



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**CLEITON AMANCIO FELIX**

**MARACATU LEÃO DE OURO DO CONDADO-PE:  
Brincar ou se Apresentar?**

**Recife  
2018**

**CLEITON AMANCIO FELIX**

**MARACATU LEÃO DE OURO DO CONDADO-PE:  
Brincar ou se Apresentar?**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Educação, da Universidade Federal de Pernambuco como parte dos requisitos parciais para obtenção do título de mestre em Educação

**Área de concentração:** Educação e Cultura

**Orientador:** Prof<sup>o</sup>. Dr. Rui Gomes de Mattos de Mesquita.

Recife  
2018

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Amanda Nascimento, CRB-4/1806

F316m

Félix, Cleiton Amancio.

Maracatu Leão de Ouro do Condado-PE : brincar ou se apresentar?  
/ Cleiton Amancio Felix. – Recife, 2018.

94 f. ; 30 cm.

Orientador: Mesquita, Rui Gomes de Mattos .

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, CE.  
Programa de Pós-graduação em Educação, 2018.

Inclui Referências.

1. Cultura Popular – Condado (PE). 2. Maracatu. 3. Cultura afro-brasileira. 4. UFPE - Pós-graduação. I. Mesquita, Rui Gomes de Mattos.

II. Título.

398 CDD (22. ed.)

UFPE (CE2018-68)

**CLEITON AMANCIO FELIX**

MARACATU LEÃO DE OURO DO CONDADO-PE:

Brincar ou se Apresentar?

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Educação, da Universidade Federal de Pernambuco como parte dos requisitos parciais para obtenção do título de mestre em Educação

Aprovada em 31/09/2018

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Rui Gomes de Mattos de Mesquita (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Karina Valença (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Maurício Antunes Tavares (Examinador Externo)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Francisco Ramallo (Examinador Externo)  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

Dedico este trabalho a todos os Maracatuzeiros da Zona da Mata Norte do estado Pernambuco e em especial à Pinone, Agnaldo, Paulo Barbeiro, seu Inácio, Cangaço, João Pererê, Fabinho Soares e Joab Jó. Meus sinceros agradecimentos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a DEUS todo poderoso, criador do céu e da terra, que me permite experienciar esse momento em proveito próprio.

A todos os maracatuzeiros, folgazões, brincantes, que também compõem e sustentam a cultura do lúdico na zona da mata norte do estado de Pernambuco, em especial Pinone, Agnaldo, Paulo Barbeiro, Cangaço, João Pererê, Seu Inácio, Fabinho Soares e Joab Jó, meus sinceros agradecimentos.

Agradeço à Facepe pelo incentivo concedido, em forma de bolsa de estudo, ao desenvolvimento dessa pesquisa.

Meu muito obrigado aos servidores da secretaria do PPGE-UFPE, nas pessoas de Morgana, Karla e Leandro.

Minha gratidão e reconhecimento àquele, que antes mesmo de ser meu orientador, já era meu amigo... ao professor Rui Mesquita.

Gostaria de mandar também um agradecimento especial à toda banca que participará da defesa e mais particularmente aos professores Mauricio Antunes e Karina Valença, pelas inestimáveis contribuições durante o processo de qualificação da pesquisa que permitiram uma abordagem mais ampla dos nossos questionamentos.

Certa vez ouvi que “sem família e amigos não se publica artigo”, concordo, porque viver não cabe no lattes. Meus agradecimentos à minha família querida, meus filhos; Julia, ig e minha querida esposa Xiomara, por proporcionarem durante todo esse processo um clima de harmonia e alegria que me permitiu ir superando os desafios e limites de uma forma mais leve.

Não posso me esquecer da minha mãe querida, Regina, que tanto me ajudou para eu poder estar aqui nesse momento tão importante da minha formação. Lembro também com amor e carinho das minhas irmãs; Erivânia, Jamires, Carmelita. Em particular agradeço à minha irmã Erivânia pelo apoio que sempre me deu e foi primeiramente com seu incentivo que aqui cheguei.

Meu muito obrigado a todas as pessoas que direta ou indiretamente contribuíram para a realização desse trabalho.

## *CABOCLO DE GUIADA*

*Ao amigo Joab Jó*

*Os engenhos da mata norte do futuro  
Serão movidos por cortadores de cana biônicos.*

*Com suas caldeiras de urânio...*

*Não existe nada que possa detê-los...  
Nem o sol,  
Nem a cede, nem o cansaço  
E muito menos os sonhos...*

*Mas?...que som é esse?  
Que o faz esquecer o corte  
Que as mãos já não querem segurar a foice  
E os pés querem fugitear.*

*Preciso boiar nesse canavial.  
Me preparo com o surrão e a guiada.  
Escuto o verso afoito.  
E coloco os pés para fora desse verde que me  
domina  
Vejo um homem de mãos calejadas  
Segurando um facão...  
...cortando cana...*

*E ele olha para mim  
E me vejo...  
Me escuto em versos*

*-Sou caboclo colorido,  
Guerreiro de guiada na mão  
Sou conhecido agora como caboclo de lança.  
Que canta e dança...*

*A luta agora é pelo direito de brincar  
Essa é nossa esperança...*

(Amancio Norato)

## RESUMO

O presente trabalho busca discutir os conceitos de tradição/tradução, a partir de uma manifestação de cultura popular denominada “Maracatus de Baque Solto”, mais especificamente, o Maracatu de Baque Solto Leão de Ouro de Condado-PE. Tínhamos um ambiente cultural onde o maracatu era socialmente discriminado, posteriormente passa a haver uma valorização dessa manifestação por parte do poder público, através de editais de financiamento e políticas específicas para esse seguimento. Em contrapartida a essa ação, os grupos deveriam se adaptar a novas diretrizes impostas por essas políticas, o que acabava inevitavelmente interferindo em suas tradições culturais. Um dos nossos objetivos foi investigar quais fatores sociais, históricos, políticos, que conformam e dão sentidos às brincadeiras de maracatu. Para êxito de tal intento, lançamos mão de observações não-participantes e entrevistas narrativas. Os resultados desta investigação apontam uma realidade cultural complexa, dinâmica, em que esses grupos vão formando estratégias de resistência ao longo do caminho, ora aderindo à mediação do mercado, ora resistindo a ela.

**Palavras chave:** Tradição cultural. Tradução. Mercado cultural. Maracatu rural.

## **ABSTRACT**

The present work seeks to discuss the concepts of tradition / translation, from a manifestation of popular culture called "Maracatus de Baque Solto", more specifically the "Maracatu de Baque Solto Leon de Ouro of Pernambuco". A cultural environment where "Maracatu" was socially discriminated against, a subsequently valorization of this manifestation by the public power, through funding announcements and specific policies for this follow-up was found. In return for this action, groups should adapt to new rules imposed by these policies, which inevitably interfered with their cultural traditions. One of our objectives was to investigate the social, historical, and political factors that shape and give meaning to "Maracatu" joking. For the success of such an attempt we use non-participatory observations and narrative interviews. The results of this research points to a complex dynamic cultural reality in which these groups are forming strategies of resistance along the way, sometimes embracing market mediation and sometimes resisting it.

**Key words:** Cultural tradition. Cultural market. Rural Maracatu

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 MARACATU DE BAQUE SOLTO: UM BREVE PANORAMA DESSE UNIVERSO BRINCANTE.....</b>	<b>15</b>
2.1 O BRINCAR E O “SE APRESENTAR”: NOS EXTREMOS DA TRADIÇÃO CULTURAL.....	19
2.1.1 O Brincar.....	19
2.1.2 O Se Apresentar.....	22
2.1.3 A Tradição Cultural.....	24
2.2 O ESTADO, O MERCADO E A COMUNIDADE: TENSÕES EM TORNO DO BRINCAR MARACATU.....	32
2.2.1 O Estado.....	32
2.2.2 O Mercado.....	34
2.2.3 A comunidade.....	36
2.3 SOBRE EDUCAÇÃO E CULTURA.....	40
<b>3 MARACATU DE BAQUE SOLTO LEÃO DE OURO DO CONDADO-PE: LEMBRANÇAS DO BRINCAR.....</b>	<b>44</b>
3.1 “ISSO É JEITO DE BRINCAR, MININU?” DELINEAMENTOS METODOLÓGICOS PARA UMA BRINCADEIRA DE APRENDER.....	46
3.2 DAS PELEJAS NA COMUNIDADE ÀS CONTAGENS DE PONTOS NOS CONCURSOS: ANÁLISES E REFLEXÕES SOBRE A BRINCADEIRA DO MARACATU.....	58
3.2.1 A violência.....	59
3.2.2 Concursos.....	64
3.2.3 Os sentidos do brincar maracatu.....	72
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>83</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>88</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Podemos identificar dentro das aporias no que concerne ao campo da educação (no sentido amplo) questões do tipo: o que é ensinar? Qual a finalidade de tal ensino? Qual concepção de educação adotar em práticas específicas? Essas respostas e práticas apresentam-se diferentes dependendo do modelo de sociedade ao qual o sujeito está inserido. À época das sociedades pré-modernas a suposta ignorância e as chamadas "superstições" eram muitas vezes entendidas como barreiras ao "livre pensar", ao prazer mental especulativo, aos trabalhos da imaginação, às liberdades nas artes, na livre especulação epistemológica, elementos esses identificados como credices, conhecimentos desnecessários, por vezes até hereges, e que não tinham utilidades práticas nenhuma.

No contexto chamado de renascença, séc. XXIII, emergiu a contestação de uma visão unicamente utilitária do conhecimento (Russel, 2002). Com a revolução francesa e o desenvolvimento do maquinismo e posteriormente com o surgimento e aprofundamento do capitalismo industrial, não só os pilares de referências sociais do homem estavam abalados, mas também seus referenciais epistemológicos e filosóficos. Não sei até que ponto podemos distinguir um conhecimento útil do inútil. Até porque nos parece uma contradição, pois todos os conhecimentos seriam úteis, ou seja, teriam uma utilidade, ou no sentido econômico (trabalho, viver em sociedade, etc.), ou no sentido de aprimorar às relações sociais, produzir conhecimentos estéticos, artísticos, sentidos e práticas que estão presentes no ato de conhecer. Contudo, podemos conceituar, inicialmente, o conhecimento útil como esse primeiro aspecto da contradição apontada acima e o conhecimento inútil como um bem em si, algo voltado para a contemplação, uma verdadeira epistemologia do ócio. Aliás, esse próprio ócio criativo ou o tempo livre para o desfrute das contemplações estéticas, tempo livre esse apenas usufruído pelos indivíduos abastados (o que Russell chama "classe ociosa"), foi uma das responsáveis pela humanidade ter emergido da barbárie. Essa classe ociosa cultivou as artes, descobriu as ciências, escreveu livros, inventou as filosofias, aperfeiçoou as relações sociais, mesmo que tudo isso à custa muitas vezes das injustiças sociais, privilégios e opressões de todos os matizes. Contudo, todo esse cabedal epistemológico desenvolvido ao longo do tempo colaborou de certa forma em muitos aspectos, para um aperfeiçoamento tanto moral quanto social da

vida do homem em sociedade. Dizemos isso não no sentido evolucionista, mas na constatação que existe um cabedal de conhecimento epistemológico hoje reunido, ou uma “herança”.

Esse conhecimento não busca uma funcionalidade racionalista, e sim, a razão mesmo do conhecimento "inútil", seria talvez proporcionar um contentamento íntimo que sentimos quando aprendemos algo verdadeiramente que nos faça sentido, quando apreendemos o sentido da palavra filosofia, ou seja, quando experenciamos o “amor” ao conhecimento que transforma nosso entendimento do mundo e no mundo, no contentamento no aprender, na satisfação no saber que a tudo conecta, uma incontida alegria epistemológica. O que seria isso senão também uma *descolonização do saber*? Dito isto, me vem à memória os brincantes dos Maracatus, quando da passagem em que Howara (2002), aponta que o ócio criativo, o conhecimento "inútil", pode proporcionar prazer no conhecimento da coisa mais simples, um profundo contentamento e pode fazer emergir conhecimentos sociais mais “autênticos”.

Esse ócio criativo, o conhecimento "inútil", a contemplação estética são elementos vitais para a criação artística, mas também pode ser elementos de contestação do saber hegemônico, pois não compartimenta o conhecimento, colocando-os em rótulos, em padrões, do que pode ou não ser aprendido ou ensinado. Isso nos coloca diante de uma questão objetiva: como os brincantes do Maracatu podem alcançar elementos descolonizadores do saber, tal como um conhecimento "inútil", descolonizador, e desenvolver de certa forma uma tradução mais “livre” de suas próprias experiências? Em que medida o estudo da "cultura popular" e mais especificamente o maracatu, podem contribuir para se estabelecer outras lógicas de conhecimentos/pensamento que sejam legitimados em outros espaços também, e não apenas nas escolas ou universidades? Como fruir esse contentamento de conhecer, de ócio criativo, diante das exigências do mercado cultural? Que proposições culturais descolonizadoras, dentro desse contexto, poderíamos elencar em relação ao grupo de cultura pesquisado que lhes façam alavancar experiências culturais realmente “autênticas”?

O maracatu Leão de Ouro do Condado-PE fica localizado na zona da mata norte. São maracatu e cavalo marinho também. Foi fundado em 1970. Entretanto, sempre fora considerado um maracatu inexpressivo até o avô de Fabinho Soares (folgazão do Leão) o adquirir no ano de 2002. É comum muitos maracatus

sobreviverem só com o nome, passar de família em família, de mão-em-mão. No caso do Leão só temos acesso a sua história a partir do ano de 2002 que é quando ele é adquirido. A história dele remonta aos tempos de conflito da prática do maracatu e nos mostra sua tradução nos termos de mercado cultural que será apresentado logo adiante. Quando inquirimos “brincar ou se apresentar?” Remetemos aos sentidos que se podem dar em relação aos dois aspectos. Tínhamos um ambiente de "violência" da brincadeira, posteriormente aconteceu a "pacificação" e o maracatu passou a ser valorizado. Indagamos, entretanto, quais as implicações, políticas e culturais, para a brincadeira em tela, que decorrem das ações de *pacificação* e *inclusão*? As novas regras estavam, nesse sentido, em editais, nos concursos, nas apresentações, nos figurinos, entre outros aspectos. Essas novas imposições impactaram inevitavelmente os locais físico e simbólico da brincadeira. Gerou-se uma tensão. Se antes a tensão era devido às manifestações de violência no terreiro da brincadeira, com a intervenção do Estado ela acontece no campo da competitividade dentro desse circuito oficial do brincar. Não seria essa inclusão pacificadora uma outra forma de violência? Um tipo, aliás, exógeno e colonizador de violência? É uma discussão que tem a ver com identidades culturais, mas na perspectiva da tradução cultural aqui apontada nos postulados de Walter Benjamin, Derrida e Homi Bhabha (1998; 1921; 2013). Diante do exposto inquirimos que fatores sociais, históricos, políticos conformam as concepções e os sentidos do que seja brincar maracatu na atualidade entre os integrantes do Leão de Ouro do Condado-PE? E mais ainda, que relação tem tais fatores com o sistema de educação hegemônico da modernidade? Esses dois questionamentos irão nos guiar do início ao fim da pesquisa.

O objeto da pesquisa é o maracatu rural e como exemplo dele apresentamos o maracatu Leão de Ouro do Condado-PE. No decorrer da investigação ora nos pautamos na experiência do Leão, ora na experiência do maracatu rural de forma geral. Sendo assim, no primeiro capítulo o foco está no maracatu rural como um todo. Faremos um breve panorama desse universo brincante, conceituaremos o que estamos chamando de brincar e se apresentar, já dentro de uma política cultural voltada para o mercado de consumo. Olharemos isso mais de perto com o auxílio conceitual da tradução/tradição cultural, as questões de identidade cultural, o mercado, e como toda essa babel de experiência podem traduzir algo “novo”. Destacaremos três tensões em torno do brincar maracatu: o estado, o mercado e a

comunidade, que por sua vez tomamos como nossas dimensões analíticas. Uma vez definidos esses pontos, estabeleceremos algumas relações entre a cultura (popular) e a educação e seus pontos de contatos com alguns postulados da modernidade.

No segundo capítulo nosso foco mais intenso está concentrado no Leão de Ouro. Esse capítulo comporta duas seções. Uma teórica metodológica onde apresentaremos nossos instrumentos de análises e os referenciais teóricos que manejamos na investigação. E a outra seção seria a análise propriamente dita. E deixamos para as conclusões finais assinalar algumas reflexões mais categóricas.

Não sei se estudar o maracatu tem alguma aplicação na vida prática mais imediata, ligada à sobrevivência em sociedade, mas o fato de uma linha de pesquisa como a de Subjetividades coletivas, Movimentos Sociais e Educação Popular está instituída em uma Pós-Graduação não aconteceu senão através de uma demanda de sujeitos “plurais”, ingressantes no espaço acadêmico, que foram ocupando espaços e tendo voz. Por sua vez docentes também interessados em fomentar essa discussão engajaram-se na construção e implementação da linha de pesquisa. Os trâmites burocráticos aconteceram e ela está implementada. Cultura e educação juntos. E cá estamos dois anos depois entregando nossos resultados quanto às investigações junto ao maracatu Leão de Ouro de Condado-PE.

Toda pesquisa tem limites e recortes. E com esta não poderia ser diferente. Nossa intensão realmente não era fazer uma historiografia do grupo, mas tão somente tomar o maracatu como estudo de caso para reflexões em torno da cultura de massas e questões de tradição/tradução cultural. Então, nossa abordagem sobre o maracatu pontuará fatos concernentes ao período que o maracatu passa a pertencer família de Fabinho, ou mais precisamente, do ano de 2002 em diante. Lembrando que essa data é da aquisição do maracatu pelo avô de Fabinho, mas eles (os folgazões) já brincam maracatu há décadas.

Outro limite da investigação diz respeito a aspectos abordados, mas não aprofundados em relação aos fatores que conformam o brincar na atualidade. Nossa hipótese inicial recaía majoritariamente na questão dos editais como fatores de mudança na brincadeira, mas na qualificação da pesquisa foram apontadas não só outras possíveis influências para essas mudanças, como também, que essas influências poderiam se caracterizar como um movimento de mão dupla. Ou seja, o

maracatu não era só um grupo que esperava reagir às investidas, mas também que age, influência e cria sua narrativa. Dentro do leque identificado como possíveis influências no brincar maracatu não podemos abarcar amiúde as influências da cadeia turística que promove a zona da mata e o caboclo de lança como símbolo da cultura, não podemos nos demorar na atuação da associação de maracatu de baque solto de Pernambuco nos processos de assistência burocrática aos maracatus e como isso os afetava na prática, não devemos esquecer a preponderância da Federação Carnavalesca do Recife em disciplinar e estabelecer diretrizes para a forma de brincar, não abarcamos também a relação do maracatu rural com a Jurema Sagrada. Enfim, são aspectos que também conformam o brinquedo e a brincadeira de maracatu. Mas, como dissemos, toda pesquisa tem limites e recortes. Esses limites se impuseram pelo curto prazo de tempo para uma investigação mais abrangente e acurada em nível de mestrado.

