? Capitão: - É frouxo....</p> <p>Por fim, após “lascar” Catirina, mulher de Mateus, o Soldado sai correndo, sempre trazendo como</p>
--	---

	surpresa o lado da roda da brincadeira que irá fugir. E o banco canta a toada:  Seu Soldado caia fora Dê um passo e vá embora Seu Soldado caia fora Dê um passo e vá embora.
--	--

**Quadro 4 -** Transformações no Cavalo-Marinho



**Figura 37 -** Cena do Soldado pegando o Nego Mateus – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)

Esta comparação dos registros de 1902 e do outro, depois de quase 103 anos, nos traz uma referência de que as transformações são inerentes aos processos culturais que estão inseridos em processos históricos e de dinamismo humano. O interessante é que alguns aspectos estéticos (obviamente, estes são importantes também) podem mudar com o passar do tempo, mas a essência, o sentido, o significado e, na linguagem do Cavalo-Marinho, o “fundamento” da brincadeira permanece de forma ressignificada. Nas duas narrativas, as semelhanças são óbvias. Constam como pontos estruturantes comuns as figuras presentes na cena, a existência da negociação/empeleitada, o objetivo do trabalho do Soldado/Capitão, os alvos da “violência”, o modo de sair da cena da figura opressora dos negros. Salvo as inversões, profundamente curiosas e certamente bem contextualizadas, a temática geral da dramatização é igual. Nos dois casos se contou uma história, e as duas histórias levam os

participantes para um mesmo sentido, para um mesmo universo social e cultural de significados. É clara, por exemplo, a reminiscência do tempo da escravidão e, especialmente, do negro escravo, ou descendente de um.

No período pós-abolição, as manifestações culturais mantiveram seu costume, assim como até hoje. No entanto, o dia a dia trazia em cena o que deveria ali ser comunicado. Como nos relatos de Pereira da Costa, as marcas da escravidão se mantiveram nas falas dos personagens, no entanto, em forma de um teatro-memória, quem foge é o Capitão do Mato, trazendo uma inversão social da realidade escravista. Ou como pontua Benjamin, o Mateus e o Bastião ou Fidélis, que são os personagens negros do Cavalo-Marinho, nas versões mais antigas eram escravos, nas mais recentes são empregados de confiança do Capitão do Cavalo-Marinho. No entanto, em todas as versões, eles são negros – e para que não haja dúvida da condição, mesmo quando representados por atores negros, estes usam uma pintura para enegrecer as partes do corpo que ficam à mostra: rosto, pescoço, braços, mãos e pés (BENJAMIN, 1985: 46).

Nas considerações de Beatriz Brusantin, trata-se de significações que interpretam e expressam as implicações do fim do cativeiro sobre as vivências cotidianas das populações negras que ali habitavam. É essencial perceber como as populações que emergiram da escravidão, de variadas e criativas maneiras, buscaram modificar o rumo de suas vidas em meio à imprevisibilidade e aos limites impostos por uma sociedade que continuou assentada sobre profundas desigualdades sociorraciais (FRAGA FILHO, 2006 apud BRUSANTIN, 2011: 483). Marcas simbolizadas nos folguedos que permanecem, mas ao mesmo tempo se renovam, afinal de contas, as formas de dominação também mudam. A festa é parte de um jogo, é um espaço aberto no viver social para reiteração, produção e negociação das identidades sociais. Coincide com a linha da identidade que produz em seu interior. Identidade não homogênea. Identidade criada, que é uma unidade diferenciada e conflituosa; de cooperação e de competição; uma estrutura de produção e consumo e, portanto, uma estrutura de poder (GUARENELLO, 2000: 973).

O Cavalo-Marinho sobrevive há gerações porque traz sentido para a vida das pessoas envolvidas no processo de produção e ação do brinquedo. Tanto por ser um canal de comunicação<sup>36</sup> com seus símbolos, memórias e rituais, como por envolver pessoas de várias gerações num mesmo projeto de realização de uma forma de expressão com raízes históricas.

---

<sup>36</sup> E aqui vale destacar o primeiro trabalho acadêmico sobre Cavalo-Marinho que trouxe esta conclusão: MARINHO, Edval. *O folguedo popular como veículo de comunicação rural: estudo de um grupo de cavalo-marinho*, Dissertação de Mestrado em Administração Rural na UFRPE, Recife, 1984.

Exemplificando, em Glória de Goitá (PE), no sítio Malícia, de propriedade de Mestre Zé de Bibi, quando acontece o Cavalo-Marinho, o sítio inteiro, que engloba 17 famílias, se torna a sede para produção do evento. As máscaras e as indumentárias das figuras guardadas no depósito dentro da casa da farinha ficarão expostas ao sol no salão (da casa da farinha) para secar e tirar a poeira. As mulheres utilizam o forno da casa da farinha para fazer pé de moleque e beiju, com ajuda da força dos jovens e crianças. Os brincadores carregam os bonecos dos bichos maiores como boi, cavalo e burra (e veado, que não entra na brincadeira), também guardados no depósito, para a rua, localizando cada um para formar círculo. Este círculo cria o universo/espaço da encenação do Cavalo-Marinho. As casas da filha Nalva e das sobrinhas do Mestre servem para cozinhar e convidar os visitantes para se alimentarem nas salas. Atualmente, as instalações construídas dentro da propriedade, como o Museu do Cavalo-Marinho, são reconhecidas e trazem uma representatividade significativa na região. O brinquedo, portanto, atrelado à atuação social e cultural de Mestre Zé de Bibi na região, possui uma representação importante para a comunidade local. Diversas vezes ao ano são realizados eventos festivos no sítio Malícia, sempre organizados pelo Mestre e as pessoas que moram no lugar. Muitas vezes trazem o apoio de entidades públicas, porém, isso não desloca o significado que o brinquedo, o sítio e o Mestre representam para a comunidade local.

Para as comunidades envolvidas com o brinquedo, a identificação é imediata. O público ri, comparece, a família toda participa, e entre os brincadores e mestres, o brinquedo é um bem da família. Simbolizam os sonhos, a arte, a brincadeira, o negócio, a diversão, a seriedade, o símbolo da união, o motivo, algumas vezes, de muita discussão. Identificar o Cavalo-Marinho como um bem cultural, patrimônio cultural nacional, é, sobretudo, legitimar em amplitude maior o reconhecimento de algo que, para dezenas de famílias, significa por gerações uma grande riqueza de saber, de sonho e de respeito. Na época da escravidão, os escravos foram presos pelas autoridades porque durante uma brincadeira deram vivas à liberdade! O grito certamente significou, naquele contexto e para aqueles sujeitos, a força para a luta em busca de uma vida melhor.<sup>37</sup>

Anualmente, estas famílias recebem visitantes de várias regiões do país e do mundo para compartilhar sua brincadeira e seus saberes. São pesquisadores acadêmicos de áreas

---

<sup>37</sup> Informações no documento Ofício para o delegado de polícia, José Cavalcanti Wanderley do subdelegado. Subdelegacia de Polícia do 3º Distrito de Alagoa Seca. 8 de março de 1871. SSP Nazaré 247, vol 652 APEJE/Recife. Apud BRUSANTIN, 2011 e na tese BRUSANTIN, B. M. Viva o boi: uma análise comparada das manifestações culturais dos catarinenses e pernambucanos no século XIX e início do XX. *Anais do III Encontro Escravidão e Liberdade no Brasil Meridional*, Florianópolis (SC), 2007.

diversas, são artistas que querem se inspirar em seus corpos, sua música e em sua dramaturgia. O Cavalo-Marinho pernambucano, nascido nas senzalas, significa muito para a sua comunidade e, atualmente, é fonte de inspiração para a cultura nacional, com repercussões internacionais, se colocando com legitimidade para receber o título de Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil.

### 3.7.5 A linguagem do Cavalo-Marinho pernambucano

A identificação do Cavalo-Marinho leva-nos a necessidade de colocar em evidência que, linguisticamente, o universo da brincadeira cria conceitos próprios para caracterizar e nomear seus atos, suas falas e seus sujeitos. Refletir sobre a linguagem do Cavalo-Marinho leva-nos a aprofundar os sentidos intrínsecos ao universo do bem cultural e também a sua relação com o outro. É historicizar e compreender os processos dialógicos da cultura tradicional com a cultura contemporânea e construir caminhos para uma divulgação cultural sem perdas essenciais aos “fundamentos” do brinquedo. É pensar, sobretudo, sobre a salvaguarda do bem enquanto forma de expressão – em seus múltiplos aspectos –, ponderando a preservação dos aspectos originais e transformações.

Para este Inventário Nacional de Referências Culturais, principalmente por contar na equipe com a presença de Fábio Soares, neto do Mestre Biu Alexandre do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro (PE), utilizaram-se os termos e nomes usuais (ou costumeiramente usuais) pelos atores sociais. Em certa medida, estas nomenclaturas trazem subjetividades e dinâmicas de transformações e trocas. Estes processos, por sua vez, podem denotar perdas de aspectos tradicionais, ao mesmo tempo que proporcionam novas características de divulgação e abrangência do bem em instâncias localizadas fora do seu contexto histórico. O maior exemplo desta reflexão na realidade atual é o uso da palavra Mestre Ambrósio. Ambrósio, sem a palavra “mestre”, é uma figura do Cavalo-Marinho que se apresenta, na maioria dos grupos, nos primeiros momentos da brincadeira e representa um vendedor de figuras de Cavalo-Marinho que negocia seus produtos com o Capitão. Para os brincadores, o nome correto desta figura é *Ambrósio*. No entanto, em 1992, foi fundado o grupo musical denominado *Mestre Ambrósio* composto por Siba (voz e rabeca), Eder "O" Rocha, (percussão), Helder Vasconcelos (percussão, fole de oito baixos e performances), Mazinho Lima (baixo elétrico e triângulo), Sérgio Cassiano (percussão e voz) e Mauricio Alves (percussão). A banda pernambucana, desde seu primeiro CD independente *Mestre Ambrósio*

(1996), fazia referências diretas ao Cavalo-Marinho e tornou-se um veículo importante de valorização e divulgação desta cultura. No campo musical, trouxe ao público nacional e internacional a rabeça e músicas com ritmos inspirados no Cavalo-Marinho, incluindo, no primeiro CD, como música incidental (0:32), a toada da figura Pisa Pilão tocada por um banco de Cavalo-Marinho, e iniciando o seu segundo CD *Fuá na Casa de Cabral* (1998) com a faixa *Trupé (queima carvão)*[1:25] com participação especial de Mestre Biu Alexandre (voz), Luis Paixão (rabeça), Manoel Deodato (pandeiro), Biu Roque (bage e voz), Manoel Roque (bage e voz), Sidrak (mineiro), Borba (Mateus, bexiga), Miço (Bastião, bexiga), grandes músicos e toadeiros dos Cavalos-Marinhos pernambucanos. No mais, o grupo Mestre Ambrósio também divulgou a dança e as figuras do brinquedo, trazendo na capa do seu primeiro CD a imagem de uma máscara, artefato indispensável das figuras do Cavalo-Marinho. Também durante os shows ocorriam performances do ator e músico Hélder Vasconcellos, que se vestia com roupas semelhantes às figuras do brinquedo e desenvolvia uma conversa com outros do grupo em uma representação das “cenas” entre figura e Capitão sempre presentes no brinquedo.