Buscamos tão somente, propor como reflexão, à luz dos conceitos de tradição/tradução aqui apontados e no contexto da globalização do mercado cultural, um “estudo de caso” bastante específico como exemplo dessas relações contemporâneas do "fazer artístico" inerente ao maracatu de baque solto.

## **2 MARACATU DE BAQUE SOLTO: UM BREVE PANORAMA DESSE UNIVERSO BRINCANTE.**

Nosso objetivo central neste capítulo é delinear os contornos do nosso objeto de pesquisa. Construiremos, para tal, algumas aproximações de nossa abordagem teóricas metodológicas, fato que nos auxiliará na procura de respostas a nossa pergunta da pesquisa. Para tanto discorreremos brevemente sobre o ambiente da manifestação do maracatu de baque solto ou rural. Posteriormente pontuaremos fatos mais relevantes da história do Maracatu na atualidade. A busca pela reflexão sobre a relação entre “o brincar e o se apresentar? ”, como eixo de uma lógica analítica a se construir, perpassa todo o capítulo. Apresentamos em que termos estamos nos referindo ao brincar, ou seja, em termos de comunidade, um brincar mais livre. Analisaremos, concomitantemente, suas relações e contextos de expressão no cenário *globalizado*. Nesse meio tempo, exporemos nosso entendimento sobre a questão da tradição cultural, outro referencial imprescindível na condução de nossas análises. Iremos nos deter um pouco no texto basilar dessa teoria, qual seja, “A tarefa do tradutor” de Walter Benjamin. Partindo desse ponto, explanaremos o conceito de cultura que estamos adotando, o que estamos considerando como tradição cultural e tentando expor uma crítica em que esses fatos sociais como as tradições culturais, as identificações culturais, são elas mesmas, também, um desdobramento ou uma etapa do capitalismo em nível global. Na sequência apresentaremos nossas perguntas com seus respectivos objetivos específicos. E por fim, no último bloco discorreremos sobre as ligações entre cultura e educação desde uma crítica aos pressupostos do campo educacional hegemônico. Tentaremos, assim, demonstrar que, desde seus primórdios, o brincar maracatu tem sido conformado na tensão entre três eixos, quais sejam: o estado, o mercado e a comunidade. Tomaremos tais eixos como dimensões analíticas na presente pesquisa. E é a partir de certa lógica analítica a ser explicitada, e que daí se deriva, que o leitor deve entender nossas perguntas e seus respectivos objetivos.

Consideramos importante para início dessas reflexões, perceber algumas diferenças e pontos em comum entre duas denominações já “estabilizadas” de maracatu, quais sejam, o de baque virado (ou nação) e o de baque de solto (o rural)

e um breve comentário inicial sobre o Leão de Ouro do Condado-PE, o que nos colocaria em primeiro contato com nosso objeto da pesquisa. Baque virado ou de nação era considerado o Maracatu "*autêntico*", enquanto que o de baque solto, de orquestra ou rural, seria uma deturpação do primeiro. Basicamente um Maracatu de nação possui um ritmo mais cadenciado, possui o rei e a rainha, é composto por instrumentos de percussão e, em seu conjunto, forma um grande cortejo real. É chamado de virado, pois esse termo corresponde também aos toques característicos do cortejo de nação (ESTEVES, 2016; VITAL, 2010).

Já o Maracatu de baque solto ou rural se diferencia em muitos aspectos. Nasceu nos engenhos de cana de açúcar de Pernambuco, ao contrário dos de nação, que se fixaram mais na área urbana e litorânea do Recife. Específico de Pernambuco, o maracatu rural tem um ritmo mais frenético, e em alguns grupos, o rei e a rainha, muitas vezes, sequer são representados. Além disso, ao contrário do baque virado, aceitam instrumentos de sopro, estando suas cantorias divididas em galope, samba e marcha. São assinalados também dentro dessa manifestação a ligação de cunho religioso, uma mística que envolve a preparação do grupo em períodos de apresentações e seus laços com a jurema sagrada<sup>1</sup>.

O Maracatu Rural ou de baque solto ou de orquestra é o que especificamente nos interessa nessa pesquisa. E ele se caracteriza como uma manifestação típica de "cultura popular", tendo suas origens nos trabalhadores cortadores de cana-de-açúcar da Zona Rural da Mata Norte do estado de Pernambuco. Historicamente os Maracatus sempre foram discriminados, mas essa discriminação parece mais forte no que tange aos maracatus rurais. Estes últimos, como dissemos, eram considerados uma descaracterização dos maracatus de nação (Borges, 2003). Veremos, ao longo dessa dissertação, a ascensão e consagração de uma manifestação de cultura popular (Maracatu Rural), que de discriminada passa a ser "valorizada" social e governamentalmente. Em nosso caso, o Maracatu Leão de Ouro do Condado, *alguns dos seus participantes viveram esse antes e depois* da referida "valorização" da

---

<sup>1</sup> Apesar de bastante conhecida no Nordeste do Brasil ainda não há um consenso sobre qual a classificação exata da planta popularmente conhecida por jurema. A Jurema (*Acácia Jurema mart.*) é uma das muitas espécies das quais a Acácia é o gênero. Várias espécies de Acácia nativas do nordeste brasileiro recebem o nome popular de Jurema.

prática de brincar maracatu. Estudar sua experiência nos servirá de guia em *nossa tentativa de vislumbrar dimensões educativas em vivências culturais* e como as relações travadas com o Estado e o Mercado interferem na conformação de uma percepção do que venha ser brincar maracatu entre os integrantes do maracatu pesquisado.

O *contexto sócio histórico* dos Maracatus Rurais vem passando por muitos percalços ao longo do tempo. Seja num primeiro momento, por conta da marginalização dessa manifestação cultural, ou, depois, pela cooptação do estado/mercado dentro da globalização dos bens culturais, ou no sentido de disciplinarização, os maracatus deixam à mostra o porquê de serem um movimento histórico, também de resistência, de subversão da ordem catalogada, de liberdade estética. Sim, porque seus ambientes de brincadeiras populares durante um bom tempo foram considerados lugares perigosos, de “pessoas de má fama”, onde se evitava passar de qualquer maneira. Tratava-se, para a segurança do mundo hegemônico, supostamente *uno*, de abafar esse lugar de brincadeira que poderia causar danos à norma estabelecida. Este estereótipo inicial durante um bom tempo envolveu as manifestações, não apenas de Maracatus, mas também de Cavalos-Marinheiros, Coco, Ciranda, e tantos outros ritmos da chamada “cultura popular” (Esteves, 2008).

O Maracatu segue assim seus caminhos, tateando entre o prazer de brincar e a necessidade de sobrevivência em um “novo” mundo que agora lhe diz, através de políticas públicas, como brincar Maracatu. Com a “valorização” do Maracatu Rural, que agora passa a ser visto como tendo um potencial financeiro/turístico, portador de uma estética popular a ser admirada, a experiência mesma de *brincar maracatu* começa a sofrer alterações desde fora, transformações externas ao próprio movimento de mudança que acomete toda tradição compósita, aberta às relações com o outro (Glissant, 2005). Os ambientes de manifestação ganham contornos organizativos específicos, os grupos se apresentam dentro de normas e padrões que atendam aos novos modelos de certificação cultural. Agora estão envolvidas no processo produtoras, equipes técnicas, contratos, programação televisiva, toda uma série de exigências para atender às novas formas de significar cultura, de promoção e validação cultural. Tudo isso sob os auspícios do estado (enquanto regulador social)

e do mercado cultural. Então, diante do exposto, propomos como perguntas da pesquisa:

- 1). Quais os fatores sociais, históricos e políticos que conformam a percepção e os sentidos acerca do que venha a ser "brincar maracatu" entre os integrantes do Maracatu Leão de Ouro do Condado de Pernambuco e que relação tem tais fatores com a educação hegemônica na atualidade?
- 2). Que relação têm tais fatores com a educação hegemônica na modernidade?

Entre os objetivos gerais:

- 1) Investiga as mudanças ocorridas na maneira de significar a experiência concreta de "brincar maracatu" entre os integrantes do Maracatu Leão de Ouro do Condado, partindo de uma "valorização" institucional.
- 2). Analisar, a partir do entendimento das referidas mudanças, práticas culturais que circulam nas fronteiras de uma forma moderna de se relacionar com o saber/pensar/fazer.

Já como objetivos específicos:

- 1). Perscrutar alguns os valores e lógicas que conformam a relação com o conhecimento/pensamento na modernidade e sua relação com a consolidação de um campo educacional;
- 2). Investigar o recrudescimento da "comunidade" na modernidade em relação as práticas do Mercado e do Estado;
- 3). Relacionar o recrudescimento acima referido com o surgimento de um campo artístico ou cultural;
- 4). Explicitar as lógicas e racionalidades implícitas na política de editais para a área de cultura popular no estado de Pernambuco;
- 5). Conhecer a história recente do Maracatu Leão de Ouro, de Condado/PE;

6). Inquirir, nessa história, práticas culturais que tencionam e/ou cedem às formas modernas de relação com um saber/pensar/fazer.

Após um rápido olhar pelo nosso objeto de reflexão e as tensões que se avizinham em torno dele, agora tentaremos aprofundar um pouco mais o sentido do que queremos dizer com o "brincar" e o "se apresentar", ao tempo em que explanaremos alguns aspectos do nosso aporte teórico.

## 2.1 O BRINCAR E O "SE APRESENTAR": NOS ENTREMEIOS DA TRADIÇÃO CULTURAL.

### 2.1.1 O Brincar

O termo brincar tem origem latina, vem do *vinculum*, que significa laços, algema, derivada do verbo *vincile*, virou *brinco*, originando o verbo brincar. O brincar acompanha o homem desde tempos imemoriais. Pode-se brincar de diversas maneiras. O termo brincar inicialmente é entendido como sinônimo de entreter, divertir. Talvez seja possível que os brinquedos e brincadeiras sejam produto de formações sócio-históricas. Encontram-se relatos em todas as épocas da humanidade que atestavam essa prática, que com o passar do tempo, formaria o que podemos chamar de cultura do lúdico (Oliveira, 2010).

Nas ditas sociedades pré-modernas o brincar se configurava de uma forma mais livre e a produção e comercialização de brinquedos estavam restritas a alguns mestres de ofícios. Era um brincar mais livre porque ainda não compartimentalizado, e uma produção ainda não transpassada pela mercantilização da cultura lúdica. O tipo de sociedade, seus valores, seus costumes acabavam determinando os sentidos e as práticas dos seus brinquedos e brincadeiras, pois os brinquedos sempre foram portadores de sentidos sociais, práticas coletivas, valores socialmente aceitos. Com o advento do estado moderno, os sentidos dos brinquedos e brincadeiras começam a delinear uma nova lógica. Essa visão é percebida na esteira da revolução industrial, na busca de abertura de novos mercados e como o fenômeno da globalização (Porto, 2008; Oliveira, 2010).

A cultura e seus artefatos (dança, poesia, música, etc.) surgem agora em nível global e local. Aquilo que sempre foi classificado como “cultura menor”, “cultura popular”, agora, em nível local para o global, esses elementos denominam-se como “diversidade cultural”, “cultura autêntica”, “cultura tradicional”. Essa apropriação dos termos e conceitos pelo discurso globalizante discutiremos mais à frente numa seção à parte. Nesse sentido, a lógica cultural da modernidade valoriza mais a produção e o consumo dos artefatos culturais do que propriamente o brincar pelo brincar.

Aqui entramos com o maracatu Leão de Ouro de Condado como uma expressão local e que, de algum modo, é afetada pelos dispositivos de mercado cultural globalizado, o que vem a modificar seus próprios desejos e horizonte discursivo. É nesse contexto que o brincar e os brinquedos estão inseridos dentro de uma discussão maior, ou seja, como se brinca na modernidade? “Brincar ou se apresentar?” O sujeito agora samba em Condado-PE, mas daqui a pouco está sambando na Europa e mês que vem corta cana por algum tempo.

Nossa abordagem do brincar está implicada no brincar maracatu, ou seja, quando falamos brincar, conseqüentemente estamos falando da brincadeira do maracatu. Nossa intensão não é abordar a temática do brincar e da brincadeira de uma forma mais ampla, abordando suas origens, variáveis, seus aspectos, sociais, etc... Em contrapartida não inferimos, com tal contraste, a existência de algo que, em si, possa ser caracterizado como um “brincar autêntico”, uma forma supostamente “original” e permanente de experiência cultural, uma suposta essência (supostamente digna de ser universalizada) do brincar maracatu, que pudesse ser referência de mediação a outras formas de brincar, tidas como “inautênticas” ou “carentes”. Até porque procedendo assim nos contradiríamos em nosso referencial teórico que são postulados que diferem radicalmente com essa ideia de “autêntico”, ou de um centro racionalmente apreensível desde onde se pudessem iluminar as práticas culturais e educacionais como um todo. Tencionamos uma reflexão entre o que vamos chamar de “brincar ou se apresentar?”; será que existe uma mediação possível entre essas duas instâncias analíticas?

No caso do maracatu, quando nos referimos aos brincantes de maracatus estamos nos referindo a pessoas que realmente tem uma história de participação efetiva nos grupos de maracatu. Sem querer compartimentar as expressões artísticas, acreditamos que brincar o maracatu, por conta própria, isso no caso dos

maracatuzeiros, sem necessariamente estarem vinculados a algum grupo, é diferente do brincar em grupo. Porque o maracatu é coletivo. Não há como ficar indiferente estando em grupo. E estando em grupo há regras a seguir. O grupo pode desenvolver "práticas pedagógicas", ainda que não as caracterizem como tal. O grupo possuiu uma memória coletiva, sua história também faz parte da razão de ser do maracatu.

O que acontece, por outro lado, é que o brincar em grupo, muitas vezes, suprime uma das características mais importante do brincar maracatu, que é a liberdade de ação, senão total pelo menos em grande parte. Pois quando o indivíduo está em grupo existem regras, horários, locais, ensaios, etc. E isso pelo simples fato de brincar em grupo, mesmo em sua comunidade, entre os seus. Mesmo não estando dentro de uma lógica de mercado cultural, se o maracatu existe é porque as pessoas se reúnem para ensaiar e se apresentar seja para o seu território da brincadeira ou mesmo para o circuito artístico.

Entretanto, essa liberdade de ação dentro do circuito artístico ela é mais podada ainda, hierarquizada de forma que agora existem novas exigências para a concessão de prêmios e incentivos, tais como quantidades de participantes, figurinos, gastos com alimentação, transporte, etc. Por vezes muitos grupos não conseguem alcançar essas metas, seja por falta de dinheiro, seja por falta de *profissionalismo* para se conduzir dentro desse *mitier*. Agora o conceito e a prática do maracatu preceituam novas formas de brincar. O espaço da brincadeira acaba institucionalizado e muitos grupos que não conseguem essa inserção acabam desaparecendo ou sobrevivendo apenas com o nome (Esteves, 2008; Borges, 2003). Então inquerimos: o que passa a ser o brincar nesse contexto de interpelação da cultura popular pelas lógicas de mercado e de Estado? Qual o sentido e ou significados que esses sujeitos atribuem ao brincar Maracatu hoje, nessa nova perspectiva, que estabelece os contornos de um campo artístico?

Nessas breves linhas pontuamos nossa percepção e as polissemias que a palavra brincar comporta. Em seguida expomos parcamente o contexto histórico e social da existência do brinquedo e das brincadeiras. Exemplificamos no maracatu Leão de Ouro de Condado-PE, como uma ação cultural de início local torna-se, posteriormente, "global". Também trouxemos à baila as questões da manifestação em grupo ou individual. E, finalmente, apontamos alguns contextos do brincar maracatu

dentro dessa lógica de mercado. Agora faremos o mesmo com o conceito de “se apresentar”.

### 2.1.2 O Se Apresentar

À noção de “se apresentar”, ao contrário do brincar entendido nos termos colocados acima, acrescentamos o entendimento de apresentação para um público consumidor, público este que não é mais o mesmo de antes, ou pelo menos não exclusivamente o de antes. É verdade que podemos pensar um “se apresentar” não necessariamente para um público de massa, ou com produções profissionais, mas tão somente no seu localismo na comunidade.

Essa experiência de cultura popular (brincar maracatu) está permeada hoje pelo mercado cultural de massa que age através da propaganda e do *marketing* para comercializar os produtos simbólicos e materiais. Basta lembrar que até um tempo desses a figura do "caboclo de lança" estava estampado no pavilhão de desembarque do aeroporto dos Guararapes-PE. Com as normatizações do status artístico, os brincantes do Maracatu passaram a assinar contratos, ganhar cachê, passaram a ter um tempo contado de apresentação, etc.

Esse aspecto do se apresentar seja em comunidade ou no circuito artístico oficial torna-se relevante para entendermos que esse fator sócio/cultural já vem permeado desde fora da comunidade e insere-se dentro também das disputas hegemônicas do capital. Santos (1999) propõe o conceito de globalização como um processo pelo qual “determinada condição ou entidade local”, amplia sua influência no mundo todo. Diz ele que não existiria uma globalização genuína. Ela seria uma globalização bem-sucedida de determinado localismo. A condição global é adquirida, contraditoriamente, ao encontrar uma “raiz local” (tradição cultural, sambadas), ou numa “imersão cultural específica”.

Percebemos nesse ponto que tanto o “brincar” como o “se apresentar” estão enredados nessa trama da expansão do capitalismo cultural. Ele é só mais um setor do projeto maior. Esse aspecto invariavelmente conforma tanto o “brincar” como o “se apresentar” na atualidade. É um campo que tenciona com a prática de brincar maracatu e parece não haver maneiras de se subtrair a ele. A condição global, ao encontrar a “raiz local” (maracatu) avança num processo de homogeneização, compartimentalização, numa história única, com uma temporalidade linear. Essas

ações visam descontextualização das práticas culturais da “raiz local” e uma recontextualização dessa mesma raiz em nível de globalização. Em Glissant (2005) encontramos uma crítica aos perigos ocultos de se adotar um discurso de valorização de uma cultura regionalizada, uma tradição cultural genuína ou até mesmo com o conceito de cultura popular. O autor da Martinica defende que ao essencializar uma raiz, uma cultura, como se aquilo pertencesse a um passado, e não pertencesse ao presente, o sujeito acaba enxergando essa raiz fixa, imutável. Torna-se uma tradição de uma única narrativa, imobilizada, que só serve aos interesses de mercados.

Vejamos um pouco mais com Santos (1999) como determinadas formas de globalização corroboram com o entendimento acima. Ele aponta que a globalização deve ser tratada no plural, pois existiriam formas diferentes de globalização. Atenemos nesse comentário como a questão do “se apresentar”, tanto em comunidade quanto no circuito artístico oficial, estão envolvidas sutilmente pelas ideologias do mercado. Ele chama a atenção para duas formas de atuação da globalização: o localismo globalizado e o globalismo localizado. No primeiro, o fenômeno local (maracatu) é globalizado com êxito, seja através das multinacionais do entretenimento, da cobertura midiática, das produções das culturas populares, turnês. Já a segunda forma, é designada como globalismo localizado. Consiste em práticas e interesses transnacionais “nas condições locais”. Isso tem a ver com a comunidade na medida que esses territórios começam a se “reconfigurar” com a presença, atuação e interesses de novos sujeitos, que chegam de diferentes classes sociais, com experiências culturais diversas, etc. Mas acontece que no nível da globalização, essas condições locais - leia-se maracatu e sua comunidade - são desestruturados e reestruturados para atender aos imperativos do capitalismo. Há que se ter atenção a polissemia de determinados conceitos, tais como cultura, cultura popular, tradição cultura, entre outros, pois podemos estar agindo de forma a colaborar com a manutenção de certo estado de coisas.