Todo este processo artístico do grupo Mestre Ambrósio foi de grande importância para a divulgação do Cavalo-Marinho que, a partir desse momento, começou a chamar a atenção de pesquisadores e artistas sobre esta manifestação cultural, até então, com divulgação regional ou local (aqui vale ressaltar a importância também dos trabalhos artísticos do Quinteto Violado e Antônio Nóbrega, grandes divulgadores da cultura do Cavalo-Marinho). O nome do grupo, “Mestre Ambrósio”, começou a interferir na denominação da figura *Ambrósio*. Em outras palavras, começou-se a chamar a figura *Ambrósio* de Mestre Ambrósio. Para muitos brincadores, isto é um grande erro cometido por pesquisadores, turistas e até mesmo por alguns membros dos grupos de Cavalo-Marinho. Obviamente, a força de visibilidade da banda musical, que teve uma circulação mundial, se sobressai sobre a cultura tradicional do Cavalo-Marinho e interferiu nos caminhos de conhecimento e identificação do bem cultural. Este é um exemplo típico para destacar a importância de uma revisão nos termos e nomes referentes ao universo do Cavalo-Marinho, bem como para refletirmos sobre os processos de continuidade e transformações pelos quais as culturas tradicionais inevitavelmente passam.

A palavra *brincante* também repercutiu nos dizeres e sentidos das denominações dos sujeitos que praticam a brincadeira do Cavalo-Marinho. Entre os atores sociais, o nome de costume e mais adequado é *brincador*. Analisando o contexto também da década de 90 do

século XX, presenciamos a abrangência nacional do trabalho do artista Antônio Nóbrega que trouxe, para designar o sujeito da cultura popular, ou o artista popular, e o próprio ato de brincar, a palavra *brincante* (não sabemos se foi o primeiro a usar este termo, mas podemos considerar como seu grande expoente de divulgação no meio artístico e popular). Antônio Nóbrega, neste período, mais precisamente em 1992, fundou na cidade de São Paulo o Instituto Brincante, que nasceu da ideia semeada no espetáculo de teatro de mesmo nome. Segundo Nóbrega, “brincante é a maneira mais comum com que são conhecidas e chamadas, em muitas regiões do Brasil, notadamente no Nordeste, aquelas pessoas por nós denominadas de artistas populares”.<sup>38</sup> Nóbrega intenta trazer para a denominação a ampliação do sentido de brincar como designação de atuar e representar fora do contexto moderno de fazer um espetáculo, mas no sentido amplo de divertir-se brincando com os demais. De fato, o sentido atribuído por Nóbrega tem ressonância no mundo real da cultura popular. Em contrapartida, a pesquisa deste INRC verificou que a grande parte dos atores sociais envolvidos com o Cavalo-Marinho designam os sujeitos que brincam, no sentido acima colocado, como *brincadores*.

Estes aspectos não se tratam exclusivamente de uma discussão de sintaxe das palavras *brincante* e *brincador*. Há também uma discussão semântica por trás destes usos e desusos. Antônio Nóbrega trouxe esta palavra para nomear seu espetáculo, e, como ele mesmo coloca, “a que nós denominamos espetáculo, os *brincantes* preferem chamar de brincadeira ou brinquedo”.<sup>39</sup> Assim, apesar de Nóbrega almejar trazer para sua obra artística espetacular o “espírito brincante”, desenvolvido desde a década de 70 do XX, quando ele começou a mergulhar no universo da cultura popular através da sua participação no Quinteto Armorial, a convite de Ariano Suassuna, ele, na verdade, como muitos artistas, produziu uma interpretação daquilo que se pratica na realidade cultural popular. A partir da transposição de um brincar no chão batido, entre os engenhos, com cheiro do bagaço da cana, em semicírculo, nas madrugadas adentro etc., para um produto espetacular, transformaram-se os sentidos produzidos pelos sujeitos da brincadeira. Nóbrega não mais diferenciou o que ele chama de “brincante” do contexto popular para o seu “brincante” no contexto espetacular. Todavia, sabemos que o sentido de ambos são diferentes, bem como, considera Nóbrega em suas reflexões. Em síntese, obtemos duas constatações com relação a estas nomenclaturas. Primeiramente, a verificação factual de que grande parte dos sujeitos do Cavalo-Marinho utiliza a expressão *brincador*, ao invés de “brincante” (salvo exceções, como observa-se na família Salustiano e Mestres próximos a esta, como Mestre Grimário do Cavalo-Marinho Boi

<sup>38</sup> Informação escrita pelo autor no site <http://www.antonionobrega.com.br>. Acessado em 5/02/2013.

<sup>39</sup> Informação escrita pelo autor no site <http://www.antonionobrega.com.br>. Acessado em 5/02/2013.

Pintado). Em segundo, que a palavra “brincante” sofreu modificações semânticas no processo histórico-cultural dialógico entre realidade artística e realidade da cultura popular. A grande repercussão nacional do espetáculo “Brincante” de Antônio Nóbrega, bem como a criação do Instituto Brincante (com espaço teatral) na cidade de São Paulo – desmembramento do Movimento Armorial criado por Ariano Suassuna – adicionaram sentidos à palavra, aproximando-a do universo artístico espetacular e distanciando-a do universo da brincadeira do Cavalo-Marinho, que tem em seu âmago o sentido de brincar mais para divertir-se com o outro do que para entreter ou divertir o outro através de uma linguagem esteticamente do espetáculo. Nesse sentido, acredita-se que retomar aqui neste INRC a palavra de uso dos próprios sujeitos da brincadeira – *brincador* – faz-se em sintonia com a proposta de registro do Cavalo-Marinho como Patrimônio Cultural Imaterial e sua salvaguarda. Por último, vale ressaltar que novamente aqui se presencia a influência do bem cultural do Cavalo-Marinho no mundo artístico com repercussão nacional e internacional. Ao mesmo tempo, verifica-se como este universo também influencia o universo do Cavalo-Marinho, de um lado para valorizar e divulgar e, de outro, para lhe atribuir novos significados.

A propósito, é importante registrar que existem algumas versões sobre a denominação Marinho para Capitão. Segundo análises de Brusantin (2011), Ascenso Ferreira classifica que a figura do Capitão Marinho é um “misto de cavalo e oficial de Marinha” (FERREIRA, 1986: 111). Já os relatos orais refletem outras versões. Uma explicação, comumente afirmada pelos mestres, é que Capitão Marinho significa “o cavalo do Capitão Marinho”<sup>40</sup>, neste caso, Marinho seria o nome ou sobrenome do capitão que possui o cavalo. Outra classificação, esta na verdade registrada apenas por dois mestres, curiosamente, dois negros, dizem que Cavalo-Marinho vem do animal marinho, cavalo-marinho, e que este é tomado de uma magia e vem do mar, então, os escravos teriam se inspirado no animal e colocado o nome no folgado.<sup>41</sup> Nesta versão, o nome Marinho do “capitão” seria relativo ao mar, ao animal. A relação entre a palavra “marinho” e o mar é bem contextualizada, se estamos pensando nas possíveis relações entre o folgado e os povos de além-mar: africanos e portugueses. Entretanto, a afirmativa dos mestres e brincadores de que Marinho é um sobrenome ou nome de um capitão dono do cavalo também faz sentido com a conjuntura da Zona da Mata Norte, terra de senhores-capitães, e com a presença de famílias com o sobrenome Marinho (BRUSANTIN, 2011: 449).

---

<sup>40</sup> Afirmação de mestres e brincadores do Cavalo-Marinho pernambucano. Registrado por Beatriz Brusantin entre 2004 e 2010.

<sup>41</sup> Versão de Mestre Martelo, Mateus do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro, Condado (PE). Mestre Antônio Telles, Estrela Brilhante de Condado (PE), também faz referências ao animal cavalo-marinho. Registrado por Beatriz Brusantin entre 2005 e 2010.

Neste INRC, o pesquisador Fábio Soares afirmou, com comprovações nas falas de vários brincadores e mestres, que a pronúncia (e a escrita) usual é Cavalo-Marim, conectando o seu sentido a algo relativo ao mar ou ao profissional do mar, o marinheiro.

Outra palavra curiosa na linguagem do Cavalo-Marinho é *pareia*. As figuras dos negros Mateus e Bastião se comunicam e se apresentam ao Capitão como “pareias”, isto é, parentes. Os estudos de Marina de Mello e Souza sobre as eleições dos reis negros traz que o termo “parente” possui significados étnicos de solidariedade interessantes. Souza afirma que, com o estilhaçamento das relações familiares provocado pelo tráfico, os africanos escravizados buscaram reconstruir em novas bases os laços fundamentais que uniam as pessoas. Segundo a autora, a reunião em grupos oriundos da mesma etnia ou de regiões próximas, pertencentes a um mesmo complexo sociocultural, foi uma forma encontrada para recriar as afinidades fundadas nas relações de parentesco (SOUZA, 2002: 181). Souza destaca que existe a utilização do termo “parente” para pessoas do mesmo grupo étnico, havendo entre elas vínculos essenciais no processo de redefinição de solidariedades, antes fundadas em relações de linhagens. Os africanos redefiniram a abrangência semântica da palavra “parente” para incluir todos da mesma etnia, inventando o conceito de “parente de nação” (SOUZA, 2002 :182). Para Brusantin, é coerente considerar ligações entre os “pareias” de Pernambuco e os “parentes” de outros lugares do Brasil. No folguedo praticado pelos escravos da Zona da Mata Norte de Pernambuco, as figuras que representavam eles próprios (negros que representam negros) também trazem sinais de laços de solidariedade baseados em traços étnicos (BRUSANTIN, 2011: 450).

Vislumbrando essas discussões, é importante destacar alguns termos da linguagem do Cavalo-Marinho que aqui foram utilizados. A valorização do bem cultural como um todo, incluindo sua linguagem, ratifica a cultura dos brincadores em sua originalidade e corrobora com ideias de Octávio Ianni de que muito da diversidade social brasileira se dá no âmbito da cultura através dos nomes das coisas, significados das palavras, símbolos, signos etc. “Mesmo em um país no qual parece que não há dialetos, a língua falada pelas classes dominantes não é exatamente a das classes subalternas; a escrita dos eruditos pouco tem a ver com a escrita de operários e camponeses” (IANNI, 1992:144). A língua nacional é múltipla, e este é o sentido da construção de uma nação e sua identidade. Nessa direção, identificar, pelo menos em parte, a linguagem do Cavalo-Marinho dentro do processo dinâmico da cultura, dialoga perfeitamente com o princípio constitucional que assenta a política pública de registro do Patrimônio Cultural Imaterial.

Julio Bello, em *Memórias de um senhor de engenho*, ao narrar a parte do teatro em que ocorre a morte do Boi, explica que, ao aparecer um “fiscal” a exigir a retirada da carniça do terreiro:

Trava-se a discussão entre ele, “Matheus” e “Catharina”, que são o casal de palhaços do toda a função e se esforçam sempre em falar como os antigos pretos d’Angola, uma arrevesada algaravia, muita vez graciosa e original (BELLO, 1935).

Na análise de Beatriz Brusantin, talvez Bello, ao colocar os brincadores como antigos pretos d’Angola, não estivesse falando especificamente sobre essa nação. Todavia, certamente estava se referindo a uma linguagem, de outra nação que não a portuguesa ou brasileira, e que de qualquer forma era utilizada como códigos acessíveis aos brincadores e ininteligíveis para as autoridades da plateia. Para a autora, sugere-se “uma dupla resistência: social, por criar uma linguagem de compreensão restrita a seu grupo, e cultural, por, possivelmente, usar as falas que faziam referência ao mundo dos seus ancestrais. De certa forma, estavam construindo a sua identidade” (BRUSANTIN, 2007). O mesmo pode-se considerar para a linguagem do Cavalo-Marinho que faz parte de um processo de estruturação da identidade do grupo social envolvido, fortalecendo-o enquanto detentores e reprodutores de saberes com raízes históricas. Observa-se o brinquedo como um rito que traz caminhos de compreensão sobre os códigos morais de uma comunidade em seus variados contextos. A linguagem, neste aspecto, significaria signos desta herança herdada em conflito ou conformação com a realidade vivida.

O quadro abaixo informa algumas palavras utilizadas por grande parte dos sujeitos do Cavalo-Marinho (linguagem Cavalo-Marinho) e, ao lado (outras linguagens), colocamos palavras com sentidos próximos ou iguais utilizados, com mais frequência, por universos externos ao do bem em questão.

LINGUAGEM CAVALO-MARINHO	OUTRAS LINGUAGENS CORRESPONDENTES
<b>Ambrósio</b>	Mestre Ambrósio
<b>Baiano ou Baião</b>	Gênero musical/ música
<b>Banana</b>	Tocar a música/ música
<b>Banco</b>	Conjunto de Músicos/instrumental e vocal
<b>Bexiga do Mateus e do Bastião</b>	Instrumento percussivo utilizado pelo Mateus e Bastião/bexiga de boi cheia de ar
<b>Bichos ou Bicharia ou Bicharada</b>	Bonecos com formatos de animais

<b>Botar figura</b>	Encenar
<b>Brincadeira</b>	Teatro/ auto/ folguedo/dança
<b>Brincador, folgazão</b>	Brincante/ ator/ dançarino
<b>Cagamelo</b>	Revólver da figura do Soldado
<b>Cavalo-Marim</b>	Cavalo-Marinho
<b>Carregueiro</b>	Pessoa que carrega os bichos para a apresentação
<b>Dança dos Aico</b>	Dança dos Arcos
<b>Diálogos</b>	Falas dos personagens
<b>Empeleitada</b>	Empreitada/ negociação de trabalho
<b>Figuras</b>	Personagens
<b>Figureiro</b>	Ator que encena os personagens (figuras)
<b>Fundamento</b>	Ethos/ sentido/ significado/ saber
<b>Galantaria</b>	Grupo de participantes que dançam com os arcos
<b>Galante</b>	Participante que dança com os arcos
<b>História</b>	Enredo, narrativa do Cavalo-Marinho
<b>Jé Joje</b>	Revólver da figura do Soldado
<b>Loas</b>	Poesia
<b>Maüiã ou Magui</b>	Mergulhão
<b>Mateu</b>	Mateus
<b>Munganga</b>	Corporalidade/movimento corporal
<b>Ovo</b>	Bexiga do Mateus
<b>Pantim ou Pantinho</b>	Corporalidade/movimento corporal
<b>Pareia</b>	Parente/parceiro/companheiro
<b>Pêra</b>	Corruptela de poeira
<b>Pisada</b>	Passo de dança com movimentos ágeis dos pés/andamento da música
<b>Puia</b>	Piada com apelo sexual/sentido duplo
<b>Rebeca</b>	Rabeca
<b>Rebequista ou Rabequeiro</b>	Rabequista/ rabequeiro
<b>Roda do samba</b>	Círculo da brincadeira/ terreiro
<b>Samba</b>	Folguedo/ brincadeira/ brinquedo/ festa
<b>Sambador</b>	Brincador
<b>Sapurica</b>	Insulto do Mateus para a figura do Soldado
<b>Terreiro</b>	Espaço onde acontece a brincadeira/semicírculo/ ruas
<b>Toadas</b>	Gênero musical/música

<b>Tóda</b>	Camarim
<b>Tombo</b>	Dança do mergulhão/passo de dança
<b>Trupé</b>	Passo de dança do Cavalo-Marinho

**Quadro 5**– Linguagem do Cavalo-Marinho

## 4 ENTRE O ANTIGO E O CONTEMPORÂNEO: O CAVALO-MARINHO COMO OBJETO DE REGISTRO

No ano de 2013 estaremos completando 10 anos da “Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial”, realizada em Paris, e serão 13 anos do Decreto 3.551, o qual estabeleceu o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial que constituem Patrimônio Cultural brasileiro. Muito se conquistou até aqui, e ainda temos um caminho para prosseguir. Registrar o Cavalo-Marinho no Livro de Formas de Expressão significa mais um passo assertivo em direção à busca pela inclusão de práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas que as comunidades envolvidas com o Cavalo-Marinho reconhecem como patrimônio cultural. Pelo próprio decreto de 2000, a primeira exigência para os bens que pretendem alcançar o qualitativo de patrimônio nacional é a sua “continuidade histórica”. A seguir, a relevância nacional para a memória, identidade e formação da sociedade brasileira (par. 2º. Art. 1º.) (ABREU, 2007). A explanação de todo este dossiê pautou-se necessariamente nestas prerrogativas legais. Para efeito de demonstração, retomemos alguns pontos cruciais.

O Cavalo-Marinho é em si a representação do cotidiano da comunidade envolvida. Vida e arte se misturam, se ressignificam, se entrelaçam e mutuamente dão sentido existencial e de identidade para seus atores. Não foram poucos os mestres acima citados que narraram suas vidas de trabalho e de crescer como sempre acompanhadas pela prática de brincar. Dentro da brincadeira, seus símbolos criados, suas representações transmitidas, sua dramaticidade, sua religiosidade, suas posturas corporais revelam muito mais do que incríveis técnicas de teatro, dança e música. Revelam memórias do tempo da escravidão, da vida nos engenhos, da labuta, das incessantes negociações pelo trabalho e pelo pagamento justo, da vida de risos, da vida com morte, da que louva e da vida que cultua a espiritualidade dos seus ancestrais. Como desde pequenos começaram a cortar cana, catar mato, ajudar o pai na enxada, também se escondiam embaixo do banco, como Seu Martelo, para poder assistir a brincadeira que entrava na madrugada. O Cavalo-Marinho acompanha e acompanhou a infância, a juventude, a maturidade e a velhice de muitos e muitos brincadores, mestres, folgazões, filhos, mães, pais, vizinhos, conhecidos e curiosos que vivem e viveram parte da sua vida entre canas, canaviais, engenhos, usinas e cidades que vão do município de Paulista (ao lado de Olinda) até o sul da Paraíba. Ao mesmo tempo, não ficou restrito a este universo. A cultura do

Cavalo-Marinho ganhou a região metropolitana do Recife e de João Pessoa, bem como diversos estados do território nacional.

Mestre Mariano Telles (Cavalo-Marinho do Mestre Batista) rememora que Mestre Batista lhe dizia que “o fundamento de Cavalo-Marinho tinha mais de 400 anos no Brasil”. Nos documentos históricos pernambucanos, encontramos a brincadeira realizada entre os escravos na data de 1871, e, curiosamente, na mesma região que Batista, Antônio Telles e muitos outros brincadores praticaram e praticam hoje o Cavalo-Marinho. Temos, portanto, prova empírica de que tal brincadeira não nasceu ontem, e sim, que tem suas raízes, reconhecidas por todos os que se envolvem direta ou indiretamente com o brinquedo, em tempos remotos. A brincadeira atravessou a história dos brasileiros em espaço e tempo. Traz em seu bojo aspectos culturais que não nasceram aqui, como bem exemplificamos neste dossiê com relação às diversas reminiscências africanas. Proporciona também diálogos com outras manifestações culturais praticadas em várias regiões do Brasil, como o Bumba meu Boi e o Reisado, e é berço de aprendizes da rabeca pernambucana que contamina o Brasil e o mundo, proporcionando uma leitura contemporânea em cima do gênero musical presente no brinquedo. Citemos as produções musicais de Antônio Nóbrega, do grupo Mestre Ambrósio, Siba Veloso, Maciel Salustiano, entre outros. Ainda no campo da música, poeticamente, muitas foram as inspirações, entre elas, a canção “Cavalo-Marinho” numa parceria entre Vinicius de Moraes e Baden Powell, gravada por este em 1977, por Mário Telles em 1964 e também por Olívia Byingtonem 1978.

No campo da dança e do teatro, os corpos dos figureiros e brincantes são fontes de inspiração e de criação para diversos artistas que, em trabalhos solos ou em grupos, produzem espetáculos de circulação nacional com claras referências ao Cavalo-Marinho. Entre eles, Pedro Salustiano (PE), Helder Vasconcellos (PE), Grupo Peleja (PE-BA), Grupo Grial (PE), Cia Mundu Rodá (SP), Joice Aglae (BA - Cia Buffa de Teatro), Cia Soma (SP), Lume (SP), Grupo Zanzar (RJ), Núcleo Manjarra (SP) e outros. Há ainda grupos brasileiros de pesquisa que buscam montar uma versão/interpretação do Cavalo-Marinho em suas cidades: Boidaqui (RJ), Boi da Garoa (SP), Seu Estrelo e o Fuá do Terreiro (DF) e outros. Vale destacar o Instituto Brincante (SP) e a Associação Cultural Cachuera (SP), que desde o fim da década de 1980 buscam valorizar e divulgar culturas tradicionais brasileiras, entre elas, a cultura do Cavalo-Marinho. O brinquedo também já foi tema de diversos trabalhos acadêmicos reconhecidos em grandes universidades nacionais como UNICAMP, UFPE, UFRPE, UNESP, UFF, UFRJ, UFBA. Diversos eventos de grande divulgação tendo como centro o Cavalo-

Marinho são realizados com frequência, em reconhecimento ao valor que o bem traz para as culturas tradicionais brasileiras. Destacamos: o Encontro de Cavalos-Marinhos da Casa da Rabeca, Nação Cultural Pernambuco (Fundarpe), Conexão Cavalo-Marinho (produzido por Laura Tamiana e Helder Vasconcellos), I Colóquio sobre Encenação e Cultura – Tradição e Contemporaneidade na cena do Cavalo-Marinho, realizado na Fundaj.