Em nossas investigações constatamos que haveria um processo gradativo de mudança da relação dos brincantes com o tempo/espço, com suas vivências artísticas. Suas expressões são agora impactadas por *racionalidades que lhes são originalmente estranhas*, como, por exemplo, advindas de pareceres artístico-culturais auferidos por doutores e mestres da academia, mas que não tem vivência cultural e quando têm, não têm uma vivência especificamente com maracatus.

Contudo é inegável que muitos grupos agora têm seus espaços de brincar e se legitimar perpassados por outros discursos, descolados do espaço-tempo de um fazer cultural mais comunitário. Tanto o “se apresentar em comunidade” quanto no “circuito cultural oficial de apresentação”, não são lugares isentos das contradições, de espaços de interesses de todos os tipos. Esses interesses estão presentes tanto no interior do grupo quanto nos espaços que o conformam. Os lugares agora são de *fronteiras*, regionalizados, globalizado, no sentido que agora a experiência não está circunscrita ao seu *habitat natural*, mas pode *se apresentar* em qualquer lugar; palcos, praças, entrevistas, viagens... agora o “brincar” integra o “*mitier*” artístico.

Falamos do brincar até esse momento num contexto já de globalização. Seus desafios locais (comunidade) e globais (mercado) diante da mercantilização da cultura do lúdico. Por sua vez, falamos de uma cultura popular também já transpassada por essas lógicas de mercados. Nesse momento em diante vamos levar a cabo, mais acuradamente, algumas conceituações sobre tradução/tradição cultural nos termos Walter Benjamin. Esse conceito pode ser utilizado por nós para entender essas diversas vozes que tentam conformar o brincar maracatu.

### 2.1.3 A Tradição Cultural

Quando falamos a tradição cultural queremos significar não tanto uma prática enraizada no pretérito. A questão da “autenticidade” é um tema aporético e como vimos pode ser usada para fins de ideologia de mercados. Acreditamos não existir uma cultura genuína, onde todas as outras beberiam em seu leite. Neste trabalho quando nos referirmos à tradição cultural falaremos num sentido de um grupo de cultura popular, qual seja, o maracatu, que desde a fundação, começou com certas práticas que, ao longo dos anos, foram inevitavelmente se modificando.

Tendo essas questões em mente, passamos agora a explicitar brevemente alguns conceitos que vamos mobilizar no decorrer de nossa análise. O campo dos estudos da cultura popular é muito amplo. Podemos abordá-lo das mais diversas perspectivas e manejá-lo nos mais variados interesses. Seus conceitos por vezes tornam-se difíceis dependendo do ambiente em que se realizem. Porém, gostaríamos de destacar que estamos transitando dentro de um entendimento de tradição cultura caracterizada pelas trocas simbólicas, pelos jogos dialéticos dos enunciados, pela

ausência/presença de um centro, pelos signos; elementos esses que também estruturam nossa realidade.

Um dos nossos eixos de discussão teórica diz respeito à questão da tradição/tradução. É certo que o ponto de partida dessa discussão tem origem num texto de Walter Benjamin intitulado “a tarefa do tradutor” (1921), texto fecundo que influenciou e influencia toda uma geração de pensadores da pós-modernidade. É pertinente esmiuçar mais um pouco as reflexões que o autor nos traz nesse texto, onde ele aborda as aporias de se traduzir uma língua, ou mesmo, uma cultura. Ele se refere à tradução de texto, mas esse enfoque abre as portas para se aplicar esse conceito (tradição/tradução) em diversos ramos do conhecimento; historiografia, cultura, crítica literária, política. Esses são alguns ramos de atividade do conhecimento que podemos aplicar os conceitos de tradução cultural nos termos apontados por Benjamin. Interessa-nos esse conceito na medida em que ele está imbricado de forma empírica com o nosso objeto de pesquisa, pois as manifestações de maracatus estão perpassadas por múltiplos discursos e uma “raiz cultural” dinâmica. Vamos nos deter agora em alguns pontos básicos levantados no texto “a tarefa do tradutor”. Esse proceder nos será muito útil tanto na análise sobre o maracatu quanto aprofundar um pouco mais nosso referencial teórico.

Walter Benjamin (1892-1940) foi um filósofo, ensaísta, crítico literário e tradutor alemão. Ele considerava que no trabalho da tradução, evidentemente, existiria uma obra “original”. Entretanto, ele recusava a ideia de ver a tradução como meramente um ato de transmissão de conteúdo contido no “original”. Contudo, parece haver um paradoxo. Ele fala sobre uma espécie de “lei formal da tradução”. Ela estaria situada no “original”. Então, o conceito de tradução deveria se voltar para o “original” buscando uma legitimidade no que ele chama de condições de “traduzibilidade”. Essa lei seria a “forma primeira” que guiaria o ato tradutório (Guilherme, 2013).

Continua ele a propor que numa ordem de “ascendência”, o “original” tem lugar marcado em relação à tradução, não por ser o “início de tudo”, mas por marcar a *passagem*, a tradução entre dois momentos, entre culturas, entre experiências culturais, etc. Assim, pensar um ato tradutório, seja de uma língua, seja da compreensão de uma cultura não deve ter o intento de ser igual ao “original”, mas tão somente, “amorosamente”, ir reconfigurando o “*modo de designar*” desse ato. Paradoxalmente, as reconfigurações dos modos de designar, as afinidades, um ato

delineado da tradição, não acontecem pelas semelhanças, ou pelas continuidades, ou mesmo por pontos em comuns. Mas, ao contrário, é na exclusão da semelhança, na constatação da essência mutável das línguas e culturas, na não linearidade nos modos de designar, que essas ‘afinidades’ vão surgindo e construindo o espaço de traduzibilidade da obra cultural. (Skliar, 2008).

São nesses termos da tradição cultural que operaremos a análise sobre o Maracatu Leão de Ouro do Condado-PE. Não vemos a existência do maracatu como uma tradição fixa, de práticas imutáveis, “original”. Ele é um maracatu original em si mesmo. Ou seja, não existe outro igual a ele. Mas sua existência, suas práticas, suas continuações, seus desdobramentos, são marcados pelas descontinuidades, afinidade na dessemelhança, nas assimilações, acomodações, que se movem na comunidade no dia a dia, buscando uma “traduzibilidade” em comum com o outro (outra cultura) ou com o território de sua expressão cultural - o que pode ser na comunidade ou nos palcos do circuito oficial da brincadeira. Essa tensão, como temos chamado a atenção, fica em relevo no maracatu com o dilema “brincar ou se apresentar? ”. Passaremos a destacar agora os estudos de Jacques Derrida (Guilherme, 2013) que nos guiarão mais à miúdo no nosso desenvolver argumentativo com seu conceito da *torre de babel* e que por sua vez mantém relações estreitíssimas com as ideias da “tarefa do tradutor”.

Derrida desenvolve no *mito de babel* (2013), ou seja, uma tradução da língua que nunca é completa, que seu sentido nunca é fechado, e a possibilidade mesmo de sua traduzibilidade é o *não lugar*, uma falta, ou um vestígio. Vejamos o que esse mito de babel pode nos esclarecer. Derrida parte de um versículo bíblico, encontrado na gênesis 11, 1-9, tradução da CNBB, para discutir e exemplificar, as questões sobre a impossibilidade de tradução da língua partindo de uma língua “mãe”, ou uma língua fundante que serviria de base para a tradução de outras línguas. No referido versículo a parábola se passa da seguinte forma: “A terra tinha uma só língua e usava as mesmas palavras”. Os homens visavam construir uma cidade e uma torre (babel) que chegasse até o céu e agregasse todos os homens. Continua a metáfora que o senhor desce e diz que “*eles formem um só povo e falem uma só língua*” e ordena descer da babel e “*confundir as outras línguas, de modo que não se entendam umas com as outras*”. Dessa forma, babel que, sendo um nome próprio, significa ao mesmo tempo *confusão*, foi abandonada e foi “*lá que o senhor confundiu a linguagem de todo o*

*mundo*". Eis em linhas breves o mito de babel ao qual Derrida parte em suas análises da linguagem e que nos conduzirão no que passamos a entender, nessa perspectiva, como tradução/tradição no contexto da experiência em brincar maracatu. Vemos como a ideia de uma língua única permeia essa passagem bíblica. Ou seja, um lugar de fundação, uma língua em comum que uniria todos os homens, uma busca em traduzir as múltiplas linguagens (tradições) à essa linguagem maior, esse referente para um novo significado. Derrida também denomina essa ideia de *mal de arquivo*; o desejo de retorno ao lugar mais arcaico do começo absoluto.

O início do versículo é sintético na ideia mestra que quer exprimir "*uma só língua e uma mesma palavra*". Para Derrida esse conceito de babel ilustra muito bem o ato de tradução da língua como uma impossibilidade de conclusão, de efeito de total, de término, de completude. Contudo, para ele, *o não entendimento, a confusão*, seria uma condição de compreensão possível, ou tradução, o que segundo ele, permitiria um acordo entre os diferentes. Em suma, a tradução nunca é acabada, ela (a tradução) é, segundo Derrida, "*a tradução de um sistema em desconstrução, a afirmação da presença pela ausência*". O ato de traduzir seria evocar uma possibilidade, nada mais do que uma possibilidade, não se fechando jamais, apenas se traduzindo já imerso nessa grande babel de linguagens e experiências culturais e educativas. É como que uma experiência, cultural por exemplo, comportasse um espaço para sua tradução, mas ao mesmo tempo, isso que a experiência quer traduzir seria intraduzível. Então, esse *exílio*, essa falta da linguagem, pode ser entendido e pensado enquanto "exílio do sentido" e, nesse espaço, nessa tradutibilidade, se *firme não um significado novo, mas um conjunto deles*. A crítica acontece quando ele nega o conceito de estrutura centrada, que relaciona a estrutura do texto, a tradução mesmo, a um centro, a um ponto de presença, uma origem fixa. Sendo assim, as origens do conceito de estrutura centrada são reflexos dos conceitos de um jogo fundado (um centro, um ponto de partida), construído a partir de uma ideia de "imobilidade fundadora" (idem).

Será nesse sentido nossa compreensão da tradução cultural em Homi Bhabha (1998). Para este autor, a tradução ou negociação cultural significaria o ato de significação que implicaria uma temporalidade discursiva híbrida e transgressora. Esse proceder, diz o autor, tornaria possível *conceber uma articulação de elemento antagônico ou contraditório*. Considera que é a partir dos embates culturais, dos

conflitos, que podem sair novas formas de tradução cultural mais “autênticas”. Segundo Bhabha uma das consequências importantes deste fato diz respeito às percepções de identidade cultural na contemporaneidade. Antes circunscrita às lógicas binárias e fixas da modernidade, as identidades culturais de hoje estariam cada vez mais fluidas e transitórias, característica de uma época de mobilidade das populações; migrações, diásporas, exílios, etc.

A questão da tradição cultural nos termos aqui apresentados permeia-se de mais valor ainda quando se trata da preservação e memória do grupo, que carrega ali também uma história social. Mas acontece que os fatos sociais (sambadas, ensaios, apresentações), que abastecem esse *repertório da memória*, surgem na interação com o sujeito e ou o objeto. Influenciamos e somos influenciados, uma ação dinâmica, um dar e receber. Essa tradição cultural não é estática, compartimentalizada. O maracatu Leão de Ouro do Condado-PE recebe as influências dos editais que foram essenciais para a ascensão do grupo, mas veio também mais do tempo em que não havia tanto incentivo, comparadas com hoje e um tempo que os maracatus sobreviviam no “peito e na raça”, mais ligados às comunidades, sem compromissos de apresentações, famílias de vários sítios reunidas. E dessa forma muitos grupos, não só o Leão vai caminhando entre as práticas mais locais e os desafios de se relacionar e/ou integrar dentro da burocracia estatal e ter acesso a recursos que possam proporcionar um melhor funcionamento ou até o funcionamento propriamente dito da agremiação. É mais ou menos isso quando Marciano (2000) nos aponta:

(...) a tradição não é mantida única e simplesmente de coerção da repetição. A tradição não pode ser vista como algo distante, imutável, cristalizada...apartada de quem a faz. Também não deve servir de guia para as pessoas fazerem e refazerem suas práticas. A tradição, o maracatu, não é fruto de uma história linear. Conceito de tradição como fruto da repetição do passado, imóvel e cristalizado. Tradição como forma de composição e ressignificação. ( Marciano, p. 35, 2000)

Vejamos muito toscamente como poderíamos exemplificar uma possível dinâmica dessa “reposição da memória”. O sujeito brinca. Imagina e fantasia em cima do objeto. Esse objeto pode ser concreto e/ou abstrato. Essa interação (brincar) começa a fomentar imagens, emoções, vivências, consciências outras, etc., todo esse

material armazenado na memória. E toda vez que o brincar maracatu acontece, o folgazão recorre à memória do que aprendeu, do que viu, do que lhe falaram, e ali outros que lhe assistem consciente ou inconscientemente assimilam outras configurações de seus movimentos, de suas evoluções dentro da brincadeira, de suas expressões corporais. Vejamos o que o autor Oliveira (2010, p. 23) nos aponta:

(...) A partir desta compreensão define-se repertório como o conjunto de experiência vivenciado por indivíduos de um determinado grupo ou coletividade que formam as referências culturais dos mesmos. Estas referências compõem o Repertório possibilitando assim o trânsito da informação num sistema comunicacional. Aplicando esta noção ao universo lúdico, o brincar se dá de acordo com o repertório dos seres brincantes nele envolvidos. Além disso, o repertório, entendido por nós como memória, não é estanque, é constituído em um processo que se atualiza na relação dialógica que se estabelece entre os seres brincantes e entre estes e seus brinquedos, e, é no campo aberto da repetição, que é própria do universo lúdico que acontece a descoberta do criar/recriar, o fantasiar/reinventar. (...)

Quando pensamos nesse véis do conceito de repertório podemos pensar também como reposição e atualização desse repertório, mas ao mesmo tempo, repetição, sempre repetição. Pois novas experiências vão se juntando as que já existem codificadas ou decodificadas e aí num processo dialético, não sem tensões, conflitos, rejeições, mas invariavelmente havendo uma influência mútua que de alguma forma mantém tudo em mudança e ao mesmo tempo o mesmo. Essas relações de memórias estão imbricadas também nas questões de tradição e tradução cultural. Pois essa reposição de experiências para uma nova configuração da memória acontece senão nesse espaço onde todo mundo se encontra: memória, experiências, vivência, práticas culturais, uma verdadeira babel.

Dentro dessa ideia, percebemos a ebulição de contextos, interesses, lutas, conflitos, em torno da manifestação cultural *brincar maracatu*. Nessa medida de agora, Derrida e Bhabha podem nos auxiliar na busca de uma resposta ou entendimento de como acontecem as mudanças no brincar maracatu dentro de um clima de disputa, de constante relação e tensão. Esse entendimento de tradução cultural exemplificado nos é também um norte na análise e reflexão da experiência do Leão de Ouro do Condado-PE. Isso porque, nessa perspectiva, a tradição cultural não é algo fixo, imutável, mas, ao contrário, aprende com o maracatu que uma tradição se mantém,

mas se renova ao mesmo tempo ao contato com outras culturas, aprendendo e ensinando outras formas de estar no mundo, tendo contato com experiências diversas.

Sendo assim, temos, de um lado, as questões da tradição cultural, permeadas pelas práticas mais antigas, mais ligadas às comunidades e sem compromissos de apresentações “produzidas”. De outro, temos as investidas do poder público, com suas políticas de incentivos de estado em laço estreito com o mercado cultural e suas ideologias de massa que avançam sobre o brincar maracatu e suas vivências em comunidade. Aqui vigoram políticas que tomam o mundo como uno e não diverso. E nesse entremeio os maracatuzeiros buscando uma sobrevivência, pelo menos nos aspectos materiais, mas tendo que ceder em alguns pontos de suas práticas, se adaptarem às exigências documentais, pensando a atuação do grupo dentro de um calendário e em função dele procurar se firmar e desenvolver. São nesses entremeios que muitas vezes são forjadas as “novas” expressões, os “novos” olhares para o mundo, novas situações singulares que propicie o surgimento de novas ideias, mais sonhos, mais criatividade, novas posturas. O que buscamos tão somente consiste num debate acerca da mudança de perspectiva e ambiente do maracatu rural e não necessariamente uma qualificação, ou uma compartimentação do que seja bom ou ruim, certo ou errado da brincadeira e suas relações culturais e ou institucionais.

O que está em jogo nesse contexto sócio histórico é a disputa em torno das identidades culturais, e quem tem o poder de *designar* (tarefa do tradutor) o que é cultura, o que é popular, o que são identidades, etc. Isso se origina, como detalharemos no próximo capítulo, no colapso da cosmovisão das sociedades pré-modernas. Essas sociedades começam um movimento em direção da nova ordem mundial, ou revolução industrial. Essa revolução ocasiona uma implosão dos velhos dogmas sociais, impondo uma nova visão de mundo baseada na racionalidade e no indivíduo como centro do universo. Numa fase posterior dessa revolução surge o fenômeno da globalização. Com a indústria produzindo com suas fábricas era necessário um mercado consumidor e uma ideologia de mercado. É aí que o contexto da ação do mercado surge como homogeneizador de produtos e serviços. Aqui percebemos a posição que a comunidade se encontra em relação a essa força bruta que torna tudo impessoal e consumível (Santos, 2005).

Neste bloco tratamos de explicitar os sentidos que estamos a adotar da tradição e tradução cultural. Nos detemos um pouco no texto “a tarefa do tradutor”, pois é um texto basilar para a consecução de nossa análise. Na sequência reforçamos os argumentos do “*a tarefa do tradutor*” e aprofundamos com o *mito de babel*. Entramos com o conceito de repertório e repositório como forma de fomento a dinâmica e renovação das expressões culturais. Por fim, abrimos alguns parágrafos para nos deter um pouco nas questões da crise das identidades modernas. Agora passaremos a detalhar um pouco mais essa relação entre o Estado e o Mercado e suas ações em direção do pilar Comunidade e como esta vem se comportando diante desses novos impositivos culturais, sociais, históricos, políticos.

## 2.2 O ESTADO, O MERCADO E A COMUNIDADE: TENSÕES ENTORNO DO BRINCAR MARACATU.

### 2.2.1 O Estado

Abordar a história do maracatu Leão de Ouro do Condado-PE exclusivamente a partir do seu interior é não atentar para as forças e processos do capital que agem para manter uma relação com as instituições, nesse caso o maracatu, de dominação da produção e difusão da cultura popular. Apresentaremos por isso uma fala mais histórica e contextualizada da emergência do estado como estado-nação, que, com a crise do sujeito moderno, esse estado avança, ao mesmo tempo, numa apropriação das diversidades identitárias de um povo partindo mesmo de uma noção de uma cultura “popular”. Nesse sentido vamos estabelecer uma breve linha do tempo, desde o conceito de estado, passando pelo estado-nação, suas relações com a globalização, até sua reverberação no território da comunidade. Fazendo isso temos uma visão mais amplificada dos fatores sociais, históricos, políticos, que direta ou ineditamente conformam o brincar maracatu na atualidade.