Na contemporaneidade, o Cavalo-Marinho reverbera em sua identidade, do que hoje, nacionalmente, se considera cultura popular tradicional. Grupos artísticos de vários estados pesquisam e recriam a arte de brincar Cavalo-Marinho, inserindo-o no contexto contemporâneo da cultura. Como afirma Bhabha:

O que é teoricamente inovador e politicamente crucial é a necessidade de se passar além das narrativas de subjetividades originárias e iniciais e de focalizar aqueles momentos ou processos que são produzidos na articulação de diferenças culturais. (...) É na emergência de interstícios – sobreposição e deslocamento de domínios da diferença que as experiências intersubjetivas e coletivas de nação [*nationness*], o interesse comunitário ou o valor cultural são negociados (BHABHA, 2007: 20).

Constroem-se constantemente novas identidades em cima da tradição. Mudança e continuidade não se excluem. Os próprios brincadores se inserem no processo de produção e divulgação da brincadeira pelo Brasil e pelo mundo. Alguns dos brincadores do Estrela de Ouro já realizaram viagens internacionais para fazer apresentações. Sebastião Pereira de Lima (Seu Martelo), Severino Alexandre da Silva (Mestre Biu Alexandre), Aguiinaldo Roberto da Silva, Fabio Soares e Cláudio Rabeca, todos brincadores do Estrela de Ouro, integraram em 2006 o elenco do espetáculo “Cavalo- Marinho revisitado”, apresentado na Alemanha no evento “Brasil em Cena”. Diversos grupos possuem alguma produção em CD ou DVD sobre seu grupo de Cavalo-Marinho. Destacam-se: DVD do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro (2006), CD Cavalo-Marinho Boi Pintado, CD Sonho da Rabeca – Mestre Salustiano (entre outros da família), CD Manoel Pereira – o Som da Rabeca, CD Pimenta com Pitu – Luiz Paixão (2010), CD Duplo Rabequeiros de Pernambuco (2011) e outros. Mestres e brincadores, cada vez mais, são solicitados para realizar demonstrações técnicas e ministrar oficinas para grupos de teatro e de dança brasileiros. Citemos os exemplos de Mestre Biu Alexandre, que deu aulas para parte do elenco da minissérie “A Pedra do Reino”, produzida pela emissora Rede Globo, no ano de 2006. Como destaca o pesquisador Lineu Guaraldo, ao “se pensar na práxis do brincador no contexto atual, é necessário incluir que uma parcela ainda tímida (embora crescente) de brincadores vem ressignificando sua arte, dando a ela uma roupagem profissional”, no sentido de tentar torná-la sua principal atividade remunerada.

Nesse processo, o brincador começa a criar novos sentidos para a brincadeira, alterando significativamente a maneira de brincar (GUARALDO, 2010: 57). Contudo, não se perdeu o caráter da continuidade de seus aspectos tradicionais. Aqui os ensinamentos de Luigi Pareyson cabem-nos perfeitamente:

O conceito de tradição é testemunho vivo de que as funções do inovar e do conservar só podem ser exercidas conjuntamente, já que inovar sem continuar significa apenas copiar e repetir, e inovar sem continuar significa fantasiar no vazio, sem fundamento (PAREYSON, 2001: 137).

A continuidade histórica do brinquedo é inegável. Com datas de existência e prática desde o século XIX, hoje, a brincadeira, além de os grupos tradicionais identificados neste INRC, nos quais a presença de aprendizes é constante, conta também com outros grupos avançando no aprendizado do fundamento do Cavalo-Marinho, com apoio de mestres e brincadores: Boi Mineiro (Itambé [PE]), Estrela do Amanhã (Condado [PE]), Boi Pintandinho (Aliança [PE]), Boi da Luz (Cidade Tabajara, Paulista [PE]), Boi Jacu (Beberibe, Recife [PE]). São jovens, adolescentes e crianças aprendizes que trilham, na prática, realizando e dialogando com a contemporaneidade, um caminho para a salvaguarda da tradição. A continuidade se revela também nas próprias vontades dos mestres. Para Mestre Biu Alexandre a:

Brincadeira é uma coisa muito simples. Pra mim, o melhor é o Cavalo-Marinho, que traz muita coisa pro corpo. A gente fica bem feito, com o corpo todo feito de mola. Pra mim, é uma satisfação muito grande. Meu desejo é que meus filhos, netos e bisnetos continuem acompanhando a história de Cavalo-Marinho. Porque eles estando ali, eu sei que eles têm saúde (Mestre Biu Alexandre em entrevista para o evento Conexão Cavalo-Marinho, produzido por Laura Tamiana e Helder Vasconcellos.)

O conceito de Patrimônio expressa a identidade histórica e as vivências de um povo. Assim, o Patrimônio contribui para manter e preservar a identidade de uma nação (CHOAY, 2001). É a herança cultural do passado, vivida no presente, que será transmitida para as gerações futuras. É o conjunto de símbolos e significados que um grupo decide preservar como Patrimônio comum. Portanto, há uma legitimação social e política do que é (ou não) Patrimônio. Para os mestres e brincadores do Cavalo-Marinho, este se faz enquanto Patrimônio na medida em que lhe dá sentido no presente, lhe conecta com um passado memorável coletivamente e lhe encaminha para o futuro, no anseio de dar continuidade à identidade que se constrói a cada noite de brincadeira.

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. Segundo Halbwachs (1992), a identidade reflete todo o investimento que um grupo faz, ao longo do tempo, na construção da memória. Portanto, a memória coletiva está na base da construção da identidade. Esta reforça o sentimento de pertença identitária e, de certa forma, garante unidade/coesão e continuidade histórica ao grupo.

No Cavalo-Marinho percebemos uma memória herdada, passada em sua grande maioria de pai para filho ou herdada de um mesmo grupo social, no caso, do universo canavieiro. E partindo do pressuposto de que a memória é um fenômeno construído social e individualmente, quando se trata de memória herdada, podemos também dizer que há uma ligação fenomenológica muito estreita entre memória e o sentimento de identidade (POLLACK, 1992), e, portanto, com a legitimidade do Patrimônio Cultural por parte do grupo social.

Com o propósito enfático, vale registrar que os relatos folclóricos e os documentos históricos retratam que o Cavalo-Marinho manteve-se conectado com sua tradição e seus costumes por longos anos. O dia a dia de seus atores trazia para cena o que deveria ali ser comunicado. Nos relatos de Pereira da Costa (Goiana, em 1906), as marcas da escravidão se mantiveram nas falas dos personagens, no entanto, em forma de um “teatro-memória” que trouxe a inversão social onde quem foge é o Capitão do Mato. E como coloca Benjamin, o Mateus e o Bastião ou Fidélis, que são os personagens negros do Cavalo-Marinho, nas versões mais antigas eram escravos, nas mais recentes são empregados de confiança do Capitão do Cavalo-Marinho. No entanto, em todas as versões eles são negros – “e para que não haja dúvida da condição, mesmo quando representados por atores negros, estes usam uma pintura para enegrecer, as partes do corpo que ficam à mostra: rosto, pescoço, braços, mãos e pés” (BENJAMIN, 1985: 46). O Cavalo-Marinho se faz, portanto, num eterno retorno de reelaboração do que se vive. Assim, como a própria dinâmica da identidade que se reconstrói historicamente. De todo o jeito, a brincadeira proporciona elos identitários de acesso livre à memória coletiva e a uma materialidade do Cavalo-Marinho como patrimônio de representação legítima deste grupo social.



**Figura 38** - Bisneto de Mestre Biu Alexandre treinando a Figura do Ambrósio junto com seu pai, Fábio Soares – Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 39** - Neto de Mestre Salustiano brincando como Arreliquim– Cavalo-Marinho Boi Matuto da Cidade Tabajara (PE)

Estas conclusões vêm ao encontro do histórico da política pública de registro patrimonial da cultural imaterial. Os novos patrimônios investigados e selecionados indicam a emergência de renovadas formas de se valorizar, comemorar e guardar memórias do passado, antes desvalorizadas ou encobertas, até mesmo preteridas por uma ideia elitista e excludente de cultura e de história (ABREU, 2007). Em harmonia com esta corrente, é oportuno e legítimo para a consolidação do Estado Nacional democrático, bem como 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.

Registrar o Cavalo-Marinho como Patrimônio Imaterial é garantir na prática os princípios da Constituição Brasileira de que “O Estado protegerá as manifestações das culturas populares, indígenas e afro-brasileiras, e das de outros grupos participantes do processo civilizatório nacional”<sup>42</sup> (artigo 215, parágrafo 1º). É notória a representatividade do Cavalo-Marinho no processo “civilizatório nacional” uma vez que nele se revela a identidade de seu povo. Um indiscutível símbolo, na própria versão dos seus atores sociais, sobre trajetórias diárias de determinados cidadãos brasileiros construtores de uma nação.

Em suma, o registro do Cavalo-Marinho como Patrimônio Cultural Imaterial vem legitimar a memória e a identidade dos trabalhadores da cana, e de seus descendentes, que ressignificam sua realidade na brincadeira. Reconhecido como um bem cultural comum a este grupo social, vida e arte se misturam em uma infinidade de elementos dentro do brinquedo.

<sup>42</sup> BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Senado, 1988.

Com raízes no passado escravista, o Cavalo-Marinho demanda a preservação de suas características originais, ao mesmo tempo que convive com as transformações trazidas pela avalanche da cultura de massa e pelo contato com a arte espetacular.

Hoje o brinquedo avançou suas fronteiras e já ganhou o Brasil e o mundo. É de fato um patrimônio imaterial do povo brasileiro. Um bem cultural comum que precisa cada vez mais ser valorizado para que novas gerações possam junto dele se divertir e contemplar uma singular forma de viver a arte e de reinventar a vida. Algo que mesmo sem poder “ver”, produz memórias que faz seguir o seu “viver”:

Mestre Pisica: - Logo quando trouxe o Cavalo-Marinho pra cá (para cidade de Feira Nova), botei (fazia ensaios) lá onde mora Dionísio, na rua de São João. E Dionísio era meu sócio e era cavaleiro (personagem que entra com o Cavalo). Mas, tô tentando trazer a apresentação para cá (na atual residência do Mestre Pisica), porque Dionísio não vê nada (por causa da operação que fez nos olhos).