Com o colapso da visão teocrática de mundo começa a surgir uma nova ordem mundial. Esse deslocamento impulsionado inicialmente pelo capitalismo agrário e a posterior, com o capitalismo industrial, fomentaria um novo paradigma de sujeito e de sociedade. Nessa nova ordem o sujeito do mundo medieval cede lugar ao sujeito moderno e racional. As crenças metafísicas são deixadas de lado e o homem agora é o sujeito do centro.

Podemos dizer que nas sociedades pré-modernas as cidades eram formadas por pequenas nações. Esses “polos sociais e culturais”, muitas vezes, possuíam uma língua própria, suas histórias, suas identificações culturais, dentro desse espectro de viver num grupo social, denominado de nação. Em uma definição mais pragmática podemos definir nação como um agrupamento humano, cujos membros, fixados em um território, são ligados por laços históricos, culturais, econômico, linguístico, etc. Contudo, essas nações não possuíam um programa ideológico comum, um plano de desenvolvimento global, ou uma união das nações, digamos assim. É aí que entram os processos de formação dos estados-nação, tanto num contexto geral, mas sobre

tudo no contexto da Europa ocidental que é o nosso recorte temporal mais específico (Santos, 2002).

Os movimentos de formação dos estados-nação no ocidente correspondem ao final do século XVIII e início do século XIX. A razão passou a ser a força constituidora da dinâmica social moderna. Não à toa esse movimento vem amparado teoricamente no iluminismo e tem como uma de suas características o valor ao nacionalismo. Quando se fala em estado-nação nos referimos a um território (no plural) constituído por alianças, acordos, tratados comerciais, leis de patentes, intercâmbios, dentro de uma política de mútuo consenso, que pela cooperação e pelos próprios meios, instituem um governo soberano. Uma das diferenças que podemos encontrar entre o estado e a nação é que o estado pode ser considerado como uma entidade política e geográfica, enquanto a nação seria uma unidade étnica e cultural. Então, o consenso entre os estados-nação suscita previamente um comum acordo entre os membros, terem objetivos semelhantes, uma situação onde os dois são coincidentes no plano de ação (idem).

Para a aliança ser erguida e manter-se de “pé”, os estados-nação ocidentais firmam-se por meio de uma ideologia, uma estrutura jurídica e mais que isso, a capacidade de impor seus domínios sobre um povo, um território, uma comunidade. Ao longo dos tempos estados-nação surgiram e desapareceram em diferentes épocas e lugares do mundo. A ideia de identificação com uma cultura própria, línguas e histórias em comuns, diferenças, particularismos, parece ser uma amálgama social dos estados-nação do ocidente. Essas posturas seriam transportadas para suas colônias, só que agora turbinado com o advento do capitalismo, sustentado numa ideologia liberal, em busca de novos mercados para suas mercadorias, e consumidores ávidos por consumir. Vimos até aqui o contexto da formação das nações e estados-nação e, conseqüentemente, a força de imposição do capitalismo industrial em todas as suas colônias além-mar.

Para entendermos as relações entre o estado e o mercado e suas conseqüentes investidas no pilar comunidade (leia-se maracatu) nos deteremos um pouco de como a globalização, através do capitalismo industrial, assenta suas bases expansionistas de mercado cultural e afins em consonância com as diretrizes do estado-nação capitalista e como a crise do sujeito moderno, que inicialmente pareceria realmente uma crise, foi usado para manter o expansionismo global, só que

agora em outras bases de sujeito e consumo. Acontece que com a globalização, com a crise do sujeito autorreferente, as expansões comerciais, culturais, sociais, linguística, percebe-se que esse paradigma já não dá mais conta de abranger o indivíduo e a sociedade. Passemos a observar agora como uma das formas da globalização estende seus pressupostos.

### 2.2.2 O Mercado

Em “Tensões da modernidade” Santos informa que no entendimento dele a modernidade ocidental possui três dimensões dialéticas que a conformam. A primeira seria o que ocorre entre a regulação social e emancipação social, já na segunda tensão, ele destaca o Estado e a Sociedade Civil e por fim na terceira tensão, destaca a tensão entre o estado-nação e a globalização. Nos deteremos nesse último aspecto para entendermos as relações entre o estado-nação moderno e a emergência da globalização e como isso afetaria o pilar comunidade.

Para efeitos de nossos estudos o eixo mercado será apresentado aqui através das lentes da globalização, em sua forma de expansão de mercado cultural agindo sobre territórios transnacionais. A globalização pode ser entendida como um processo de aprofundamento internacional da integração entre os estados-nação modernos do ocidente. Essa “unificação” acontece no âmbito econômico, social, cultural, político. A dinâmica e a revolução dos meios de transportes e comunicação entre os países entre os quatro cantos do globo, já no final do século xx e início do XXI, podem ser apontados como alguns dos fatores que impulsionaram os processos de e da globalização. Com as fábricas produzindo sem parar, sob o esteio da ideologia econômica do liberalismo, com as revoluções dos meios de comunicação e transporte, os estados-nação modernos são acometidos de uma imperiosa necessidade de expandir seus mercados. Essa expansão dos mercados, em contrapartida, aos poucos, operou gradativamente uma abertura para produtos vindos de “fora”, efetuando intercâmbios culturais, recebendo imigrações, hibridismos culturais, outras línguas, etc. Essa abertura foi mais acentuada ainda com a chamada crise da modernidade que abalaria mais uma vez os quadros de referências sociais, históricos, políticos, econômico, linguístico, da sociedade ocidental.

Podemos ver a relação imbricada entre o estado e o mercado (globalização). Entretanto, a globalização e a quebra do paradigma moderno trouxeram um ponto de inflexão nessa relação. O estado agora não poderia se fechar em si mesmo, precisava formar um público consumidor interno que também consuma produtos transnacionais, que esteja aberto a outras culturas, que viva uma cultura de massa. Na outra ponta da inflexão temos a queda do sujeito moderno, agora fragmentado, descentrado, em busca de uma identidade mais condizente com seus novos anseios. Essa “crise de identidade”, por um lado deslocava o indivíduo, pois agora sem referências sociais não tinha mais onde se agarrar, e por outro, serviu aos interesses de expansão de mercados que se apropriou da narrativa. Pois já que agora o paradigma moderno não dá mais conta da diversidade social, de abranger múltiplos aspectos da realidade e do ser, vamos fortalecer o local, o regional, a cultura popular, a tradição cultural. Com o pretexto de fortalecer a comunidade, se não tomarmos cuidados, poderemos está fortalecendo a manutenção dos processos hegemônicos de dominação cultural. Nesse cenário temos as disputas pelo poder de “designar”, de traduzir, da fala oficial final, se voltando para o pilar comunidades. Falaremos um pouco dessa crise de identidade na modernidade para entender as relações do mercado com as identidades que já atuam na comunidade.

Ao se referir as identidades culturais na modernidade, Hall (2003) diz que não são rígidas, nem imutáveis. Derivam de processos de identificação que são sempre transitórios e fugazes. As identidades estariam em constante modificação. Continua ele a dizer que além de dinâmicas, as identificações culturais são marcadas pela busca da “diferença” e pelas “hierarquias das distinções”. Então, segundo o Autor, haveria uma descontextualização da identidade na modernidade para em seguida haver uma re-contextualização das identidades e de universalidade das práticas sociais acontecendo no território da comunidade. Espaço esse agora transnacionalizado.

Em “notas sobre a desconstrução do popular”, Hall (2003) diz que esses localismos, regionalismos, volta das identidades, e até mesmo o conceito de cultura popular, configuraria como uma reestruturação do capital em nível global. Diz ele que a justificativa desse interesse do capital pelas culturas de classes populares acontece porque “ a constituição de uma nova ordem social em torno do capital” exigiria um processo de “reeducação dos sentidos” de forma mais ampla. Foram as lutas em torno

da cultura, das tradições, formas de vidas das classes populares que ocorreram as mudanças no equilíbrio e nas relações de forças sociais ao longo da história. (idem)

O que sustentaria a dominação cultural não seria os conteúdos dessas categorias impostas (localismos, regionalismo, tradição, cultura), mas sim, “as forças e relações que sustentam a “distinção e a diferença”, ou entre as formas culturais da elite ou do popular. E mais ainda para sustentar essa dominação torna-se necessário todo um conjunto de “instituições e processos institucionais” para mantê-las e para destacar continuamente a diferença entre elas. O autor cita a escola, o sistema educacional, o aparato acadêmico e literário como algumas instituições e processos institucionais, como mantenedoras das “distinções e diferenças”. No caso do maracatu podem ser as secretarias de cultura, os concursos, os editais, o carnaval (idem).

Até aqui chegamos mostrando o nascimento e a ascensão dos estados-nação no ocidente, suas práticas, seus postulados, suas referências, no lastro da dimensão estado/indústria e a globalização (mercado). Destacamos a crise de identidade na modernidade, mostrando isso como consequência de um paradigma que não dá mais conta do mundo e que os discursos de cultura popular, tradição cultural, identificação cultural, conceitos de comunidades, podem ser usados também nas manutenções das hegemonias. Feito essa exposição até aqui vamos agora adentrar no pilar comunidade. Uma vez definido os conceitos e práticas do estado/mercado, vamos agora ver como acontecem essas relações do espaço comunidade diante desses impositivos e ver como ela própria, invariavelmente, já está transpassada por essas lógicas sócios-históricas, mas isso não a impede de exercer suas autonomias internas, de dá sentidos coletivos às suas práticas, de exercer um hibridismo cultural, talvez nos termos aqui colocados.

### 2.2.3 A comunidade

A comunidade (espaço de brincar maracatu, sua territorialidade) não simbolizaria necessariamente o local sacrossanto aonde a prática do maracatu e as relações entre os maracatuzeiros e os imperativos institucionais acontecessem sem contradições e sem influências outras. Mas tão somente um espaço, um território aonde uma prática cultural teve início e se desenvolve, que esse local fala do maracatu

e o maracatu fala desse local, que suas estéticas sonoras e visuais contam um pouco da subjetividade coletiva de um grupo comunitário e suas práticas sociais e culturais.

O brincar maracatu tem suas origens na vida em comunidade. Foi dela que muitas vezes veio o apoio para prosseguir com a manifestação, o dinheiro, a água, o público, os artistas. Pode ser um espaço mágico do brincar no qual cada grupo cria e recria suas culturas do lúdico, onde muitas vezes existe um brincar pelo brincar, a convivência com a vizinhança, do ócio criativo, uma lógica de coletivo e autonomia. Seus calendários de manifestações são variados e acontecem tanto no próprio terreiro (ou sede), mas também em concursos de agremiações carnavalescas, nas sambadas, nos ensaios, nas esquetes de terno, no carnaval de pascoa, nas cerimônias de trincheiras, nos rituais sagrados, etc. Esses compromissos de cultura lúdica que o maracatu sustenta torna-se um mosaico de possibilidades de lucros para o mercado cultural global dentro do contexto que destacamos.

Mas a lógica de mercado apregoada na atualidade entra em choque muitas vezes com a dimensão da comunidade, pois esta mantém como lastros de valores e lógicas dentro do maracatu, no leão especificamente, o amor à brincadeira, o gosto do brincar, o brincar pelo brincar, o tirar dinheiro do próprio bolso para promover a brincadeira do maracatu. É nesse contexto comunitário, utilizando uma discussão de identidade cultural, de cultura de raiz, de cultura popular, que o estado e o mercado muitas vezes procuram brechas para se estabelecerem. Vimos com Santos (2002) que a indústria cultural age sobre um local (localismo) e ao mesmo tempo em todos os lugares (globalização, mercado), transformando tudo em mercadorias e serviços.

Entretanto, a comunidade não é uma instância apartada do jogo social, que recebe as influências de forma passiva, composta por indivíduos indiferentes aos impositivos e desafios de se manter a tradição viva, ou estratificada em mistificações de cultura única. Contudo, as investidas institucionais também fortaleceram e potencializaram uma maior percepção da questão de estar ligado à comunidade, aos seus, ao brincar simples e faceiro, da busca de “preservar uma tradição cultural” e está buscando uma constante mudança. Em relação aos valores em comunidade, são aspectos que colhemos nos inestimáveis depoimentos que os maracatuzeiros do leão de ouro do condado-PE nos forneceram.

A própria noção de improviso e resistência de alguns folgazões remete a uma hibridização das racionalidades... e nesse deslizar de fronteiras, em alguns momentos nos transparece, a racionalidade do concurso, do se apresentar, que vai se estabelecendo, avançando em relação ao brincar ligado à comunidade. O deslizar de fronteira, as possíveis hibridações das racionalidades que acontecem no interior da prática do brincar maracatu acontecem no calor mesmo do problema que os desafia, e são respondidas também dentro dessa lógica. Essas tensões que cercam o maracatu acontecem concretamente quando precisa de dinheiro para fretar um ônibus para pegar os integrantes, quando se precisa de costureiras para confeccionar as fantasias, de dinheiro para arcar com as taxas burocráticas, ou seja, há uma resistência, outras lógicas de manter e desenvolver o brinquedo. A comunidade configura-se como um espaço de intensa relação com as mais diversas fontes (oficiais e não oficiais) para viabilizar a existência e permanência do brinquedo. Um espaço de relações interpessoais. Um território de fronteira. Mas ao mesmo tempo uma comunidade que tem vida própria e, portanto, tem poder de significação (o poder de designar em tarefa do tradutor) para além dessas narrativas institucionais, muito além de uma suposta unidade social que essas narrativas pretendem representar.

Nesse ambiente de brincadeiras o que vale é a experiência de cada um e cada um faz sentido na medida de sua experiência. Em "*Pelas Mãos de Alice*" Santos (1999) se refere a uma zona fronteira entre as culturas. Seria híbrida, babélica, onde as relações se esgarçam e se constituem em hierarquias pouco propensas de globalização. Continua apontando que nesse ambiente (ou ambiente narrativo da brincadeira) são amplas as possibilidades de identificação, de criação e recriação cultural...todas as possibilidades em constante fluidez de arranjo e rearranjo social, histórico, político, cultural. A comunidade não é uma categoria estanque, um espaço apenas físico, mas uma arena de luta e resistência, mas também de apropriação e expropriação, tanto do estado/mercado quanto da comunidade ou dos ambientes narrativos (idem).

Havíamos proposto que esse capítulo seria dedicado ao delineamento do nosso objeto de pesquisa e aos levantamentos dos dilemas, conflitos, desafios, tensões, que envolvem o entorno do brincar maracatu. Essas tensões conformariam, invariavelmente, o brincar maracatu na contemporaneidade. Isso acontece devido ao fato de que tanto as instituições sociais são perpassadas pela cultura quanto a cultura,

nesse caso a cultura popular do Leão, não pode ser apartada do meio social. Não seria uma instância à parte, mas estaria em constante relação com as instituições. A primeira tensão em torno desse brincar que destacaríamos localiza-se no *Estado*, com suas políticas de regulação social e seus históricos de expansão territorial. A globalização aparece na sequência desse assédio como uma busca de formação de novos mercados culturais, a formação de um público único, de massa. O terceiro fator contribuinte pode ser entendido no interior da própria comunidade e nas práticas dos folgazões; na comunidade como espaço almejado pelo capital e nos folgazões em relação aos sentidos que eles atribuem a sua brincadeira diante dos impositivos de mercado. Portanto, destacamos esses três aspectos como tensões e dimensões analíticas que adotaremos neste entorno do brincar maracatu hoje.

Tecendo um rápido apanhado do que foi dito até aqui podemos argumentar que a comunidade não é um território, ou um espaço, isento de contradições, ambiguidades, dialéticas. Assinalamos alguns pontos do brincar em comunidade, as lógicas globais do brincar e também aspectos como espaços de fronteiras. Apontamos como conclusão três dimensões que confirmam o brincar na contemporaneidade. Na próxima seção discorreremos sobre as relações entre cultura e educação, já dentro de uma crítica ao sistema educacional hegemônico e apontando o espaço da cultura popular (maracatu) como um território que também se aprende.

### 1.3 SOBRE EDUCAÇÃO E CULTURA

Neste bloco estabeleceremos as relações desses fatores sociais, históricos, políticos, com o sistema educacional hegemônico na atualidade e como esses fatores reverberam no ensinar e aprender na modernidade. Partindo desses pressupostos teceremos uma crítica a esse campo educacional que, ao se pretender o centro de uma racionalidade capaz de sistematizar um conhecimento único e universal, exclui radicalmente de seu horizonte discursivo a dimensão educativa de ambientes comunitários como o do maracatu estudado. Sendo assim, explanaremos que também se aprende na cultura e, neste caso, porque não, a comunidade cultural do maracatu como espaço de aprendizagens e formação para a vida em sociedade e para uma formação profissional de mercado cultural. Esse configura-se como um espaço educativo também, onde se aprende e se ensina valores para além dos espaços escolares.

Inicialmente tentaremos pontuar algumas linhas sobre a relação das dimensões analíticas acima mencionadas, qual sejam, o Estado, o Mercado (globalização) e a Comunidade, com a concepção de um tipo de educação universal, racional, válidas para todos, de conteúdos únicos. Esses valores modernos dentro de uma concepção de educação são os mesmos que encontramos nas três tensões que conformariam a brincadeira do maracatu hoje. Lembremos que a concepção de um sistema único de educação, com línguas e linguagens definidas, conteúdos previamente selecionados, veio no lastro da expansão do estado-nação ocidental, impulsionadas pela produção industrial e sua consequente busca por novos mercados, a necessidade de formar mão de obra qualificada para a nova ordem e necessidades do campo de produção nascente. (Santos, 2005; Hall, 2003; Canário, 2005).

A escola, nesse contexto, passaria a ser a responsável por preparar para o mundo do trabalho e para um trabalho de conformação social da nova ordem. As culturas, são múltiplas, com diferentes línguas, origens, experiências outras, todo um amálgama que não cabe todos dentro do espaço escolar. Torna-se imperioso uma seleção do que se considera relevante como cultura e conhecimento, e quais identidades serão admitidas dentro do espaço escolar. Tarefa árdua essa da escola. Isso inevitavelmente deixaria uma gama significativa de culturas às margens do espaço educacional. Os sujeitos uma vez inseridos no interior dessas instituições (escola) sentem-se deslocados dessa realidade recortadas para eles. Isso acaba

causando um estranhamento, e não raro o afastamento da escola. Cultura e educação aqui perpassa o mesmo lado de uma moeda. Podemos supor que a concepção do sistema educacional hegemônico é resultado das necessidades diretas dos fatores sócias, históricos, políticos, que conformam o brincar maracatu. O campo educacional é só mais um e não menos importante setor de influência e dominação capitalista globalizada (idem).