Rosa: - Mas, por exemplo, quando levou o Boi (e os demais bichos, como Cavalo, Burro etc.), ele (Dionísio) ficava chorando querendo vir.

Mestre Pisica: - Ficou chorando.

Rosa: - Ficou chorando porque ficou com vontade de vir. Mas não pode vir porque ele não pode ver. Sempre no dia da apresentação ele fica chorando pela saudade de brincar, agarra no Boi e fica chorando. Aí a gente deixa lá o bicho, porque se tirar o Boi de lá, ele morre.

Mestre: - Se tirar o Boi de lá, ele morre. (Mestre Pisica e Rosa em entrevista concedida a este INRC.)

## **5 A BRINCADEIRA TEM QUE CONTINUAR.... RECOMENDAÇÕES DE SALVAGUARDA DO CAVALO- MARINHO**

A gente quer o reconhecimento, não aceitamos a exploração.  
(Pedro Salustiano, Cavalo-Marinho Boi Matuto)

### **5.1 DIAGNÓSTICO ATUAL**

Neste INRC, em todos os contatos realizados com os atores sociais, nas diversas reuniões da equipe de pesquisa com a presença de dois integrantes dos Cavalos-Marinhos (Fábio Soares e Cláudio Rabeca) e, principalmente, no encontro de mestres em Condado (PE), em junho de 2012, organizado pela equipe do INRC e pela Fundarpe, conseguimos perceber quatro frentes de problemas que precisam ser solucionados para que se fortaleça a continuidade do Cavalo-Marinho, preservando seus aspectos originários e identitários e, ao mesmo tempo, respeitando o processo dinâmico inerente à cultura. Vale ressaltar que algumas iniciativas em parceria e/ou fomento do Ministério da Cultura, IPHAN e Fundarpe, auxiliam (e auxiliaram) muito no processo de proteção e valorização da cultura do Cavalo-Marinho. Entre elas: Ponto de Cultura Maracatu Estrela de Ouro de Aliança (PE) (beneficiado Cavalo-Marinho do Mestre Batista); Prêmio Mestres da Cultura Popular pelo Ministério da Cultura em 2007 (beneficiado Cavalo-Marinho Boi Tira-Teima cujos recursos deu início ao primeiro e único Museu de Cavalo-Marinho no sítio Malícia em Glória do Goitá); Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade (IPHAN), na categoria Salvaguarda de Bens de Natureza Imaterial em 2009 (beneficiado Cavalo-Marinho Boi Tira-Teima); Ponto de Cultura Viva Parêia (beneficiados Cavalo-Marinho Estrela Brilhante e Estrela de Ouro de Condado), entre outros.



**Figura 40** -Encontro de Mestres realizado pelo INRC Cavalo-Marinho (Associação Respeita Januário e Fundarpe) em Condado (PE)

Quanto aos problemas diagnosticados, destacamos:

**a) No que concerne à continuidade dos aspectos tradicionais da brincadeira**

*1) Tempo de duração da brincadeira*

A redução do tempo das apresentações impede que os brincadores realizem a narrativa do Cavalo-Marinho apresentando o repertório de figuras, bichos, danças, músicas, toadas e loas tradicionalmente produzido por seus atores sociais. Como apontado neste dossiê, o processo de transmissão de saberes, principalmente no que diz respeito à realização da brincadeira, se faz durante o ato de brincar. A brincadeira é o aprendizado em si. Reduzindo-se o tempo de sua duração, reduz-se o aprendizado. Hoje em dia, em quase todos os contratos de apresentação estabelecidos com as prefeituras ou com o governo do estado de Pernambuco, é estipulado um tempo curto (30 a 60 minutos) para os Cavalos-Marinheiros se apresentarem. Como se deve cumprir o que o contratante solicita, os brincadores fazem uma “edição” da brincadeira que vai contra a lógica e o fundamento do saber tradicional, além de afetar profundamente sua estrutura.

Como exemplo, vale destacar um acontecimento presenciado pela equipe deste INRC. Na cidade de Ferreiros, no mês de dezembro de 2011, no início deste processo de INRC, a equipe de pesquisa presenciou em Ferreiros um fato de descaso e de desrespeito ao Mestre Inácio Lucindo, e a outros brincadores de Cavalo-Marinho e a artistas de Recife. Antes de relatá-lo, chamamos atenção para o fato de que esta cidade é intitulada terra da rabeça, um dos instrumentos principais do brinquedo do Cavalo-Marinho, com um processo de salvaguarda imensamente atrelado a esta manifestação popular. Resumidamente, um artista de Recife, conhecido nacional e internacionalmente, estava na cidade apresentando um espetáculo em praça pública. Previamente, havia se combinado com as autoridades públicas locais que, após a realização do espetáculo, ocorreria a apresentação do Cavalo-Marinho de Inácio Lucindo, com participação de brincadores e mestres de outras localidades. O combinado era que Mestre Inácio brincaria com seu Cavalo-Marinho até as 2 horas da manhã, no mínimo. A brincadeira do Cavalo-Marinho trata-se de uma brincadeira munida de enredo que precisa de um tempo longo de duração para que se conte a narrativa dentro da lógica do brinquedo. Em suma, seu Inácio Lucindo começou a brincar por volta das 22h00. Cerca de 40 minutos depois, chega um aviso de algumas autoridades locais que o brinquedo teria que acabar às 23h00 por conta de uma apresentação de Ciranda que estava na programação da Prefeitura de Ferreiros. A brincadeira de Seu Inácio estava vinculada ao projeto do artista que possuía um financiamento do Ministério da Cultura para os gastos e cachês. A Prefeitura entrara como parceira, apenas autorizando o uso da praça-rua como terreiro para a realização das apresentações. A produção do artista entrou em negociação com a Prefeitura, juntamente com o Mestre, a partir da qual foi firmada a realização da brincadeira até as 2h00 da manhã. Contrariando essa negociação, as autoridades da Prefeitura desrespeitaram o acordo firmado anteriormente e exigiram o término do brinquedo, que não teve tempo para se desenvolver. Por fim, a Ciranda iniciou sua apresentação e, cerca de 30 minutos depois, encerrou a apresentação; todo o movimento da rua acabou. Esta foi uma pequena e ínfima parte de um longo e denso processo histórico que persiste nas muitas cidades da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Mestre Inácio Lucindo não teve como reagir diante de tanto desrespeito do prefeito e do secretário da Prefeitura. Sua posição é de refém de um sistema que depende de algum apoio para poder continuar sua brincadeira, para que se alcancem contratos de apresentação. Assim, qualquer tipo de resistência, em voz

solitária e sem apoio institucional, torna-se ameaçadora para a própria sobrevivência do Cavalo-Marinho e de sua arte.

Sumiram com a palavra antiga de Cavalo-Marinho, em verso de cantar. Cabou-se, hoje é tudo remodelado. Quem remodelou o Cavalo-Marinho hoje foi o dinheiro... palanque de meio de rua acabou com o Cavalo-Marinho. Cavalo-Marinho pega de oito da noite e vai até seis e meia da manhã...tem vez que sete horas da manhã ainda tava na roda grande. Hoje Cavalo-Marinho começa, é uma roda de gente que é uma boniteza. Quando mais, chega um camarada da festa, para o Cavalo-Marinho e leva o povo lá pro palanque pra vê as mulher se balançá e o Cavalo-Marinho não tem introdução do brincar... aí acabou-se quem canta, acabou os banqueiro, acabou os figureiro, galante brinca uma coisinha e já para. Fica naquele costume, e quando chega num canto que é pra brincá duas horas, quando chega meia hora já pergunta: já não tá bom de pará, não? Aí Cavalo-Marinho foi pra lua! (Entrevista de Mestre Inácio Lucindo concedida a este INRC.)

## 2) *Cachês e recursos financeiros:*

A brincadeira possui diversos bens culturais como roupas, indumentárias, artefatos, adereços, máscaras, instrumentos musicais, tudo produzido pelos próprios brincadores, mestres, familiares e pessoas da comunidade. Há a necessidade de investimentos financeiros para a produção destes materiais. É de conhecimento que este grupo social possui condições financeiras restritas, conseqüentemente, torna-se praticamente impossível a manutenção física destes bens culturais. Os pagamentos realizados pelos contratantes dos brinquedos, principalmente, governo do Estado de Pernambuco e prefeituras, são valores abaixo do mercado cultural e artístico e completamente inferiores à necessidade estrutural do brinquedo. Cada Cavalo-Marinho precisa de cerca de 20 integrantes para uma apresentação e demanda uma quantidade de materiais significativa para sua realização. Além dos baixos valores pagos aos grupos, que pode variar de R\$ 500,00 a R\$ 2.500,00 por apresentação, os contratos não ocorrem com frequência (apenas algumas vezes ao ano), não contemplam todos os grupos de forma igual, e os pagamentos são realizados posteriormente às apresentações (em muitos casos, meses depois da apresentação).

## 3) *Política pública municipal:*

Além do governo do estado de Pernambuco, as prefeituras locais, com suas secretarias da educação e cultura, são importantes órgãos públicos de corresponsabilidade para a continuidade dos Cavalos-Marinhos ou para a sua destruição. Os Cavalos-Marinhos, como outras expressões da cultura popular, tradicionalmente se apresentam nas

festividades locais (festa do padroeiro, aniversário da cidade). Faz parte da cultura destes municípios a participação dos grupos populares nas festas públicas tradicionais. Esta prática reforça os laços identitários entre comunidade e o Cavalo-Marinho, passando a tradição para futuras gerações e valorizando um bem cultural com raízes locais. As prefeituras, portanto, são os grandes contratantes dos brinquedos depois que seus atores sociais saíram dos engenhos (por conta do processo de implementação das usinas e/ou da decadência da economia açucareira) e foram morar nos núcleos urbanos. Nesse sentido, a sustentabilidade do Cavalo-Marinho está intimamente atrelada à política municipal de valorização ou de desvalorização da brincadeira e seus atores sociais. O diagnóstico geral é que grande parte das prefeituras não está incentivando os brinquedos, reduzindo a quantidade de contratos e pagando para as apresentações valores bem abaixo do mercado. É notória a discrepância dos cachês pagos às bandas de outros lugares (até mesmo de fora do estado de Pernambuco) que estão ligadas à cultura de massa brasileira e os disponibilizados para os grupos de Cavalo-Marinho. Em algumas vezes, o grupo resiste e não quer aceitar tamanha exploração, e daí acaba recusando o contrato. Nestas condições, o brinquedo não ganha, não divulga sua cultura para a cidade e não promove o aprendizado de seus brincadores, pois a brincadeira não ocorre. Por outro lado, aceitar cachês com valores baixos é se submeter a uma política pública que privilegia a cultura de massa e despreza a cultura popular local. Muitas vezes, quando a brincadeira ocorre, os grupos são colocados pela Prefeitura em ruas escuras, distante do movimento da festa, onde teria mais público, e sem nenhuma estrutura de transporte, alimentação, segurança e de som etc. Neste quadro, as garantias de valorização pela Prefeitura se fazem pelos laços que os atores sociais criam com os representantes políticos, resumindo toda uma política pública de valorização da cultura tradicional, em apadrinhamentos, em troca de favores ou interesses político-partidários. No mais, é importante ressaltar que não só os contratos são importantes, mas também se fazem necessárias políticas públicas de preservação e de valorização do bem cultural. Ações que podem dialogar com as secretarias da Cultura, do Turismo e da Educação de um município.

A situação de Araçoiaba é essa.. Meu Cavalo-marinho tá parado, eu não brinco em Araçoiaba porque em Araçoiaba a situação é política. O meu Cavalo-Marinho como de outros; eu sou do lado do governador (...) e eu digo a verdade daí...a Prefeitura é contra... e fica misturando cultura com a política. A cultura é popular, a cultura é amizade. Vamos deixar de ignorância, vamos conversar na amizade, mas não...[a

Prefeitura] vai lá e chama o Cavalo-Marinho de outra cidade. Meu Cavalo-Marinho tá parado, só brinca quando eu vou dar ensaio no terreiro. Eu queria que o pessoal da Fundarpe e da Empetur fosse lá [em Araçoiaba] pra nos ajudá, senão o Cavalo-Marinho vai se acabá. Acaba mesmo. Porque lá em Araçoiaba já falei é assim...a Prefeitura é 45, é 15...eu sou 40, a vida inteira fui 40...a gente tem que usar a inteligência e não misturar as coisa. (Mestre Aicão no Encontro dos Mestres realizado pelo INRC e pela Fundarpe.)

## **a) Sobre a profissionalização dos artistas populares**

### *1) O espaço do artista popular:*

Com o avanço da “espetacularização” do universo da cultura popular, e com cada vez mais a inserção dos artistas profissionais no universo social do Cavalo-Marinho, que trocam com os brincadores (tanto buscando conhecer seus saberes como lhes inserindo nas produções artísticas espetaculares), podemos constatar nos últimos 10 anos uma transformação significativa na atuação profissional dos brincadores de Cavalo-Marinho. Muitos hoje em dia estão enveredando-se para a carreira artística, produzindo e divulgando sua arte e sabedoria de brincar, como principal profissão para sobreviver. Participam de espetáculos de dança e teatro, colaboram como sujeitos em produções artísticas com narrativas, fotografias e vídeos e aceitam convites ou promovem oficinas para ensinar suas habilidades no universo do Cavalo-Marinho (dançar, botar figura, tocar). Este processo representa uma grande transformação social destes brincadores. A brincadeira também vai ganhando outras características de dinâmica, posturas corporais, duração, gestos, conteúdo das falas e piadas etc. Como parte do processo dinâmico inerente à cultura, não observamos estas transformações como um problema para a continuidade dos aspectos tradicionais da brincadeira, caso os atores sociais desta nova “cultura profissional” mantenham-se conectados com a história, a memória e as linhagens tradicionais dos brinquedos. Em outras palavras, os brincadores (artistas) não devem se encaixar na estrutura espetacular dos outros artistas. Há de se encontrar um caminho próprio para este novo artista popular que quer, e precisa, de espaço no mundo artístico contemporâneo, contudo, deve, e quer, dar continuidade a sua arte aprendida desde a infância e passada por gerações. Eles buscam espaço e reconhecimento para brincar no mundo contemporâneo da arte, legitimando sua cultura tradicional e sendo valorizados igualmente por isso. O problema diagnosticado reside justamente nestes aspectos: ainda não são valorizados como artistas profissionais e não encontram espaço para levar sua arte ao mundo, sem perder seus aspectos tradicionais.

A gente tá tentando incentivar para os Cavalos-Marinhos brincá a noite toda. Senão ele vai se acabá. Pra continuar como era antes tem de incentivar o próprio brincante a brincar a noite toda. Daí volta como era antes. Porque se não se ficar nessa de brincar uma hora ali, quarenta minutos ali, daí não vai pra frente, vai continuar só brilho e boniteza, mas o interessante dos personagens, da história vai se acabá. Vai se acabá porque você não vai brincar a noite toda. Até o próprio mestre fica fugindo da cabeça. Porque ele fica com aquilo na mente, mas não fica dedicando. Cavalo-Marinho não tem nada escrito. (Entrevista de Mestre Grimário concedida a este INRC.)

### **c) Representação como pessoa jurídica e organização coletiva**

#### *1) Encontros e união:*

Apesar de pertencerem a uma mesma região e de possuírem uma tradição cultural comum, alguns grupos não se conheciam. Mestre Salustiano criou o Encontro dos Cavalos-Marinhos, que ocorria todo ano na noite de Natal na cidade Tabajara, em Paulista (PE), primeiro no Espaço Lumiara Zumbi e depois na Casa da Rabeca. Após seu falecimento, seus filhos mantiveram o evento, mas com um número reduzido de grupos. Este encontro, além de promover a divulgação (localizado mais próximo da capital, a presença de turistas, pesquisadores e outros é maior) do Cavalo-Marinho em seus variados sotaques, prestigiando todos os grupos, também abre a possibilidade de um momento comum a todos. Recentemente, a Fundarpe, muitas vezes em parceria com a Associação dos Maracatus de Baque Solto, tem investido, dentro da programação do Festival Nação Cultural de Pernambuco ou das Festas Natalinas, em uma troca de terreiros entre os grupos e também em uma roda de conversas entre os mestres. Todas estas atividades são realizadas na Zona da Mata Norte de Pernambuco e têm despertado maior união e troca entre os grupos. A realização do Encontro de Mestres realizado por este INRC e pela Fundarpe serviu também como um exemplo de troca de ideias e propostas para a união dos Cavalos-Marinhos. Todos os mestres aprovaram este caminho. Entre as propostas, surgiu a de abrir uma associação comum. Ainda está em discussão este projeto, a maioria dos mestres o considera importante.

#### *2) Representação como pessoa jurídica:*

Os Cavalos-Marinhos identificados neste INRC não possuem uma organização comum, por exemplo, uma Associação dos Cavalos-Marinhos de Pernambuco. Alguns grupos são portadores de CNPJ, mas são poucos. A falta do registro como pessoa jurídica impede-os de participar de alguns editais públicos para apresentação, ou oficinas, ou

manutenção do grupo. No mais, grande parte dos contratos realizados com as prefeituras, ou o governo de estado, ou Sescs solicita nota fiscal. Os grupos ficam então a mercê de produtores artísticos, ou de grupos que possuem o registro legal. Além de perderem financeiramente, também tornam-se dependentes de outros representantes legais que, muitas vezes, não possuem relação alguma com o universo do Cavalo-Marinho.

### *3) Elaboração de projetos:*

Muitos brincadores e mestres têm idade avançada e são formados com uma escolaridade básica, ou nenhuma. Os editais promovidos em âmbito estadual e nacional pelos órgãos públicos que promovem a cultura (Fundarpe, Minc, Funcultura, SIC- Prefeitura do Recife, entre outros) requerem certo conhecimento específico em elaboração de projetos, o que estes atores sociais, em sua grande maioria, não possuem. Mesmo que tais órgãos públicos, ou outras entidades, realizem treinamentos para a elaboração de projetos, o acesso ao treinamento e depois a aplicação do conhecimento como uso de computador, de internet, o domínio da escrita e da leitura, a compreensão das exigências do edital etc. demandam uma capacidade intelectual e uma prática que muitos não têm, ou apenas os mais jovens têm condições de adquirir. Alguns vencem estes obstáculos e estão conseguindo acessar este “processo democrático” de política pública. Porém, muitos outros ficam na dependência dos projetos elaborados por pessoas alheias, ou organizados e promovidos pelos órgãos públicos. Sem nenhuma destas opções, o grupo está excluído das políticas públicas de acesso aos recursos destinados à cultura nacional viabilizados pelos governos estadual e nacional.

Temos que pensar juntos, unidos. Não adianta depender da Fundarpe, às vezes quer ajudar, mas não dá, porque somos desorganizados. Temos que nos organizar. (...) O que a gente quer é brincar, é se divertir. O Cavalo-Marinho é uma brincadeira, então a gente quer brincar. Os mestres ficam chateados de brincar meia hora, eles querem espaço para brincar, 3, 4 horas até o amanhecer o dia. É como se estivessem se alimentando da brincadeira. Queremos espaço onde podemos brincar, brincar. Não é só oficina, e as noitadas que se perdeu. Falta isso. A ideia da associação é pra ter um órgão que represente todos. (Pedro Salustiano no Encontro dos Mestres realizado pelo INRC e pela Fundarpe.)

**d) Sobre as sedes e lugares produtores de significados***1) A realidade das sedes:*

Poucos Cavalos-Marinheiros identificados neste INRC possuem uma sede caracterizada como um espaço independente da casa do dono do brinquedo ou do mestre. Os mesmos consideram o local onde guardam os objetos que compõem o brinquedo como a sede do grupo. Na maioria dos casos, este espaço é na casa do Mestre, ou do dono do brinquedo, ou de algum brincador. Deixam em algum quatinho desocupado, ou, às vezes, dentro dos quartos onde os moradores da casa dormem. As casas destas pessoas, muitas vezes, não são alugadas, e se tratam de estruturas pequenas, que acomodam uma família de tamanho médio ou grande. Em outros casos, os objetos do Cavalo-Marinheiro são guardados de forma separada, em uma, duas, ou três casas pertencentes às pessoas ligadas ao grupo. É bastante preocupante esta situação, uma vez que a sede de um brinquedo simboliza muito mais do que apenas um depósito de coisas. É o espaço representativo do grupo, um lugar que cria referência e produz identidade. Não possuir sede, ou ter uma sede/casa do mestre, impossibilita ao bem cultural 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. No mais, as “ruas” localizadas em frente às sedes ou casas dos Mestres são os próprios “terreiros” das brincadeiras. Não é um espaço comum e carrega um imenso repertório de símbolos e representações para o brinquedo, seus brincadores e a comunidade em que estão inseridos. A valorização e a existência destes espaços específicos, com condições para os propósitos que o grupo necessita, garante aos seus atores sociais o enraizamento e o reconhecimento do grupo dentro das cidades onde eles vivem, bem como, possibilita a continuidade dos diversos significados gerados a partir dos lugares denominados “terreiros”. Por fim, a falta de um ponto espacial de referência influencia diretamente a memória do grupo social envolvido, que fica sem um “lugar” representativo e reconhecido – de proteção e realização do brinquedo – enquanto tal para lembrar. Por fim, legalmente, se um grupo possui um CNPJ com o nome do grupo, ele precisa de comprovação de endereço, como muitos editais do governo do estado solicitam. Nas sedes/casas, os comprovantes de endereços válidos vêm em nome do locatário, ou dono da casa, e não no nome do grupo. Assim, uma sede própria, com

endereço próprio, gera comprovações legais indispensáveis para determinados editais culturais de interesse dos Cavalos-Marinhos.