Esse espaço educacional hegemônico configura-se como um centro irradiador de uma razão (racionalidade) supostamente capaz de construir e sistematizar um conhecimento universal. Uma estória ficcional única ainda que racionalmente explicável e entendida. Buscando as origens dessa configuração do sistema de educação como reprodutor de um pensamento único, encontramos no desenvolvimento da revolução industrial e liberal, com elevação numérica trabalhadora, e um mercado consumidor nascente, uma educação vista como uma possibilidade de atendimento a tal mercado, de controle disciplinar sobre os trabalhadores e uma promessa de ascensão social pela escolarização. Nos anos 1960 começa um processo de intensa massificação escolar com vistas às demandas do mercado consumidor (Canário, 2005). Esse modelo escolar hegemônico caracteriza-se por fomentar relações inflexíveis e hierárquicas, onde pairam regras impessoais, distantes das experiências vividas pelos sujeitos, em uma concepção de conhecimento que se dá através do acúmulo de informações, toda processada em categorias estanques, que necessitam ser "depositadas aos poucos nos estudantes".

Na estrutura desse saber (episteme), a explicação e o encandeamento lógico-racional do pensamento, fundados em "critérios válidos", eram condições para adquirir o status de conhecimento científico válido. Vejamos que todo esse arcabouço epistemológico ainda está fortemente impregnado no conceito de educação na contemporaneidade. E mais ainda, esses postulados dentro do sistema de educação ocidental é o parâmetro para legitimar o conhecimento. Essa situação resvala no campo educacional como um conhecimento que vem de fora para dentro e que não leva em consideração a pluralidade cultural que deveria compor o espaço escolar ou mesmo, quem sabe, implodir esse espaço tal como hoje se configura. O Espaço que deveria ser do diálogo, da troca de experiências e de conhecimentos, das identificações culturais, do aprendizado prazeroso, torna-se um campo competitivo, de exclusão, deixando as relações que compõem o ensinar e aprender, apáticas e

distantes da realidade dos sujeitos (Bombassaro, 1992; Brandão, 2006; Lacerda, 2004).

Nossa intensão até este instante foi pontuar as influências de uma ideia de aquisição do conhecimento válido unicamente pela racionalidade e uma concepção de educação técnico-científica que exerce influência no espaço escolar, na concepção de educação, na eleição de currículos válidos para o sistema educacional. Buscaremos agora, num esforço de reflexão, expor o campo cultural como um lugar que também se aprende e que esses conhecimentos e as experiências de aprendizados - na comunidade cultural - também tenciona, negocia, cede, com as lógicas racionalizantes do sistema educacional hegemônico.

Em “*Nós para atar e desatar*”, Mesquita e Tavares (2018) levantam questionamentos sobre o que podemos aprender com a cultura e expõem uma relação entre cultura, escola e sistema educacional. Continuam os autores na assertiva de que a cultura habita a escola de três diferentes formas. A primeira forma seria a “forma oculta” - que impera um racionalismo técnico-científico. A forma complementar seria a segunda forma da cultura habitar a escola; mas como complemento da “grade curricular” e das atividades disciplinares e, finalmente, a terceira forma seria a forma radical (raiz); ela atuando como elemento central e organizador do processo formativo. Chamam a atenção para o fato de que quando há uma abertura no ambiente e nos processos educacionais, os processos culturais parecem estar às margens dos horizontes discursivos do que seja uma educação relevante na educação oficial. Ao mesmo tempo que a cultura, por vezes, perpassa os processos educativos, ela não exerce de forma integral a influência e a importância que possui para reconfigurar ou abalar as estruturas de um sistema de conhecimento, mesmo ela estando presente nos espaços escolares e participar, mesmo que de forma complementar, do currículo instituído (idem).

Mas a cultura e a educação não estão circunscritas em lugar físico nenhum. Elas estão dialeticamente atadas no amalgama social e existem múltiplas dimensões do aprender. Gallo (2012) destaca algumas dimensões do aprender, tais como aprender como processo, como passagem e como acontecimento. Como processo enfatiza as experiências, as trocas, um tempo não linear, o respeito às diferenças. Já como passagem, não haveria um aprendizado a se copiar, mas ao contrário, o aprender estaria num constante devir de formas, conteúdos. Lembremos nesse ponto o

conceito de tradução na tarefa do tradutor, onde não haveria um original a imitar, ele seria importante não porque seja original (o primeiro), mas por marcar a “passagem”. E no terceiro ponto o aprender seria um “acontecimento”; algo que envolve e desafia, que nos chama a uma atitude perante a situação. Nesse ponto lembremos que as vicissitudes da vida, sua superação, e desenvolvimento de modos de viver em sociedade, impulsiona o homem na construção de instituições sociais, onde esses conhecimentos, aprendizagens, e suas culturas, impulsionam e instituem formas de educação em sociedade (idem).

Em um exercício de reflexão tentamos pontuar a relação dos fatores sociais, históricos, políticos, que conformariam o brincar maracatu e como isso se relacionaria com as concepções hegemônicas educação. Para tanto, tecemos uma crítica ao campo educacional como núcleo de expansão de uma racionalidade capaz de sistematizar um conhecimento universal comum a todos. Na sequência, chegamos a defender a cultura e seus espaços como lugar que também se aprende para além de currículos inflexíveis e apartados da vida. Passaremos agora ao segundo capítulo abarcando nossa metodologia e uma análise mais acurada.

### 3 MARACATU DE BAQUE SOLTO LEÃO DE OURO DO CONDADO-PE: LEMBRANÇAS DO BRINCAR.

Tínhamos o ambiente das brincadeiras mistificado pelas narrativas de “violência”. Com as investidas do Estado/Mercado nos contextos históricos aqui colocados, a brincadeira e o maracatu passam a ser “valorizados”. Todo aquele ambiente de tensões, brigas, confusões, cederam lugar à chamada pacificação e essa “violência” surge agora em novas formas de competitividade já dentro da dimensão de mercado que chegou e se firmou. Essa comunidade do brincar na atualidade está perpassada há muito pelas lógicas de mercado. Não há, em nosso entendimento, como se abster dessas influências, mas sim minimizar seus efeitos mais nefastos para a manutenção da vitalidade de uma “cultura tradicional”. É nesse sentido que iremos manejar o conceito de *tradição cultural* para entendermos como esses fatores que conformam o brincar maracatu podem ser negociados, ou traduzidos.

Em Benjamin (1921), o ato tradutório não é nunca somente a transmissão de conteúdo, mas o lugar que marca a *passagem*. E por isso a obra “original” é importante, não porque seja “original, mas porque marca a passagem para um 'novo estado de coisas'”, um campo de *traduzibilidade do objeto*. Dentro dessa babel de influências que agora a comunidade recebe mais intensamente, pensar a tradução nesses termos apontados é - conforme nossa análise dos dados da presente pesquisa - não se deixar levar unicamente pelos determinismos *Estado/Mercado* na configuração das novas formas de brincar maracatu, nem muito menos subestimar o poder de ressignificação e empoderamento dessas políticas que poderão ser manejados pela comunidade e seus sujeitos.

No *mito da torre de babel* interpretada por Jacques Derrida (2013) temos uma defesa da tradução na direção do entendimento colocado acima. Na torre, que comportaria as diversas culturas e línguas, o não entendimento, a confusão, seria uma condição de compreensão possível, ou tradução, o que segundo ele, permitiria *um acordo* entre os diferentes. Nesse caso, ele coloca o ato tradutório como um “acordo” entre os “diferentes”, ou seja, a tradução nunca é passiva. Esse ato evoca uma possibilidade em meio a tantas outras possibilidades.

Essas possibilidades de um acordo entre os diferentes, um lugar de passagem, em Homi Bhabha consistiria num ato de significação que implicaria uma temporalidade discursiva híbrida e transgressora. Isso poderia tornar possível conceber uma articulação de elementos antagônicos (Bhabha, 1998). É exatamente isso que encontramos quando olhamos mais de perto essa tradução cultural do brincar maracatu. As investidas Estado/Mercado trazem para dentro da Comunidade novas estéticas, "pacífica" o ambiente, estabelece um status artístico oficial, mas diante desses elementos que tencionam com as práticas do brincar na comunidade. É nesse embate que Bhabha considera que pode acontecer o que ele denomina tradução cultural. Doravante são nestes termos da tradução como passagem, tradução como acordo, tradução como embate, que procuraremos manejar o conceito de tradição cultural para dar cabo aos nossos questionamentos de pesquisa, através das categorias e dimensões analíticas que construímos. A seguir passaremos a delinear nossa metodologia de pesquisa.

### 3.1 “ISSO É JEITO DE BRINCAR, MININU?”: APONTAMENTOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS PARA UMA BRINCADEIRA DE APRENDER.

Existe uma longa tradição das metodologias qualitativas, mesmo sem essas possuírem, às épocas mais pretéritas, o status de rigor científico. As pesquisas nessa abordagem assumem variadas formas e são orientadas em diversos contextos, tornando a análise complexa que exige do pesquisador um mínimo de domínio de ferramentas analíticas mais refinadas conceitualmente. O tratamento dos dados qualitativos leva em consideração, no fenômeno ou objeto estudado, os pormenores descritivos, o simbólico, o teor das conversas, as palavras não ditas, as interpretações que os sujeitos em análise têm do que está sendo proposto (Schultz, 2011).

Ainda com o autor citado acima, entrevemos, como estratégia de abordagem investigativa, os métodos de *observação não participante e as entrevistas*. A primeira estratégia visava a uma interação maior com o objeto de estudo, de um grupo, adentrar em seu espaço de expressão, observar seus costumes e crenças, para daí ter uma visão mais abrangente relativamente à investigação. Já a segunda, através das perquirições mais complexas, as reflexões mais agudas, busca um alcance mais profundo do objeto estudado. (Idem).

No estágio de *coleta de dados* realizamos visitas e entrevistas no Sítio Malokambo, em Tracunhaém/PE, que também é um centro cultural, coordenado pelo mestre de capoeira Joab Jó e Helena Tenderini, que também foi um dos nossos entrevistados, porque também é caboclo de guida do Leão de Ouro, e foi quem nos abriu as portas para o universo do maracatu e possibilitou a construção desse trabalho. Realizamos entrevistas também na sede do Leão de Ouro e estivemos presente durante uma sambada na sede do maracatu. Nessa sambada usamos a *observação não participante* como um dos métodos e podemos observar *in locu* as mudanças de valorização do maracatu apontadas no estudo.

As entrevistas são consideradas de extrema importância na fase de trabalho de campo. Constitui-se como um instrumento muito eficaz de recolhimento de dados, desde que observados certos procedimentos metodológicos. Busca-se no campo da entrevista, de modo geral, uma inserção no mundo interior e exterior do objeto pesquisado. Ela tenta também, buscar formalmente informações sobre determinado

tema, a entrevista deve ser incorporada ao seu contexto, acompanhada ou complementada pela observação não participante. Dito isto, no segundo modo de coleta de dados recorreremos à entrevista narrativa. Basicamente partíamos de duas questões para desencadear a fala do maracatuzeiro. Uma exmanente: que refletiu nossas motivações para a pesquisa, nossas formulações, nossas intensões analíticas e a outra, questões imanentes. O desafio nesse proceder é transmutar ou traduzir questões exmanente em questões imanentes, de forma que se faça uso da própria linguagem do entrevistado. Nesse método partir-se-ia de dados mais imediatos da realidade social (o maracatu) para desencadear questões, formulações, lembranças, mais de foro subjetivo. Então, as lembranças, as experiências, os relatos de pequenas histórias, suas conquistas, desafios, são elementos que se constituem como nossa matéria prima analítica (Trivinos, 1987).

Estão inclusas dentro do método de entrevista narrativas; as histórias de vida e as discussões de grupos, as memórias, as experiências. Nessa base busca-se respostas mais abertas, narrativas, subjetivas, onde a interação com o pesquisador vá aprofundando a problemática. Cabe um roteiro, mas que não seja muito fixo. Isso pode acabar cerceando a fala dos participantes. Uma de suas qualidades para a perquirição da realidade social está no fato de colocar o pesquisador dentro de relações contraditórias surgidas a partir das discussões do grupo (Alves; Mazotte, 1998).

Além das *entrevistas e observações não participantes* que procedemos, recorreremos à *revisão bibliográfica* para passar em vista o que já se tem dito sobre o maracatu rural e as influências de mercado sobre ele. Basicamente o que trazemos para o debate são elementos que outros autores também enfocaram; as questões de tradição, as influências de mercado, a compartimentalização do brinquedo, a origem ou o surgimento de determinada figura, mas creio que o diferencial de nossa abordagem seja no sentido de que não buscamos as origens do maracatu, ou então se existe uma cultura tradicional ou original, ou se essa coisa de mercado é boa ou não, mas tão somente destacar que esses elementos sociais (o estado/mercado) estão presentes intrinsecamente, não só na existência, mas nos sentidos e percepções que hoje se tem do maracatu.

O local geográfico do nosso campo de pesquisa fica situado na zona da Mata norte do estado de Pernambuco. É uma região dominada pelas paisagens dos

canaviais. O perfil socioeconômico dessa região assinala que 2/3 estão ligados a trabalho de meios de subsistência, entre os quais; o roçado, o corte de cana, o comércio nas feiras. De forma geral caracterizam socioeconomicamente essa região do nordeste de Pernambuco as terras de latifúndios agrários, a exploração de mão de obra barata, as condições degradantes do trabalho na cana de açúcar, altos índices de analfabetismo, a sazonalidade das ofertas de trabalhos no corte. Todavia, é nessa região, nesse contexto social, que se originou, se mantém e desenvolve o maracatu rural, suas complexidades culturais, seus desafios para manter o brinquedo. As diversidades socioeconômicas não impediram esses folgazões de construir um vigoroso legado cultural (Borges, 2003).

*Entrevistamos oito maracatuzeiros* que nos guiaram nesse universo brincante. Contamos como os inestimáveis depoimentos de Pinone, Paulo Barbeiro, Agnaldo, seu Inácio, Cangaço, João Pererê, Fabinho Soares e Joab Jó. Com exercício de seu Inácio, Cangaço e João Pererê, todos os outros fazem parte do leão de Ouro do Condado. Um dos critérios utilizados para a escolha dos entrevistados era de que eles tivessem efetivamente uma trajetória de práticas em brincar maracatu. Joab e Fabinho são os mais novos em idade, os outros são maracatuzeiros mais antigos, tanto na idade quanto na brincadeira. Os folgazões mais antigos viveram *esse antes e depois* da "valorização" do maracatu. Essa diferença de idade e de experiência no brincar, fica evidente nos teores das entrevistas. Os mais velhos são mais sensíveis em avaliar como positivo para o maracatu essas novas lógicas de mercado. Esse aspecto constitui-se de enorme importância, pois vemos que os depoimentos de Joab e Fabinho de certa forma fazem oposição às lógicas mencionadas. Joab, por exemplo, alerta os perigos que essas influências representam no sentido de uma descaracterização do brinquedo e da brincadeira. Ouçamos o que Joab nos diz sobre isso:

(...) As pessoas começaram a se importar cada vez mais, o que é comum até em outro Maracatus também, começaram a se importar mais com o campeonato da federação, tá entendendo? Campeonato da federação. Tudo era motivado pro campeonato. Isso muitas vezes é comum na maioria dos Maracatus isso é comum. Na maioria. Mas, por exemplo, no começo quando eu comecei brincar nesse Maracatu não se tinha esse propósito porque o Maracatu jamais sonhava porque era um Maracatu tão pobre, nos parâmetros aí do que se diz ser um Maracatu rico, um Maracatu pobre. O Leão de Ouro era um Maracatu pobre.

Então ninguém sonhava em ser um topo de linha, tá entendendo? Então todo mundo brincava ali (...)

Ele diz “*tudo era motivado pelo campeonato*” e mais na frente “*porque o maracatu não se tinha esse proposito porque o maracatu jamais sonhava porque era um maracatu tão pobre*”. Esse depoimento é dito por quem brincar maracatu a bastante tempo e viveu esse antes e depois da valorização do brinquedo e da brincadeira. Viu esse brincar mais modesto, sem “*sonhos*”, e agora presencia essas influências de “*campeonatos*”. Contudo, essa é uma percepção de Joab e de certa forma também em Fabinho, mas nos outros folgazões já se mostram diferentes. Portanto torna-se imperioso para o êxito de nossos objetivos uma abordagem mais histórica, tanto da manifestação do maracatu quanto da história pessoal de cada folgazão dentro da brincadeira.

Nossa pesquisa caracteriza-se como uma *pesquisa histórica de campo* que é construída quando o investigador assume o papel de observador e explorador simultaneamente, coletando os dados diretamente no local do fenômeno (Trivinos, 1987). Procedemos à coleta de dados no sitio do mestre de Capoeira Angola e caboclo de maracatu Joab Jó (situado em Tracunhaém); também na sede do Leão de Ouro em Condado, Zona da Mata Norte de Pernambuco, assim como numa sambada na própria sede do Leão. Uma vez de posse dos dados passamos à fase do seu tratamento e análise.

Adotamos o *critério semântico* para a formação das categorias de análise. Nas falas dos maracatuzeiros aparecem três grandes blocos temáticos, a saber:

1) A questão da *violência* com a conseqüente *pacificação*. A tal processo se segue uma lógica da *competitividade*, que se insinua no sentido mesmo do que venha a ser “brincar maracatu”, de maneira que aí identificamos uma espécie de divisor de águas no que tange à significação da brincadeira;

2) Com o surgimento dos concursos de carnaval, há uma *profissionalização* dos maracatus, o que acarreta no acatamento de novos referenciais estéticos para a classificação da “*buniteza*”.

3) E, por fim, *os sentidos do brincar* guardam estreita relação com o *orgulho de ser maracatuzeiro*, tanto considerando os apelos de reconhecimento do mercado, como o fato de se ser *pioneiro naquilo ali*, em um tempo que ninguém dava valor.

Portanto, foram esses três campos de significação que predominaram dentro dos depoimentos obtidos e que, assim, passaram a fundamentar certa lógica analítica adotada na pesquisa.

Com base nesses três campos de significação identificados no tratamento dos dados, percebemos, como já deixamos entrever, que as categorias elencadas vinham sempre acompanhadas de subcategorias que lhes dão amplitude analítica e nos ajudam a responder as perquirições da pesquisa. No bojo da *categoria violência* vem a questão da *pacificação* e da conseqüente *competitividade* entre os grupos, o que já insinua a influência de uma lógica de mercado. Quando falamos na categoria *concursos*, as subcategorias são formadas pelas *lógicas da profissionalização* da brincadeira e com o esmero com a parte visual da apresentação, ou seja, a *buniteza*. E na categoria *sentidos do brincar*, destacamos duas situações correntes nos depoimentos. A primeira é efeito concreto das práticas individualizantes de mercado, qual seja, o *estrelismo*. A outra situação é que em alguns folgazões esse status está ligado à comunidade, ao orgulho de ser brincante de maracatu e ter lutado para que o brinquedo continuasse e hoje poder vê-lo valorizado. Esse oposto do status de mercado, entretanto, funciona como o outro polo de um contínuo, haja visto que são afetos que podem ser mobilizados por uma mesma pessoa. Podemos perceber, assim, que nossos dados não corroboram uma visão purista ou "romântica" de identidade, onde as práticas "boas" e "más" pudessem ser, por ventura, separadas em campos opostos.

Essas categorias foram formuladas desde o *corpus* da pesquisa, mas não estavam lá, prontos para serem identificados e articulados. Ao contrário, assumimos que nossa pesquisa é dirigida pelos problemas levantados, uma vez que as ditas categorias foram pensadas para responder, exatamente, nossos questionamentos. Quando inquirimos quais fatores sociais, históricos e políticos conformariam as percepções e os sentidos do brincar maracatu, observamos concretamente esses fatores numa articulação entre as dimensões analíticas que expusemos no primeiro capítulo como eixos da experiência da modernidade (Estado, Mercado e Comunidade) e as categorias ora propostas (violência, concursos e sentidos do brincar), que

aglutinam seus já referidos campos de significação. Vejamos abaixo algumas relações que as dimensões analíticas mantêm com as categorias elencadas.

A categoria *violência* pode nos ajudar a entender a conformação da brincadeira num contexto em que as lógicas de Estado e Mercado tencionam com os valores comunitários, pois o brincar vivia nesse meio e era nele que a tradição prosseguia. O brincar era arriscado e necessitava coragem. Os maracatuzeiros brincavam na e com a própria vida, não estavam em um faz de conta dos palcos, das apresentações que conformam e regulamentam um certo "campo artístico" interpelado pela indústria cultural e turística. Assim, perceber os interesses de mercado incutidos nas ações do Estado, pode nos ajudar a entender os motivos e sentidos daquela *pacificação* das brincadeiras do maracatu. Na categoria *concursos*, por outro lado, estaríamos lidando com elementos históricos típicos de uma radicalização de certa crise da modernidade, com suas expansões de mercado cultural, suas exigências estéticas estranhas ao viver comunitário cotidiano da "cultura" e, conseqüentemente, com as tentativas de apropriação de uma elite intelectual (encastelada no Estado e/ou na indústria cultural), que formula os discursos de identidades culturais a serem incluídos/pacificados. Esses elementos têm uma relação direta com nossa categoria "concursos", pois pode nos dar pistas como uma determinada concepção estética chegou e fincou bases nos modos de brincar e conceber o maracatu.

O ambiente da brincadeira agora dispõe de um espaço pacificado e um entendimento que todos são artistas. A terceira categoria o *sentido do brincar* estaria ligada às tensões políticas acima referidas e, em certa medida, às questões que suscitam mais de perto pontos de reflexão no campo da educação. Em última instância quem confere sentido a esse "status" é o próprio sujeito. Ele escolhe se "comportar" como uma "estrela" ou não. Esses sentidos que os folgazões dão às suas práticas podem ser, como já anotamos, de mercado ou de comunidade. Essa categoria pode nos ajudar a entender que ao mesmo e, inclusive, na mesma pessoa, existe o maracatuzeiro que incorpora o status no sentido hierarquizante das lógicas de mercado, ou seja, critérios de classificação dos maracatus e suas correspondentes capacidades de captação financeira,); mas existe também outros em que esse status se liga mais aos sentidos de comunidade. Está, portanto, ligado às histórias, aos sacrifícios, aos desafios vencidos para que se mantivesse o brinquedo vivo, podendo hoje vê-lo "valorizado e procurado". Esse é o status que valoriza, por exemplo, a

política comunitária do *tirar dinheiro do próprio bolso*. Todos esses aspectos também podem ser apontados como fatores que conformam as percepções acerca do que venha ser brincar maracatu na atualidade.

Dito isto, podemos passar agora a detalhar mais um pouco cada categoria escolhida, de maneira a aprofundar tanto o delineamento de nosso arcabouço teórico metodológico, com uma análise que entendemos já estar em curso. Tal aprofundamento, como veremos, terá desdobramentos importantes na próxima seção, que assume um caráter mais exclusivamente analítico.

A *violência* no ambiente das brincadeiras antigamente não se deve ao suposto perigo da comunidade, ou que ela seria *per se* um lugar de violência. Mas acontece que a dinâmica da constituição de apresentação não só nas sambadas, mas também no período como um todo do carnaval, muitas vezes, nesse contexto pode exaltar os ânimos, terminar em brigas e mortes, pois isso constatamos na bibliografia utilizada e nos depoimentos dos maracatuzeiros entrevistados. A sambada é só mais uma manifestação do maracatu, mas entender um pouco o porquê dessa fama, as causas, ou os contextos em que a violência pode ocorrer/ou ocorriam, pode nos ajudar em nosso questionamento de pesquisa. Isso tendo em mente que queremos saber quais fatores de conformação da brincadeira de maracatu estão presentes hoje. Para chegar nesse ponto precisamos entender como aconteceu a pacificação do ambiente da brincadeira dentro de um ambiente aguerrido, muitas vezes tenso, e as novas ingerências governamentais no brinquedo. O conhecimento da dinâmica das sambadas pode nos ajudar a entender essa realidade do ambiente *violento* da brincadeira de antigamente e como isso evoluiu para uma *pacificação*, que, por sua vez, “valoriza” e “conforma” as novas formas do brinquedo e da brincadeira do maracatu.

A sambada acontece entre dois maracatus na sede de um deles. Consiste num desafio entre os mestres, um provocando o outro, o outro respondendo dentro do mesmo clima. A provocação acontece nos versos. Geralmente os temas são livres, mas versam também para provocar o outro mestre; sobre suas incapacidades para rimar, que não sabe fazer poesia bonita, o outro mestre não deixa barato e responde também em tom igualmente provocativo. Essas disputas não raras vezes acirravam os ânimos e por vezes as confusões aconteciam. Um maracatu ir no terreiro do outro, sair vencedor de uma disputa entre mestres e ainda provocar dentro da casa do outro,

era clima de tensão na certa. Então, essa dinâmica mesmo de constituição e apresentação dos maracatus nas sambadas acirravam os ânimos entre os maracatus “naturalmente”. Esse clima perpetuou, conforme depoimento de Fabinho Soares, um imaginário de que esse negócio de maracatu era coisa violenta, de negros, de coisas que não prestava:

(...) Aí com dezoito anos tava morando em Condado. Aí tinha a turma que estudava na minha sala que sempre parava ali pra ver. Aí quando eu via uma pessoa conhecida eu baixava a cabeça. Brincando assim eu baixava a cabeça e ficava lá. Tinha vergonha (...) Pra ninguém ver. Não era nem pela fantasia, não era nem pela fantasia, era pra não me reconhecerem que eu tava naquele ambiente. Porque era uma coisa de macumbeiro, de preto, que não prestava (...)

Agora imaginemos como era brincar maracatu em um ambiente desses. Os filhos dos maracatuzeiros ao mesmo tempo que acabam sendo portadores da tradição do brinquedo, encontram um ambiente que teoricamente não seria para ele; um ambiente discriminado, um ambiente de confusão, onde só tinha "gente que não presta". Entretanto, para aprender tem que estar presente entre os maracatuzeiros, pois a transmissão é oral e se aprende vendo e vivendo (e não em cursos de dança ou salas de aula). Mas mesmo assim não impedia o encanto e o interesses das crianças com o maracatu. Em diversas oportunidades na entrevista perguntávamos aos maracatuzeiros: “quando foi que você começou a brincar maracatu? ”. E a resposta era tipo uma ausência de tempo, porque aquilo já fazia parte da vida dele. Cresceu vendo aquilo, o primo é caboclo, o avô é mestre. O brincar maracatu já era paisagem normal, arraigada no cotidiano da comunidade. Agora, se o ambiente da brincadeira por um lado tinha esses desafios da violência, imagine querer ganhar dinheiro e viver de arte, a arte do maracatu.

Quando o Estado avança em busca da regulamentação de mercados culturais no ambiente do maracatu, a exigência da pacificação, não da comunidade, mas da brincadeira, foi o primeiro quesito. Os grupos que não acatassem ficariam fora do carnaval do Recife, não receberiam financiamentos, etc. Temos neste instante a tutela do Estado na brincadeira e no brinquedo. Na brincadeira porque agora o Estado diz que não pode mais haver esse tipo de comportamento sob pena de ser excluído dos processos, e no brinquedo, porque a estética das fantasias que compõem os

personagens dos folgazões sofre uma clara ingerência: é necessário rei e rainha no maracatu rural, precisa ter uma quantidade mínima de participantes para se apresentar no carnaval do Recife, entre outros.

Essa situação, por um lado, preparou o terreno para que o maracatu perdesse a fama de violento, atraindo as famílias, a participação das mulheres, a formação das crianças como nova geração de mestres. E, por outro, inseria o artefato cultural dentro de um sistema de turismo cultural. A federação carnavalesca do Recife, a Associação dos Maracatus de Baque Solto de Pernambuco, os concursos, os editais culturais, podem ser todos apontados também como possíveis fatores de um maior disciplinamento dos maracatus dentro dessas novas lógicas. Contudo, se por um lado as políticas de pacificação aplainaram as brigas corporais, essas brigas podem ser encontradas agora na forma de competitividade entre os grupos, numa lógica mais institucionalizada. Esse segundo tipo de violência tem, com efeito, o insofismável deslocamento dos maracatus de seu ambiente comunitário, aquele que vincula o brincar à vida cotidiana.

Diante do exposto, até aqui entendemos que essa categoria de análise pode nos auxiliar a entender como esses fatos sociais da violência desencadearam um processo mais ou menos favorável à prática do maracatu e em que medida isso conforma ou conformou as percepções ou concepções do que venha a ser brincar maracatu na atualidade.

Nossa segunda categoria é a questão dos *concursos*. Com o advento dos concursos de agremiações carnavalescas como um dos eventos principais do circuito oficial, fazemos um recorte temporal da década de 90 em diante que é quando surge a Associação de maracatus de baque solto de Pernambuco, os maracatus doravante precisavam de uma outra postura organizacional, caprichar nos acabamentos das fantasias, ensaiar as evoluções de apresentações. Ao tempo em quem os concursos se fortaleciam houve um investimento na estética visual do maracatu que não passou despercebido pelos folgazões. Dentro das novas regras e diretrizes para a formação e apresentação do maracatu estavam um maior número de participantes, a inserção ou a exclusão de alguns personagens, entre outros. O capricho nas fantasias, na harmonia do conjunto, nas roupas, passou a ser regra. Os folgazões mais antigos são mais sensíveis quanto a essa mudança. Isso porque eles foram maracatuzeiros que brincaram o antes e ou depois da valorização do brinquedo, muitos que brincaram

naquele tempo de violência e brincam hoje num novo contexto de status cultural. Podemos dizer que propor a categoria *concurso*s poderá nos dar pistas sobre mais um fator que poderia conformar a brincadeira do maracatu também. Falamos do fato histórico, materializado no contexto da globalização de mercado cultural, da perda de potência da dimensão comunitária da experiência da modernidade como um desses elementos de conformação. Na medida que o Estado *pacífica* o ambiente e há um investimento no produto cultural (maracatu), essa nova ordem aos poucos começa a se naturalizar, as práticas dos grupos já se direcionam nesse sentido, começam a existir uma classificação entre os grupos; grupo especial, grupo de acesso, grupo isso, grupo aquilo, etc. Essa nova ordem começa a reforçar um "novo" parâmetro do ser artista, de se apresentar, compromissos de divulgação, viagens... Os grupos agora precisam se profissionalizar. Os concursos exigem um mínimo de cultura organizacional, articulação com todos os membros do grupo, estar antenado com datas, etc. O maracatu agora usufrui do estado de patrimônio imaterial. Então, os *concurso*s como uma categoria ligada às influências do mercado cultural, que, por sua vez incubou a criação de práticas e exigências externas à brincadeira, foram aos poucos criando um suposto status artístico. Brincar nesse contexto supõe coisa séria. Agora quem começa a brincar já sabe que o maracatu lhe pode levar longe. Esse brincar exige profissionalismo para nos concursos fazerem bonito, as fantasias devem estar impecáveis. Todavia, é interessante notar que esse *status artístico* incutido e desenvolvido pelos processos mercantis na comunidade do maracatu, na fala dos folgazões, se manifesta também de uma outra forma. Se manifesta num orgulho de representar uma cultura e orgulho de fazer sacrifícios para manter o brinquedo vivo já na época da desvalorização. Isso fica evidente nas falas tipo: *tirar dinheiro do bolso, sarna pra se coçar, dor de cabeça*, mas que mesmo com toda dificuldade não deixamos o brinquedo morrer. Quando perguntei ao folgazão Agnaldo sobre o que mudou no maracatu desde de antigamente, ele respondeu:

(...) ninguém queria gastar; ninguém queria trabalhar com o maracatu, certo!? Ninguém dava ordem no maracatu; então, a palavra era dele: Paulo, ou a dele, ou a minha. Então, assim... o maracatu era passado pela mão de nós três. E aí o tempo vai passando, né!? Vai passando e a gente... eu deixei de fazer feira várias vezes pros meus filhos, pra minha família, pra botar dentro no maracatu, certo!?(...)

Agnaldo é um folgazão já bastante experiente na brincadeira do maracatu. Ele é um dos coordenadores do grupo e viveu esse antes e depois da valorização do brinquedo. Lembro desse trecho especificamente, pois no dia da entrevista, que aconteceu em sua residência, quando ele disse “*eu deixei de fazer feira várias vezes pros meus filhos, pra minha família, pra botar dentro do maracatu*”, disse com bastante orgulho de fazer parte da história que sustentou o brinquedo. Mesmo Agnaldo estando hoje inserido dentro dessa lógica do “se apresentar”, mas transpassa nele esse status de comunidade, de orgulho de ter sustentado o brinquedo com tantos sacrifícios e hoje vê-los valorizados.

O *status artístico* nesse véis, será nossa próxima categoria de análise. Ela está relacionada com a dimensão analítica da comunidade (fatores políticos/resistências) e nos comporta entender que mesmo antes da valorização eles já sentiam orgulho do brinquedo, do que faziam. Essa seria uma categoria de subjetividade coletiva. No sentido que não comporta uma única história, uma só narrativa, mas várias vozes se remetendo a um tempo de dificuldades e ver hoje a “valorização” do maracatu e se sente satisfeito e realizado por tudo que viveu com o maracatu rural. No depoimento de Fabinho, que é um dos mais atuantes do grupo e um dos que incentivaram o maracatu nos caminhos dos concursos, percebemos que muitas vezes esse status, esse orgulho de pertencer a uma tradição cultural, está presente desde tenra idade e a despeito das lógicas de mercado e do ambiente dito violento:

(...) eu comecei brincar pequeno, isso eu me lembro muito que eu falava com mãe. Eu dizia: mãe, eu quero crescer e trabalhar com isso, mãe. Aí mãe caía na risada. Aí: mas como, meu filho? Eu digo: eu não sei não, mãe, não tem nenhum jeito pra gente trabalhar com Cavalo-Marinho não, nem com Maracatu? Ela: tem não, meu filho, tem não. Trabalho é isso, é aquilo. Não é que a brincadeira seja um trabalho, não é isso. Mas hoje você proporciona algumas coisas através da brincadeira. Você tem várias proporções de tipo eu estou aqui por conta das brincadeiras.(...)

O conceito de *status* tomado por nós, seria o orgulho que os folgazões têm em representar uma cultura, uma manifestação popular, mesmo que o brinquedo muitas vezes seja desvalorizado, naquele tempo mais do que hoje. Entretanto, quando ele nos diz “*você tem várias proporções de tipo eu estou aqui por conta das brincadeiras*”.

Esse “estou aqui hoje”, ou seja, concedendo uma entrevista, é porque faço parte dessa brincadeira, que pode me proporcionar outros caminhos, ou seja, ele também se apropria dessas possibilidades do circuito oficial da brincadeira.

De certa forma esse status artístico (orgulho do que faz) já veio no rastro da questão da estética, pois agora os concursos, a profissionalização, operaram uma transformação visual e social no maracatu. Agora o maracatu é patrimônio imaterial e cultural do Brasil. Os folgazões dão entrevistas, viagens, promovem oficinas, formação, etc. O maracatu agora tem outras possibilidades além da brincadeira pura e simples na Comunidade. Ele pode ser visto como oportunidade de ascensão social, ganhar algum dinheiro, tornar-se um artista e ainda conhecido. Os folgazões podem estar cortando cana aqui hoje, mas amanhã podem estar na Europa se apresentando. Essa categoria pode nos proporcionar a análise do fator político que conforma o brincar maracatu. Político porque é uma escolha do sujeito se comportar de uma forma ou de outra, ali existem negociações que ora, os folgazões irão ceder, ora vão impor. Como mencionamos acima, essa é uma situação fértil para se pensar a tradução cultural nos termos que *Homi Bhabha (1998)* coloca, ou seja, a tradução como embate, como conflito, como luta. E também essa categoria nos fala de uma dimensão educativa, na medida em que coloca o dilema entre valorizar o aprender em comunidade e permanecer ligado a ela ou seguir as lógicas de estado/mercado, pois quem dá os sentidos, em última instância, são os sujeitos cognoscente sobre o objeto cognoscível (o maracatu). Acreditamos que essas três categorias, relacionadas com as dimensões analítica elencadas podem nos auxiliar nas reflexões acerca da tensão levantada em torno pergunta: “brincar ou se apresentar?”

Recapitulamos que até o momento fizemos um apanhado teórico e empírico que tem nos auxiliado na empreitada da análise. Explicitamos nossos procedimentos na análise e na construção das nossas categorias. Justificamos e mostramos as relações dessas categorias com os questionamentos que estamos buscando na pesquisa. Na próxima seção passaremos à uma outra fase da análise, buscando já apontar possíveis respostas para as perguntas feitas, mas lembrando que deixaremos para as conclusões finais assinalar possíveis respostas mais categóricas.

### 3.2 DAS PELEJAS NA COMUNIDADE ÀS CONTAGENS DE PONTOS NOS CONCURSOS: ANÁLISES E REFLEXÕES SOBRE O BRINCAR MARACATU.

Nessa seção vamos nos ocupar propriamente em construir uma análise mais acurada sobre os fatores que poderiam conformar o brincar maracatu na atualidade. Para tanto, vamos rerepresentar nossas dimensões analíticas e suas relações com as categorias que elencamos na seção anterior. A análise ocorrerá em três blocos, respectivamente, a violência, os concursos e o status de maracatuzeiro, mas em constantes relações umas com as outras no ato mesmo da escrita. Em cada categoria investigaremos mais amiúde as percepções e os sentidos impressos acerca do que viria a ser brincar maracatu, mas atrelando nessas categorias os questionamentos propostos em nossos objetivos gerais e específicos. Na categoria violência traremos as questões da mudança da prática de brincar maracatu comparado mais com esses tempos de conflitos, faremos uma reflexão sobre as novas práticas do brincar que circulam nas fronteiras do pensar/sentir/realizar e pontuar alguns fatos da trajetória do Leão de Ouro do Condado-PE. Já na categoria *concursos* colocamos em questão um possível surgimento de um campo artístico cultural na comunidade como consequência dessas investidas dos mercados e do Estado e aí como a comunidade vem se fortalecendo diante de tais investidas. E, finalmente, na categoria status de maracatuzeiro, traremos à baila alguns valores e lógicas que conformam a relação com o conhecimento/pensamento na modernidade e sua relação com a questão educacional. Esse status foi destacado tanto como um status de mercado, como o status ligado à comunidade que é expressado pela afirmação do “*tirar dinheiro do próprio bolso*”. Procedendo assim, acreditamos que seguiremos no rastro de responder nossas perguntas da pesquisa e seus respectivos objetivos gerais e específicos. E, na conclusão, finalizamos de forma mais categórica.