**Figura 41** -Sede do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (PE)



**Figura 42** -Casa de Mestre Pisica e Sede do Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova (PE)

## 5.2 INDICAÇÃO DAS PRIMEIRAS MEDIDAS A SEREM ADOTADAS

Em cima dos problemas apontados anteriormente sugerimos (conforme pedidos e sugestões dos atores sociais envolvidos com o Cavalo-Marinho) ao Iphan, à Secretaria da Cultura do Estado e à Fundarpe:

- 1) Articular com as prefeituras locais (cidades sedes dos Cavalos-Marinhos aqui identificados), elucidando a realização deste INRC que objetiva o registro do Cavalo-Marinho como Patrimônio Cultural Imaterial. Alertar as prefeituras locais para a responsabilidade de realizar políticas públicas em seu favor, de forma dialógica com os atores sociais, com a meta de criar mecanismos reais e rápidos de valorização, divulgação e preservação do Cavalo-Marinho localizado na cidade.
- 2) Estimular os grupos de Cavalo-Marinho à formação de uma associação, ou um colaborativo, para promover a união dos atores sociais e o estímulo das novas gerações. Oferecer uma consultoria jurídica e legal para a formação de uma entidade associativa, ou outras.
- 3) Promover um seminário/treinamento para os profissionais (da Fundarpe, Empetur, Funcultura, Prefeitura de Recife e demais municípios de Pernambuco em que exista o Cavalo-Marinho) responsáveis pela concepção, produção, organização e realização dos eventos culturais nos quais os Cavalos-Marinhos se inscrevem para

participar, ou são convidados; e informar, bem como exigir, que se reformule o padrão estrutural de realização de tais apresentações, fazendo-o em harmonia com o fundamento e a lógica do brinquedo, respeitando o tempo de realização da apresentação, a organização espacial em semicírculo, a presença do banco e o direcionamento do público para que fiquem ao redor do “terreiro”. No mais, que direcionem técnicos de som e equipamentos adequados para a realização de uma forma de expressão com uma riqueza musical incontestável, que produz sua música em lugares abertos e traz em sua narrativa diálogos (fala dos atores) que contam sua história.

- 4) Exigir dos órgãos (da Fundarpe, Empetur, Funcultura, Prefeitura de Recife e demais municípios de Pernambuco em que exista o Cavalo-Marinho) responsáveis pela concepção, produção, organização e realização dos eventos culturais que os Cavalos-Marinhos se inscrevem para participar, ou são convidados, que reformulem (reajustando) os valores dos cachês pagos aos grupos, sua forma de repasse e a documentação exigida para que todo o trâmite burocrático se efetive.
- 5) Organizar uma equipe de profissionais munida de conhecimento sobre o Cavalo-Marinho, ou cultura popular, para atuar na Fundarpe, Empetur, Funcultura, Prefeitura de Recife e demais municípios de Pernambuco em que exista o Cavalo-Marinho, organizando um banco de dados com informações sobre os grupos (com a documentação exigida para se efetuar um contrato de apresentação) a fim de facilitar e agilizar o contato entre o órgão público e os responsáveis dos grupos e evitar que os brincadores e mestres tenham, a cada apresentação, de realizar o mesmo procedimento burocrático. A mesma equipe poderia também auxiliar, concretamente e de acordo com as necessidades reais, os grupos de Cavalo-Marinho na produção de projetos em busca de fomento à proteção e valorização do bem.

### **5.2.1 Linhas de ação de médio e longo prazo**

- 1) Por iniciativa da Fundarpe e/ou Iphan, promover um seminário com as comunidades envolvidas com o Cavalo-Marinho para debater a criação de um Pontão da Cultura do Cavalo-Marinho de Pernambuco.
- 2) Por iniciativa da Fundarpe e/ou Iphan, articular com as prefeituras dos municípios sedes do Cavalo-Marinho para firmar um compromisso em subsidiar a construção

das sedes para os grupos que ainda não as possuem. Outra sugestão, estabelecer parcerias entre prefeituras e Ministério da Cultura para a criação destes espaços.

- 3) Por iniciativa da Fundarpe e/ou Iphan, conjuntamente com os grupos de Cavalo-Marinho, reivindicar junto ao Ministério da Cultura e Ministério do Trabalho e do Emprego o reconhecimento profissional dos mestres e brincadores do bem cultural e, conseqüentemente, sua aposentadoria.
- 4) Por iniciativa da Fundarpe e/ou Iphan e/ou prefeituras locais, conjuntamente com os grupos de Cavalo-Marinho, em parceria com as Secretarias de Educação Estadual e Municipal, sugerir a incorporação do ensino da arte de brincar Cavalo-Marinho (dançar, tocar, produzir artefatos e instrumentos musicais etc.) com cursos, ou oficinas, ministrados por seus brincadores e mestres, dentro das escolas públicas nos municípios sedes dos grupos.
- 5) Por iniciativa da Fundarpe e/ou Iphan e/ou prefeituras locais, conjuntamente com os grupos de Cavalo-Marinho, criar e manter um acervo documental (fotos, vídeos, documentos) sobre os atores sociais e seus grupos de Cavalo-Marinho em cada município sede do brinquedo. Caso o brinquedo já possua sede própria, auxiliar na construção, organização e manutenção deste acervo documental para a preservação da memória do grupo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Martha & SOIHET, R. & GONGIJO, R. *Cultura política e leituras do passado: historiografia e ensino de história*. Civilização Brasileira, 2007.

ACSELRAD, M. *Viva Pareia! A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza - uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho*. Dissertação em Antropologia pela UFRJ, Rio de Janeiro, 2002.

ANDRADE, Manuel Correia de. *A terra e o homem do nordeste*. 4ª edição, São Paulo, Livraria Editora Ciências Humanas, 1980, p. 98.

BELLO, Julio. *Memórias de um senhor de engenho*. Recife, Ed. Massangana, 1935.

BENJAMIN, Roberto. *Folgedos e danças de Pernambuco*. Recife: Ed. Fundação de Cultura da Cidade do Recife, 2ª Edição, 1989.

BRUSANTIN, Beatriz. M. *Capitães e Mateus: relações sociais e culturas festivas e de luta dos trabalhadores dos engenhos da mata norte de Pernambuco (Comarca de Nazareth -1870-1888)*. Campinas (SP): Tese de Doutorado – CECULT/IFCH- UNICAMP, 2011.

\_\_\_\_\_. *Viva o boi: uma análise comparada das manifestações culturais dos catarinenses e pernambucanos no século XIX e início dos XX*. *Anais do III Encontro Escravidão e Liberdade no Brasil Meridional*, Florianópolis (SC), 2007.

CARVALHO, M. —Estimativas do tráfico ilegal de escravos para Pernambuco na primeira metade do século XIX. In: *Revista de Pesquisa Histórica*. UFPE, Série História do Nordeste, no 12. Recife, 1989.

CHOAY, Françoise. *A alegoria do Patrimônio*. Trad. Luciano Machado. São Paulo: Editora Unesp, 2001.

Cruz, Rodrigo Díaz (1993). «Experiencias de la Identidad». In *Revista Internacional de Filosofía Política*, nº 2, pp. 63-74.

DE CARLI, Gileno. *Aspectos açucareiros de Pernambuco*. Rio de Janeiro, s.n., 1940.

EISENBERG, P. *Modernização sem mudanças*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977, p. 60

ESTERMANN, Padre Carlos. *Etnografia do sudoeste de Angola. O grupo étnico herero*. Vol. 3.No 30. Lisboa, Memórias da Junta de investigações do ultramar, 1961, p. 131-135.

FERREIRA, Ascenso. *O maracatu, presépios e pastoris e o bumba-meu-boi*. Recife, Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco, DSE/Departamento de Cultura, 1986, p. 111.

FRAGA FILHO, *Encruzilhadas da Liberdade. Histórias de escravos e libertos na Bahia (1870-1910)*. Campinas, Ed. Unicamp, 2006.

GRAMANI, José Eduardo (org. Daniella Gramani). *Rabeca, o som inesperado*. Curitiba: S/Editora, 2002.

MURPHY, John Patrick *Cavalo-marinho pernambucano*. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

GUARALDO, L. *Na mata tem esperança: encontros com o corpo sambador no cavalo marinho*. Dissertação de Mestrado em Artes, IA/UNICAMP, Campinas, 2010.

GUARENELLO. Festa, Trabalho e Cotidiano. In: JANCSÓ, I. & KANTOR, I. (org.). *Festa, cultura & sociabilidade na América portuguesa*. Vol. II, São Paulo: FAPESP/ Imprensa Oficial/EDUSP, 2000.

FIAMMINGHI, Luiz Henrique. *O violino violado : rabeca, hibridismo e desvio do método nas práticas interpretativas contemporâneas*. Tese de doutorado em Música, UNICAMP, 2009.

HALBWACHS, Maurice. *On Collective Memory*. Chicago, University Chicago Press, 1992.

HOBSBAWM, E. “A invenção das tradições”. Trad. Celina Cardim Cavalcante. São Paulo, Paz e Terra, 2008, p. 10.

IANNI, Octávio. *A idéia de Brasil moderno*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1992.

LEWINSOHN, Ana Caldas. *O Ator Brincante: no contexto do teatro de Rua e do Cavalo Marinho*. Dissertação de Mestrado, IA/UNICAMP, 2009.

MITCHELL, Reid. Significando: carnaval afro-creole em New Orleans do século XIX e início do XX. In: CUNHA, M. C. *Carnavais e outras f(r)estas*. Campinas, Ed. Unicamp, 2005.

PEDROSA, Petronilo. *Engenho Banguê: termos relativos a instrumentos de trabalho, atividades e fatos da vida social*. Faculdade de Formação de professores de Nazaré da Mata, Nazaré da Mata, 1977, p. 76.

PEREIRA DA COSTA, F. A. *Vocabulário Pernambucano*. Recife: Coleção Pernambucana, 1976.

\_\_\_\_\_. *Folk-lore Pernambucano*. Recife, Arquivo Público Estadual, 1974.

PEREIRA, Benjamin. *Máscaras portuguesas*. Lisboa, Museu de etnologia do Eltramar, 1973, p. 11.

POLLACK, Michael. Memória e identidade social. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992.

QUEIROZ, Luis Ricardo Silva et al. Transmissão Musical no Cavalo Marinho Infantil. XVI Encontro Anual de ABEM e Congresso Regional da ISME na América Latina, 2007.