Vimos no primeiro capítulo que no entorno do brincar maracatu existem três dimensões que conformam as tensões nas disputas em torno da hegemonia sobre o brincar maracatu, quais sejam, o Estado, o Mercado e a Comunidade. O Estado e o Mercado agem na brincadeira impondo normas e estéticas aos folgazões. Esses, por sua vez, também se apropriam dessas possibilidades de mercado, ora assimilando esse status oficial, ora resistindo e lembrando que a comunidade de brincantes só é

possível porque houveram maracatuzeiros que fizeram sacrifícios para manter o brinqueado vivo. Estamos no contexto sócio histórico da globalização de mercados.

Essa última categoria, tanto como reconhecimento oficial do Estado/Mercado, quanto o reconhecimento pela Comunidade. Essas categorias vêm acompanhadas de suas respectivas subcategorias que vão ampliar e dar suporte em nossa análise. Na categoria violência, temos como subcategoria a questão da *pacificação da brincadeira* que mudou radicalmente as percepções ou os sentidos do brincar, sem esquecer as questões dos concursos de agremiações. Pois foi nesse caminho, o de se embrenhar pelos meandros burocráticos, que a profissionalização dos grupos de maracatu se tornou uma exigência, uma vez que para entrar e se manter dentro do *mitier* os maracatus devem desenvolver minimamente uma cultura organizacional. Na última categoria, que seria o status de maracatuzeiro, não apontamos propriamente uma subcategoria, mas tão somente destacamos dois vieses de conceber e dar sentidos a tradição do maracatu, uma de vícios de mercado e outra de comunidade. Passaremos agora à análise articulada entre as três categorias.

### 3.2.1 A violência

*...antigamente só brincava  
maracatu quem tinha sangue nos  
olhos... (Agnaldo)*

Inicialmente precisamos estar a par de que essa violência relatada, tanto nos depoimentos como nas bibliografias estudadas, não se deve ao fato de que a natureza mesma do maracatu seja violenta, mas porque a composição, a dinâmica e a prática do maracatu, possuem movimentos vigorosos e os desafios entre os mestres quase sempre acirravam os ânimos e, não raro, terminava em brigas. Lembremos que as sambadas são encontros de dois maracatus na casa de um deles. No encontro acontece os desafios entre os mestres e os demais componentes respondem ao comando do apito do mestre. Muitas vezes os ânimos se exaltavam e terminava em confusão. Interessante notar que esse foi o primeiro ambiente de brincadeiras do maracatu, mesmo com os conflitos e brigas, era nesse ambiente que se sambava e

rimava. Encontraremos mais detalhes desse aspecto do maracatu, que podemos chamar de aguerrido, no parecer do IPHA (2008)<sup>2</sup> quando é relatado que a dança é um componente importante dentro da brincadeira:

(...) no folgado de baque solto, eles dançam muito tempo agachados, executando movimentos ao mesmo tempo ágeis e vigorosos, conduzidos pelo ritmo da percussão e do sopro associado ao apito do mestre, apresentando uma formação coreográfica a sugerir guerreiros em estado de alerta, entrincheirados, buscando proteger-se e proteger a nação tacitamente guardada no centro das filas e das trincheiras (...) (Dossiê, p.124 apud)

Tomando especificamente o Leão de Ouro do Condado-PE como referência, na monografia “manobras e evoluções: etnografias dos movimentos do Maracatu Leão de Ouro do condado-PE” (2015), a autora destaca o caráter de guerra do maracatu (violência), associado ao tempo antigo e que na atualidade esse caráter está em outros contextos, tais como; carnavais, sambadas, concursos. Vale a pena transcrever um trecho dessa fala, pois as dinâmicas de práticas das sambadas nos mostra uma composição onde se sugere uma luta, um desafio. Vejamos:

(...) os movimentos de caboclos no contexto de uma sambada geralmente são três: defesa, simulação e ataque. Dando a contínua impressão de uma briga iminente, e o diálogo se perpetua até que alguém cesse ou que um deles tente acertar o outro com seu porrete (idem, p.52)

Podemos perceber que esse caráter "violento" associado ao maracatu de antigamente, provem mesmo da dinâmica e da constituição da natureza aguerrida das práticas de brincar maracatu e das idiossincrasias do brinquedo. Caso consideremos que o tempo de violência era também o tempo e o espaço de práticas das brincadeiras essa dita violência gerava uma evidente potência criativa. Pode então ser vista em viés mais positivo, como um valor da própria comunidade e que, mesmo que corresponda a uma "violência" qualquer suposta transformação desse valor não deveria ser imposto de fora, como uma racionalidade que, pretendendo-se portadora

---

<sup>2</sup> Parecer conclusivo da etapa de instrução técnica do processo de candidatura do maracatu rural ao registro no livro das formas de expressão do patrimônio imaterial aberto em 17 de Julho de 2008.

de universalidade, mal esconde seu caráter colonialista. Ademais, estamos falando de uma tradição que precisa ser respeitada como tal, principalmente porque foi nesse contexto que as novas gerações foram surgindo, que as práticas foram sendo repassadas, que o maracatu foi se fortalecendo. A posterior *pacificação* passou a ser o novo conformador da brincadeira também. Pensamos que ela, em si, não deve ser considerada como "boa" nem "má". Porém, no contexto histórico em que ocorre trata-se de uma mudança questionável do ponto de vista da legitimidade e do valor de respeito ao outro, principalmente o direito de narrar os seus processos, de ir performando as suas "verdades" como um sujeito capaz de significar desde sua própria experiência. Agora diz que todos brincam num ambiente de paz e que todos podem participar. Mas qual o preço que se paga por isso? O aviltamento da capacidade de uma tradição fazer suas escolhas também não se trata de uma violência por parte do Estado e do mercado? Quando a "violência" fica para trás e cede lugar à competitividade, esta última não é imposta pelas lógicas dos editais de concursos culturais. No depoimento do folgazão Agnaldo isso fica evidente quando ele fala dos custos de se manter um maracatu e as dificuldades para colocá-lo na "rua":

(...) Que não foi fácil. Hoje, através dos editais e dos é... é... dos... dos projetos que abrem é... e conseguir manter o brinquedo, faz como a gente, no caso, meu irmão se esforçar mais pelo brinquedo, pra manter o brinquedo ali. Mesmo que não seja campeão ou vice-campeão, mas que segure sempre nessa chave do grupo "Especial"(...)

Quando Agnaldo fala que através dos editais, dos projetos, consegue manter o brinquedo e que isso faz com que ele e o irmão se "*esforcem mais pelo brinquedo*", temos uma prática que já transita num ambiente de fronteiras, conferindo à sua brincadeira uma dinâmica de constante renovação. O que chamamos a atenção acima não é para clamar por um suposto controle que as tradições devessem ter em relação aos inevitáveis processos de renovação. Essa ausência de autonomia parece ser bastante normal quando dialogamos com abordagens que não essencializam os sujeitos. Achamos uma violência colonial a perda da prerrogativa de decidir de acordo com seus próprios valores, critérios e racionalizações advindas da tradição. Por exemplo, ele ainda diz "*mesmo que não seja campeão ou vice-campeão*", ou seja, o

que importa é estar dentro do circuito oficial. Esse nos parece um valor questionável para uma história escravagista, que sugere manobras de guerra exatamente porque seu povo tem sido historicamente massacrado pela elite colonial e seus asseclas locais. Querer, nesse contexto, *estar dentro do circuito oficial* nos parece, no mínimo, rebaixar essa história de resistência diaspórica. A competitividade já surge e se afirma como estratégia e concepção de brincar. É também uma tradução cultural, mas no sentido de mercado, ou seja, um valor estranho a tradição em tela.

Entretanto, nessa questão dos editais que foram pautados dentro de uma política de Estado, visando com essas ações “preservar” a dita cultura popular, encontramos também uma contradição. Se, por um lado, os editais vieram para disciplinar as manifestações e seus participantes - impondo-lhes uma racionalidade estrangeira -, por outro lado, não deixou de ser um incentivo para a sobrevivência de alguns maracatus. Mesmo que esses incentivos não chegassem a todos os grupos, mas alguns adotaram o participar de editais como estratégia de sobrevivência. Até por que os concursos e apresentações eram estruturadas em sintonia com esse reconhecimento e incentivo governamentais. Vejamos na fala do maracatuzeiro Pinone como essa coisa dos editais tornara-se crucial para a sobrevivência de muitos grupos. Isso geraria uma tensão, pois nem todos conseguem se inserir dentro dessas políticas:

(...) É....começou de diretoria, né!? Começou de diretoria até... a organização mesmo dentro do maracatu, né!? Dentro do maracatu mesmo. Tinha que mudar geral, que era pra ver se...que é o pensamento também, né!? Tinha os diretores de antes... que na associação a gente fala muito nisso, que têm os povos mais antigos que “é fazer e botar na rua”. Né!? Fazer e botar na rua. E a burocracia é muito grande! Hoje em dia é muito grande pra isso. Hoje em dia são certidões, documentos de toda qualidade se pede. Até pra fazer a inscrição. De primeiro você fazia a inscrição com a identidade. Era identidade, CNI, CNPJ e pronto. Aí na ata já fazia a inscrição, recebia dinheiro. Hoje não. Hoje tem que dar toda qualidade de documento que eles pedem. Né!? E sorte daqueles maracatus que tenha uns “cába” novo e que seja inteligente pra cuidar daquilo ali. Porque se não for, têm muitos mesmo que não pegam nem pólo pela Prefeitura do Recife, não pega pela Fundarpe (...).

Nesse ponto ligamos com dimensão de mercado cultural globalizado que age para conformar os novos sentidos de cultura popular. Nesse caso, em contrapartida à

pacificação, foi oferecido os concursos, as possibilidades de ser um artista conhecido, obter financiamento para o maracatu, viajar, ganhar dinheiro, etc. Vejamos com Stuart Hall (2003) que as relações entre cultura e estado/mercado só podem ser compreendidas num contexto mais amplo de análise:

(...) a cultura de um dado grupo social não é nunca uma essência. É uma autocriação, uma negociação de sentidos que ocorre no sistema mundial e que, como tal, não é compreensivo sem a análise da trajetória histórica e da posição desse grupo no sistema mundial (p, 47)

É exatamente certa horizontalidade nessa "negociação de sentidos" que estamos colocando *sob judice*. Isso porque, primeiramente, conforme o argumento acima exposto, a tradição é aviltada em sua prerrogativa de tomar decisões segundo a inércia de sua própria história. Em segundo lugar porque esses procedimentos regimentais para a aquisição de financiamentos públicos são estruturados sem levar em consideração que da mesma forma que o poder público passou por um processo de transição para a obtenção das novas ferramentas burocráticas, os "novos" agentes culturais, os "artistas populares", precisariam também do aparato de formação para a burocracia, desenvolvimento de uma cultura organizacional burocrática, e além do mais, editais e políticas de financiamento público que levassem em consideração as especificidades do que é atuar no campo cultural e o contexto sócio histórico dos grupos envolvidos, das pessoas e do ambiente que os compõe ( Borges, 2003).

Esses procedimentos, segundo o autor, visavam uma solução para três situações consideradas problemáticas. Em primeiro lugar estava a tentativa de contrapor um modelo paternalista de relacionamentos e financiamentos públicos para o seguimento da cultura popular. Essa situação ocorre desde tempos históricos que remontam ao Brasil colônia. E, segundo lugar, tenta evitar processos de improbidade administrativa; as crescentes exigências com a eficiência de gestão, as burocratizações orçamentárias, as minuciosas exigências para a prestação de contas. Tudo isso visando um maior controle e fiscalização do dinheiro público. E, finalmente, em terceiro lugar, está uma estratégia de tentar superar uma suposta ineficiência na gestão dos recursos públicos por parte dos coletivos culturais (idem).

Estamos nesse momento num recorte histórico pós década de 90, que é quando há uma ação mais intensa na pacificação dos maracatus, através da criação da Associação de Maracatu de Baque Solto de Pernambuco, junto com a federação carnavalesca do Recife. Desse tempo até a atualidade muitas mudanças podem ser notadas no maracatu, desde a disposição dos integrantes no grupo até a maneira de significar a experiência concreta de brincar maracatu. Entretanto, a comunidade e os folgazões não são passivos nesse embate, circulam, negociam e se relacionam nas fronteiras do saber/ pensar/fazer.

Então, tínhamos um ambiente de conflitos e tensões em torno do brincar maracatu. Inicialmente essas tensões advinham da dinâmica própria do maracatu e as práticas em comunidade. Com o avanço do estado/mercado sobre as culturas regionais, a globalização de mercado cultural impõe novas formas de brincar e conceber o brinquedo do maracatu. Uma das exigências primeiras foi a pacificação. Esse foi outro ponto de inflexão sobre os fatores que conformam a brincadeira, pois agora uma prática num ambiente hostil cederia lugar a um território pacificado, valorizado e que causaria orgulho nos folgazões. Nesse rastro as práticas dos maracatus passaram a orbitar em torno dos concursos, *mesmo que não fosse campeão*, e a exigir uma crescente profissionalização, se realmente almejasse entrar e se manter dentro do circuito oficial da brincadeira. Veremos como isso acontece mais detalhadamente na próxima categoria de análise que denominamos de “*concursos*”.

### 3.2.2 Concursos

*... hoje o maracatu é na paz e no amor. Agora é só na buniteza...  
(cangaço)*

Uma vez pacificado o ambiente da brincadeira, os concursos e as práticas de apresentações começam a ganhar corpo no ambiente do maracatu. Para circular nas lógicas dos editais desses concursos exigia-se um mínimo de experiência burocrática para dar encaminhamentos e formulários. Aos poucos vai havendo uma maior

necessidade de maior profissionalismo para poder atender às novas exigências. As questões estéticas sofrem transformações significativas e o desenvolvimento de uma cultura organizacional torna-se imperativo nessas novas formas de conceber e dar sentidos à brincadeira do maracatu. Quando o folgazão Pinone diz:

(...) Era... era um matulão com um queixo cá pequenininho. Certo!? Que hoje não existe mais. Hoje você vê cada fantasia mais bonita do que a outra. Eu faço fantasia do meu gosto. Eu digo: “ah, só tem a minha!” e quando eu chego lá fora, que vejo, vejo fantasia muito melhores e muito mais bonitas do que a minha (...)

Ele parece falar que na atualidade o esmero com as questões das fantasias tornou-se central. O folgazão faz a fantasia do seu gosto, já dentro dos novos padrões estéticos, mas que ao contato com outras agremiações constata que existem fantasias melhores e mais bonitas do que a dele. Além das interferências que historicamente o mercado cultural globalizado exerceu e exerce na comunidade, no brincar e no brinquedo, ainda há os sentidos e as concepções que os maracatuzeiros podem atribuir ativamente às suas práticas culturais. Entretanto esse pode ser um ambiente fértil para se pensar novas formas de se relacionar com o saber/fazer.

Seguindo nessa pista temos os estudos de Homi Bhabha (LYNN, 2012), que apontam que o hibridismo na tradução cultural pode abrir, o que ele chama de *terceiro espaço*. Esses espaços possibilitariam a formação de outras opiniões, outros questionamentos, outras posições políticas, um novo rearranjo, novas estruturas que não as velhas estruturas coloniais. A identidade seria construída nas fissuras, nas travessias e nas negociações que ligam o interno ao externo, o público e o privado. É exatamente entre esses espaços culturais, nessa tradução, que não é passiva nem meramente assimiladora, que se situariam ações políticas revolucionárias ou descolonizadoras. Assim, o hibridismo cultural e seus atos tradutórios possibilitariam novas ressignificações de valores éticos e estéticos (Ibidem).

Mas, esse processo não acontece sem ambivalência e antagonismos. Seria nesse EMBATE que a diferença e a alteridade se fariam notar nitidamente e o sujeito forjaria sua identidade “autêntica”. Esse diálogo mesmo (ou como diz Bhabha), o conflito entre as culturas parece inevitável. De um lado, nos processos de tradução cultural, os folgazões têm diante de si uma cultura que não os integra e esses

folgazões, não perderam seus elos de identidade com suas “culturas de origem”, mesmo assim precisam estar em contato com as duas realidades. Assim, o hibridismo na tradução cultural torna-se um processo carregado de ambivalência e antagonismo (BHABHA, 1998)

É bem verdade que os mecanismos de editais e concursos culturais não são os únicos elementos que podem influenciar o brinquedo e a brincadeira do maracatu. Hoje eles são destaques pela “valorização” que os maracatus desfrutam nos tempos atuais. Como vimos nem sempre foi assim. Mas o fato é que existe outros elementos que influenciam na brincadeira, que de certa forma estão ligadas ao status do maracatu rural.

Um dos pontos seria a inserção dos integrantes do maracatu em outros grupos artísticos e movimentos culturais, tais como grupo de dança, participação em grupos musicais de cultura popular, integração em grupos de pesquisa sobre cultura popular, etc. O que acontece é que essas vivências fora do círculo habitual de atuação do folgazão acaba reforçando muitas vezes o grupo de origem, pois assim ele traz para dentro de sua comunidade cultural o que viu, o que aprendeu naquela prática e pode dialogar entre essa prática e as práticas desenvolvidas em seu maracatu. Essa relação pode ser constituída como uma via de mão dupla. O folgazão Fabinho compartilha sua experiência com outros grupos artísticos e nos mostra na prática como acontece essa coisa conceitual da tradução cultural e seus potenciais (da tradução) com o surgimento dentro da comunidade brincante de um campo artístico cultural oficial, institucionalizado, mas não hegemônico. Isso poderia acontecer através dos pontos de culturas, associações culturais, oficinas de maracatu, etc.:

(...) Aí eu venho pra Recife, pra dançar no grupo Greal de dança, que a coreógrafa me convidou e tal. Aí eu vim. Aí nesse período foi quando eu tive o primeiro contato com a história, eu não sabia nem o que era edital, era projeto. Eu comecei a ver que eles faziam pro Greal. O projeto, edital. Aí e foi passando o tempo, eu fui vendo. Aí como eu tava morando aqui, aí nesse período eu sei que alguém fez um projeto pra gente ir pro FIG (...)

Sendo assim, notamos como as influências sobre o brinquedo faz parte da própria vida dos maracatuzeiros. Agora o maracatu é valorizado e o maracatuzeiro visto como “artista da cultura popular” que leva a cultura para o mundo (nas palavras

de um maracatuzeiro). Esse é um elemento um tanto quanto subjetivo, mas de enorme influência. Vejamos... nas palavras do maracatuzeiro Joab, muitos maracatuzeiros que pegaram uma “faminha”, viajaram, tocaram em estúdios, se acham as estrelas ou estrelismo. Agora só querem brincar com cachê, exigem algumas coisas para a apresentação, etc. Nas palavras de Joab, isso afasta da comunidade, dos amigos, do ambiente de camaradagem da brincadeira. Aí o sujeito imbuído desse *status* inevitavelmente resignificaria a brincadeira dentro dessa lógica, dessa profissionalização, dessa nova realidade do maracatu. Essa é uma influência que chega diretamente das ações do estado, através dos editais, dos concursos públicos e inevitavelmente são elementos poderosos de produção e reprodução cultural do maracatu.