RAMOS, P. *Agroindústria canavieira e propriedade fundiária no Brasil*. Tese de Doutorado/IE – Unicamp, Campinas, 1991, p. 43.

SANTOS, Boaventura de Sousa. “Modernidade, identidade e a cultura de fronteira”. *Tempo Social. Rev. Social. USP*, 5 (1-2): 31-52, 1994.

SIGAUD, Lygia. *Os clandestinos e os direitos, Estudo sobre Trabalhadores da cana-de-açúcar de Pernambuco*. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1979.

SLENES, R. Eu venho de muito longe, eu venho cavando: jongueiro cumba na senzala centro-africana. IN LARA, S. & PACHECO, G. *Memória do Jongo. Gravações históricas de Stanley J. Stein. Vassouras, 1949*. Rio de Janeiro, Folha Seca, Campinas, CECULT, 2007.

SOUZA, Marina de Mello e Souza. *Reis Negros no Brasil escravista: história da festa de coroação de rei Congo*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

TENDERINI, H. M. *Na pisada do galope Cavalo Marinho na fronteira traçada entre brincadeira e realidade*. Dissertação de Mestrado em Antropologia, UFPE, Recife/PE, 2003.

THOMPSON, E. P. *Costumes em Comum. Estudos sobre a cultura popular tradicional*. São Paulo, Cia das Letras, 1998.

\_\_\_\_\_. Folclore, Antropologia e História Social. In: NEGRO, A. L. e SILVA, S. (org.). *As Peculiaridades dos ingleses e outros artigos*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2001.

## ANEXO A- PARTITURAS

### Baião (baiano)

Luiz Paixão

Rabeca

6

12

15

19

1. 2.

Tom original: Mi **Toada do Caboclo de Arubá**

Resposta:

Vo-cê me cha-ma c-bo-clo eu não sou ca-bo-clo não\_

Vo-cê me ch-ma ca-bo-clo eu não

Refrão:

sou ca-bo-clo não Foi o sol que me quei-mou\_ lá en ci - ma no ser-tão\_ O -

lê o - lê o - lê o - lê O - lá eu vi pa - ssar ca-boc'de a - ru - bá\_ eu vi pa -

ssar ca-boc'de a - ru - bá eu vi pa - ssar ca-boc'de a - ru - bá eu vi pa - ssar ca-boc'de a - ru - bá eu vi pa -

ssar\_

**Toada da estrela**

Mestre

Que es - tre - la é a - que - la que a-lu - me - ia lá no ma-ar. que a-lu - me - ia lá no

Banco

ma-ar. Éo di - vi - no San-to Reis, que nós vi - e - mos fes-te - ja-ar. que nós vi - e - mos fes-te-

ja-ar. Ei - lá, ei-lá, ei - lá lá lá lá lá. ei - lá, ei-lá, ei - lá lá.

## Toada de São Gonçalo



São Gon-ça - lo diz que tem. São Gon-ça - lo diz que tem du-as fi -

lhas pra ca - sar, du - as fi - lhas pra ca-sar, ei - a. U-ma cum

fi - lho do rei, u - ma cum fi - lho do rei, a ou - tra cum ge - ne - rá.

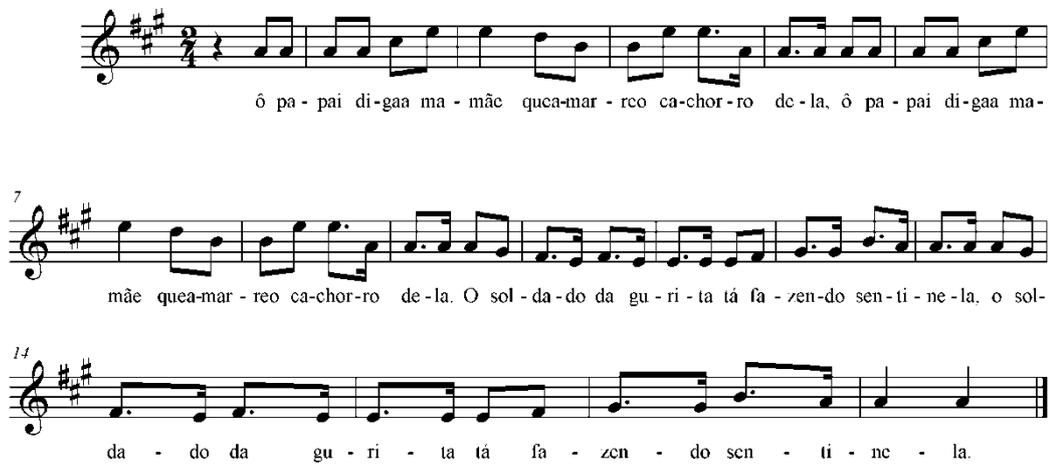
a ou - tra cum ge - ne - rá, ei - a.

## Toada de saída do soldado



Seu sol - da - do, ca - ia fo - ra, dê um pas-soc vá em - bo - ra.

## Toada do soldado



ô pa - pai di-gaa ma - mãe quca-mar - reo ca-chor-ro de-la, ô pa - pai di-gaa ma-

7  
mãe quca-mar - reo ca-chor-ro de-la. O sol-da-do da gu-ri-ta tá fá-zen-do sen-ti-ne-la, o sol-

14  
da - do da gu-ri - ta tá fá - zen - do sen - ti - ne - la.

## Toada solta



Mc - ni-na, di-gaa teu pa-ai, teu pai \_\_\_\_ di-gaa quem qui - ser. Mc - ni-na, di-gaa teu

6  
pa-ai, teu pai \_\_\_\_ di-gaa quem qui - ser. E-lees - tá pra ser meu so-gro e vo - cê minha mu-

12  
lher. E - lees - tá pra ser meu so-gro e vo - cê mi - nha mu - lhe - er. \_\_\_\_

## ANEXO B - GRUPOS E PESSOAS CONTACTADAS

### PESSOAS ENTREVISTADAS E/OU CONTACTADAS NESTE INRC

#### **Ferreiros (PE) e Camutanga (PE)**

Inácio Lucindo da Silva (Mestre Inácio)

José Alexandre da Silva (Zé de Nininha)

#### **Itambé (PE) e Pedras de Fogo (PB)**

João Cesário Venâncio (Mestre Araújo)

Luiz Miguel de Lima (Luiz Miguel)

Maria José Cesário (Nininha)

#### **São Vicente Ferrer (PE)**

Manoel Camelo da Silva (Manoel Camelo)

Manoel Vicente da Silva (Mané de Teté)

Severino Camelo da Silva (Biu Camelo)

Vicente Vieira de Barros (Vicente de Pedro)

#### **Timbaúba (PE)**

Severino José da Silva (Seu Biu do Amâncio)

#### **Condado (PE)**

Aguinaldo Roberto da Silva (filho de Mestre Biu Alexnadre)

Antônio Manoel Rodrigues (Mestre Antônio Teles)

Fábio Soares da Silva (neto de Mestre Biu Alexandre)

José Borba da Silva (Zé Borba)

José Sebastião de Freitas (Zé de Freitas)

Luiz Alves Ferreira (Luiz Paixão)

Maria de Fátima Rodrigues (Nicinha)

Maria Soares da Silva (Maíca)

Risoaldo Roberto da Silva

Sebastião Pereira da Silva (Seu Martelo)

Severino Alexandre da Silva (Mestre Biu Alexandre)

#### **Aliança (PE)**

José Grimário da Silva (Mestre Grimário)

José Lourenço Batista (Zé Lourenço, irmão Mestre Batista)

Mariano Teles Rodrigues (Mestre Mariano Teles)

Sebastião Miliano dos Santos (Miliano)

#### **Araçoiaba (PE)**

Antônio Felinto da Silva (Mestre Aicão)

#### **Cidade Tabajara (PE)**

Pedro Salustiano (filho de Mestre Salustiano)

Maciel Salustiano (filho de Mestre Salustiano)

Wellington dos Santos Soares (Dinda Salustiano – filho de Mestre Salustiano)

**Feira Nova (PE)**

Denísio Manoel do Santo (Denísio)

Generino João da Silva

João Laurentino da Silva (Mestre Pisica)

Mauro Rato (filho de Biu Rato)

**Glória do Goitá (PE)**

José Evangelista de Carvalho (Mestre Bibi)

Severino Joventino dos Santos (Biu Didóia)

**Lagoa de Itaenga (PE)**

Judite Josefa Antão (Menininha)

Roberto José do Nascimento (Mestre Borges Lucas)

**CONTATO DOS GRUPOS**

**Pedras de Fogo (PB)**

Cavalo-Marinho Boi de Ouro

Mestre Araújo

(81) 8761 5623

(81) 9326 7556

**Ferreiros (PE) ou Camutanga (PE)**

Cavalo-Marinho Estrela do Oriente

Mestre Inácio Lucindo

(81) 9311 0144

**Condado (PE)**

Cavalo-Marinho Estrela de Ouro

Mestre Biu Alexandre

(81) 9980 0174

Fábio Soares da Silva

(81) 9666 3663

Risoaldo Roberto da Silva

(81) 9606 3429

Cavalo-Marinho Estrela Brilhante

Mestre Antônio Teles

(81) 9627 6614

Nicinha

(81) 9627 6614

(81) 9825 2126

Cavalo-Marinho Boi Brasileiro

Luiz Paixão

(81) 9643 3928

(81) 9418 0535

**Araçoiaba (PE)**

Cavalo-Marinho Boi Coroado

Mestre Antônio Aicão

(81) 9192 6552

(81) 9606 3016

**Aliança (PE)**

Cavalo-Marinho Boi Pintado

Mestre Grimário

(81) 9919 3108

(81) 8640 5847

Cavalo-Marinho do Mestre Batista

Zé Lourenço

(81) 9689 2001

Mestre Mariano Teles

(81) 9969 1505

**Cidade Tabajara (PE)**

Cavalo-Marinho Boi Matuto

Casa da Rabeca

(81) 3371 8197

Pedro Salustiano

(81) 9606 0181

(81) 9918-1545

**Feira Nova (PE)**

Cavalo-Marinho Boi Ventania

Mestre Pisica

(81) 9419 8367 (Claudiana)

(81) 9386 4378 (Rosa)

**Glória do Goitá (PE)**

Cavalo-Marinho Tira-Teima

Mestre Bibi

(81) 9188 5608(Nalva)

**Lagoa de Itaenga (PE)**

Cavalo-Marinho Boi Teimoso

Mestre Borges Lucas

(81) 9475 8584

(81) 9754 9509

Judite

(81) 9466 2666



Realização

Respeita Janeiro



Secretaria de Cultura



**PERNAMBUCO**  
GOVERNO DO ESTADO

Apoio



Ministério da Cultura