Neste ponto de nossa explanação observamos o que poderia ser o surgimento de um campo artístico cultural de mercado. Que inclusive esse é um dos questionamentos dos nossos objetivos específicos. Esse campo ganha espaço desde os sentidos que se dão ao brinquedo até as perspectivas de ascensão social. Tínhamos um espaço da brincadeira não totalmente permeado pelas políticas de valorização, posteriormente passa-se a investir no maracatu. Esses investimentos visavam ao lucro. Eles acabavam moldando os sentidos e as formas de brincar. Portanto, de um lado, temos o estado como território maior. Dentro desse território, temos o mercado cultural com suas demandas. Uma das demandas para o maracatu dentro do mercado, “é a profissionalização de sua atuação”. Do outro lado, temos o território das brincadeiras com suas “práticas mais tradicionais”. Vimos no capítulo anterior que esses investimentos na maioria das vezes descaracterizava os sentidos e as formas de brincar maracatu, e de certa forma atenta contra o espaço “comunidade”, “coletivo”, em favor do estado e do mercado cultural. Mas ao mesmo tempo, esses investimentos fizeram recrudescer uma valorização do pilar comunidade dentro dessa lógica de mercado. Queiramos ou não, a instituição oficial de um campo artístico cultural trouxe mudanças tanto para a vida dos maracatus quanto para os maracatuzeiros. Agora, se essas mudanças são positivas ou não, aí é outra coisa. Em relação ao brinquedo do maracatu, as opiniões divergem, mas os mais velhos dos maracatuzeiros que entrevistamos são os mais inclinados na opinião que o maracatu melhorou muito depois do “governo. Já os mais novos, acham que trouxe algumas

melhoras, mas o preço a se pagar seria essas possíveis descaracterizações do brinqueado, essa mercantilização, a perda da identidade cultural de comunidade.

Mais alguns pontos poderiam ser levantados em relação a outros elementos de influência sobre o maracatu, tais como: o aumento do nível de instrução e a escolaridade dos maracatuzeiros, o avanço e a influência das redes sociais no dia a dia e divulgação do produto cultural, os atravessamentos políticos, entre outros. Entretanto, as lógicas e valores dos editais de concurso culturais sempre estiveram, em maior ou menor conta, ditando o ritmo e o contexto dos maracatus. Com a valorização do Maracatu Rural, agora visto como potencial financeiro, os ambientes de manifestação ganham mais organização, os grupos se apresentam dentro de normas e padrões que atendam aos novos modelos de certificação cultural. Agora estão envolvidos no processo, produtoras, equipes técnicas, contratos, toda uma série de exigência para atender às novas formas de significar cultura, do promover cultural. Nesse depoimento (Pinone) que se segue podemos observar como essa cultura de massa já impõe perceber o Maracatu e suas práticas em outra perspectiva:

(...) É totalmente diferente. Então, já é uma visão de alto nível e pra uma brincadeira, e pra aquela dali que uma pessoa sofre tanto, tem um outro olhar. Certo!? Ai... e hoje você vê o maracatu indo pra fora do nosso país, né!? Indo pra outros países estrangeiros. Pessoas que são da cana estarem viajando de avião e indo pra outros países e outros estados. Então, o nosso Pernambuco ele é muito rico na cultura popular (...)

Aqui, notamos um relato de experiência de brincar Maracatu já inserido numa nova realidade, “viajar de avião, carnaval, outros países”. Isso gera um orgulho, que nas palavras dele “é um cortador de cana, mas está ali todo orgulhoso”. Uma prática que lhes dá altivez e resignifica essa experiência do brincar. Entretanto, notamos nessas racionalidades midiáticas a lógica de sua tradução cultural, ou seja, para se apresentar para o público, vocês precisam ter x participantes como caboclo, precisar fazer a evolução de apresentação dentro dos critérios estabelecidos pelo júri, tem que ler o edital e ver as normas para não perder pontos. Uma lógica de mercado que tenta maximizar todo o potencial econômico que a manifestação do maracatu pode proporcionar. Entretanto, em nosso maracatu pesquisado, constatamos que essa tradução acontece também de forma crítica. As novas influencias não são apenas

assimiladas, mas traduzidas de acordo com a experiência individual de cada um que brinca Maracatu e com a necessidade do momento. Vejamos com Agnaldo:

(...) Né!? Tem que manter. Mudar muito a gente também não pode mudar. O que a gente comentou foi a “buniteza” dentro do maracatu. Mas pra dizer assim tudo querem trazer, “vamo fazer isso aqui dentro desse maracatu, porque tu acha que é melhor a gente fazer isso, porque vai trazer mais dinheiro”... já apareceu gente pra fazer isso. Pra querer “vamos fazer isso”, “vamos botar aquilo”, e eu digo “não!”. Não. Maracatu é isso! (...)

Evidencia-se uma tensão entre o que era hostil, o que agora é valorizado e as imposições de mercado para esses grupos de Maracatu adentrarem no novo status. Vimos também que não existe uma cultura genuína, onde todas as outras derivassem dela. Penso mais uma vez que tradição é tradução. Creio que não haveria como fugir dessas influências. Isso é o que acontece com muitos grupos tradicionais, só que de uma forma peculiar para cada grupo. Entendemos que a investigação dessa experiência de brincar maracatu hoje, através do nosso aporte teórico, qual seja, a tradição/tradução e que nos propomos a realizar na pesquisa, pode nos fazer imergir num campo muito fecundo de discussão social, que nos faça entender como essas novas narrativas podem contribuir para refletirmos de que forma a questão da cultura popular pode tornar nossa sociedade mais aberta às mudanças. Em que termos essa mediação entre o mercado e a cultura popular acontece? Até que ponto é o novo e até onde esse novo seria descaracterização? O que é brincar maracatu hoje? É possível manter um maracatu amador? O fim último das culturas seria os hibridismos culturais? Brincar ou se apresentar?

Os concursos de editais culturais impuseram uma necessidade crescente aos maracatus no sentido de uma maior profissionalização. Exigia-se uma quantidade maior de participantes, regras de avaliação estranhas às práticas do maracatu, pareceres artísticos de pessoas que tem alguma vivência na área de cultura, mas não tem conhecimento do que é o maracatu, enfim, uma série de exigências como parâmetros e normas para se apresentar nos concursos. Há um fato relatado por Fabinho, que também encontramos relatos na monografia etnográfica “manobras e evoluções” (Silva, 2015), sobre o caso da saia das baianas, que nos fazem pensar como essas novas estéticas e regras chegam e envolvem. Ele percebeu que o vestido

das baianas não estava bem, mas esse detalhe era o que lhes tirava pontos. O não saber costurar, não o impediu de encontrar uma solução criativa. A questão das fantasias impecáveis é um elemento que tanto está nas exigências dos concursos, quanto no imaginário e vivência dos folgazões. Muitos deles costuram a própria fantasia ou para outros grupos. Essa coisa da confecção da fantasia tem a ver também com a identidade cultural do caboclo. Vale muito apenas o trecho a seguir, em que Fabinho nos relata esse caso que nos serve como exemplo de profissionalismo e exemplo de busca da “buniteza”:

(...) Aí ele já tinha me falado isso um ano antes aí eu fiquei com aquilo na cabeça. Eu não tinha visto o cruzeiro ainda. Aí quando foi na entrega dos troféus eu fui ver o cruzeiro. Uma outra realidade. Aí eu comecei ver que não era uma das coisas que sobressaía era o vestido de baiana ( Um detalhe, uma parte, um critério bem específico...). Aí eu comecei ver os Maracatus top no momento. Piaba de Ouro, Cruzeiro do Forte, é, o Leão Vencedor de Carpina ( "top" sob determinado ponto de vista). Tem um monte de caboclaría, e do resto a gente era taco a taco, mas o baianal, o vestido dava uma outra coisa. Eu digo: oxe, não. Tem que costurar. Aí eu começo, aí eu boto na cabeça de costurar. Aí eu sei que um pessoal eu consigo, eu disse ao meu tio: eu vou costurar. Ele começou a rir. Eu digo: vou costurar. Vou costurar. Aí eu perguntei a minha vó, antes ela costurava (...).

Estética é uma palavra com origem no termo grego *aisthetiké*, que significa “aquele que nota, que percebe”. Notemos que no depoimento de Fabinho ele diz “*Aí eu comecei a ver que uma das coisas que sobressaía era o vestido da baiana*” e mais à frente ainda “*Tem um monte de caboclaría, e do resto a gente era taco a taco, mas o baianal, o vestido dava uma outra coisa. Eu digo: oxe, não. Tem que costurar*”. Essa fala nos chama a atenção para uma compreensão de que a profissionalização se tornara critério fundamental para o maracatu entrar e se manter na cena do *status artístico*. Dentre tantos elementos a observar, ele nota que é na ala das baianas, no capricho das fantasias, no tamanho do vestido, que estava o ponto a ser corrigido. E diante da barreira de não ter uma costureira e nem saber costurar, ele mesmo aprende a costurar e confecciona as fantasias do grupo. Ele atua, se podemos nos expressar assim, num território de fronteira, onde existem linhas de expressões culturais ainda não demarcadas, onde profissionalismo e amadorismo não tem limites definidos - um *terceiro espaço* em que os sentidos a serem construídos em torno da brincadeira

deveriam ter, idealmente, um forte teor de imprevisibilidade. Essas modificações e rearranjos nas fantasias não devem, em nossa percepção, ser considerados bons ou maus por si próprios. Eles são consequências das novas formas de organização do maracatu, que advêm do status de mercado que hoje o Leão usufrui. São novas formas de significar o maracatu, que resultam do encontro entre o Estado e os maracatuzeiros. Além dessas estéticas das fantasias, no cuidado visual, no esmero de “buniteza” que são exigências hoje para um maracatu que se pretenda ser profissional, temos ainda o seu duplo que é a estética corporal, ou mais precisamente, os movimentos dentro da brincadeira, as evoluções, o aprimoramento corporal na brincadeira. São desdobramentos que remetem a um arcabouço cultural voltado para um “público consumidor”. As lógicas de Estado e de mercado não deveriam, entretanto, se impor como racionalidade desde onde se deve significar a brincadeira. Ou seja, as lógicas e racionalizações da própria tradição é quem deveriam conduzir tais modificações, ainda que esteja clara a existência de influências diversas advindas das relações estabelecidas pelos coletivos de tradição (que não são ilhas isoladas). Dito isto, estamos prontos para seguir para a nova seção, quando discutiremos mais de perto as vicissitudes implicadas na construção cotidiana de sentido ao "brincar maracatu".

### 3.2.3 Os sentidos do brincar maracatu

*... muitas vezes tiramos dinheiro do próprio bolso para colocar dentro do maracatu...(Agnaldo)*

*... se não tiver união não vai pra frente...cresce o brinquedo, cresce todo mundo... (Seu Inácio)*

Chamaremos de “os sentidos do brincar” a categoria que desenvolveremos nesta seção. Ela é uma categoria de subjetividade coletiva. A apreensão e invenção de seus significados, de seus sentidos, de suas experiências, acontecem mesmo de acordo com a experiência que cada folgazão possui em relação à brincadeira do maracatu. Nos depoimentos encontramos dois sentidos acerca da concepção do que

seja brincar maracatu, localizados bem naquele terceiro espaço fronteiro. O primeiro de sentido que chamaremos de *status* (referenciado no mercado) e o outro chamaremos de “*tirar dinheiro do próprio bolso*” (referenciado na tradição). Essa expressão representa uma constante nos depoimentos dos folgazões que dizem que na época da desvalorização do maracatu (década de 90 em diante) , ele só se manteve graças aos sacrifícios realizados pelos maracatuzeiros. Tais sacrifícios foram lembrados através das expressões "tirar dinheiro do próprio bolso" e "tirar dinheiro da feira para colocar no maracatu". Lembravam nesse contexto que hoje, que o maracatu cresceu, todo mundo quer mandar. Esses dois sentidos elencados conformam o brincar na atualidade. Embora apresentem evidente tensão, a simultaneidade da manifestação desses sentidos não deve ser descartada. Vamos então falar agora um pouco de cada um deles.

A discussão dos sentidos do *status* está inserida no contexto da expansão do mercado globalizado. Observamos, nesse sentido de *status* que alguns maracatuzeiros adotam, um possível processo do que poderíamos chamar “um hibridismo de mercado”. Ao mesmo tempo em que o maracatuzeiro age dentro dessa lógica de brincadeira de Estado, de cultura como atrativo de mercado, ele pode adotar os sentidos que lhe convém na brincadeira. Esses sentidos estão na medida de suas experiências no maracatu e a medida da que o maracatu lhe faz sentido. Haveria um processo gradativo de mudança da relação dos brincantes com o tempo, em suas vivências "artísticas", suas expressões são agora impactadas por *racionalidades que lhes são originalmente estranhas*. O folgazão Joab Jó traz à tona essa questão dos sentidos do status na brincadeira do maracatu na passagem que se segue e ainda aponta um ponto em comum em todos os maracatus, seja ele *rico ou pobre*. A transcrição é um pouco longa, mais vale ressaltá-la, pois, nos dá um breve panorama dessas relações e sentidos do brincar que perpassa as relações estado/mercado, a comunidade e seus brincares. Essa fala é do mestre joab:

(...) É... Agora influenciou por quê? Só pelo convite de uma pessoa ir dançar num grupo, ir cantar num grupo, ir tocar no grupo? Não. Não só por isso. Mas também, por exemplo, você sai então você também não tem um determinado, vai tudo juntando uma coisa com a outra. Aí você acha que você é mais caboclo do que o outro porque você tocou em tal lugar, você dançou com fulano, não sei. Tá entendendo? Então tem tudo isso. Você viajou pra São Paulo, você viajou pra Europa, você viajou pro Rio de

Janeiro, você viajou pra França, pra Alemanha, pros Estados Unidos, sei lá. Aí você é mais caboclo do que o outro? Como é isso? Você é do Maracatu que é campeão no grupo especial? Oxe. E aquilo faz você ser mais caboclo do que o outro? Não faz. Eita, tem um Maracatu pobrezinho ali. Oxe. Os caboclo dali são menos caboclo do que tu? Não. Na verdade é tudo a mesma coisa. Tudo tem a mesma raiz e tudo tem os galhos podado. Tá entendendo? Do top do Maracatu grandão do grupo especial até o Maracatu aspirante, tudinho tem a mesma raiz, é a mesma coisa. E tudinho tem os mesmos galhos torados. Tudinho (...)

Notemos que nos novos contextos das brincadeiras de maracatu, aquelas velhas brigas entre maracatus, aquelas violências físicas relatadas tantas vezes, agora sede lugar a um outro tipo de violência: uma competitividade dentro do novo status artístico, “*você vai no espírito de competidor*”. As brigas agora se dão na arena das evoluções, da estética, do verso e da métrica, no melhor tempo de apresentação, da melhor nota. Essa profissionalização atente também às novas exigências do produto cultural diante dos novos status de mercado. Quando ele fala “*tudo tem a mesma raiz e tudo tem os galhos torados*” ele nos oferece uma primorosa metáfora para se pensar com nenhum romantismo o hibridismo cultural dentro desse contexto de disputa: ele poderia usar o termo "podar" no sintagma *ter os galhos podados*, isso remetia, supomos, a uma ação estética potente, já que traria viço para a árvore. Entretanto, ao contrário, prefere o verbo "torar". *Ter os galhos torados* remete, com efeito, a uma amputação, uma violência na prerrogativa dos coletivos tomar decisões de acordo com suas próprias racionalidades. Ou seja, não existiria uma árvore com raiz única, mas essas raízes teriam a liberdade de se espriar para onde queiram, assim como os galhos podem crescer. Os galhos são os grupos de maracatu e a raiz, o maracatu como tradição viva, pulsante.

Nesse ponto evocamos Glissant (1981) com seus conceitos de raiz-rizoma. Diz ele que o imaginário ocidental é povoado pela ideia de poder e que o Espaço e o Outro são vistos como alvos a conquistar. Esse imaginário é uno, totalitário, movido pela concepção de uma identidade-raiz única. Em contrapartida, Glissant propõe o conceito de identidade-relação, que ele chama de raiz-rizoma e está por sua vez procura o encontro com outras raízes para neutralizar essa ideia de identidade cultural única. Aqui reina o Diverso, que é caótico - não sendo retratável por um "pensamento sistema" - sem ser estéril. Importa na noção de relação, para a abordagem das

influências da globalização de mercado, levar em consideração as confluências das multiplicidades das expressões culturais na comunidade. Essas confluências das multiplicidades culturais tornam-se necessárias para o entendimento mais amplo das forças de coerções culturais que se insinuam na comunidade. Ainda com o autor, isso geraria um movimento duplo ou uma aparente contradição nos povos (leia-se folgazões). De um lado o necessário enraizamento cultural e o outro a relação das totalidades das culturas. Essa relação passa a ser habitada agora pelos resíduos/rastros culturais, não mais uma cultura única, não mais uma história fechada ou inflexiva, mas sim uma identidade-relação, uma raiz rizoma que vai ao encontro de outras raízes e outros lugares. Entretanto, à noção de relação, como ideia de movimento, encontramos aquilo que Glissant (idem) denomina *agents-d'éclat* da mídia, que seriam produtores e difusores dos lugares-comuns, onde artistas dos variados campos poderão “captar os Lugares Comuns”. Vejamos mais detalhadamente o que ele quer nos passar:

(...) os “lugares comuns” são forças latentes, insuspeitas, desviadas ou diluídas por todos os Lugares do planeta pelos meios de comunicação, gerenciados pelos países industrializados, através do *agents-d'éclat* da mídia. Estes, a uma velocidade alucinante, e sob a forma de “espetáculo”, invadem as culturas, as consciências e o imaginário, gerando modas planetárias e eliminando o que antes era chamado de “influência” de um grupo de indivíduos ou de obras de uma cultura particular sobre as demais culturas (p. 10)

Em Bhabha (1998) esse *agents-d'éclat* seria manejado diferente, nesse caso, a cultura utilizaria duas estratégias de sobrevivência cultural na contemporaneidade. Uma estratégia transnacional e a outra tradutória. Na primeira, as especificidades históricas dos descolamentos sociais e culturais marcariam profundamente os debates em torno dos discursos pós-coloniais, e a cultura se beneficiaria disso, pois hoje falamos de cultura no plural e o intercâmbio cultural e a mediação ocorreria de forma imanente. Já na segunda estratégia, ela é tradutória. Esses deslocamentos culturais ganhariam uma dimensão amplificada devido à ação dos meios de comunicação que deslocara o “*como a cultura significa*” para o “*que é significado pela cultura*” (ibidem). Agora abre-se um campo de complexidade na discussão cultural que o tema da tradição, tradução e hibridismo cultural ganham relevo.

Mas de uma forma ou de outra, a cultura de massa transforma tudo em mercadoria e a cultura popular não escapa dessa investida. Não é de hoje que ocorre um processo de instrumentalização da cultura, com interesses de mercado, especificamente em nosso caso de pesquisa em relação ao contexto sócio-Histórico em que o Maracatu está inserido; através das políticas voltadas para a cadeia turística, assim como, datas festivas, circuito culturais. A cultura do Maracatu, enquanto cultura popular, passa a ser levada em conta e em função disso passa-se a montar estratégias de mercado. Essas são algumas reflexões que conseguimos extrair desse *sentido de status* da brincadeira de maracatu. Agora vamos falar um pouco do outro sentido do brincar maracatu que denominamos *tirar dinheiro do próprio bolso*.

Começemos com essa fala de Agnaldo:

*“... então, pra quem não tem leitura e pra quem não tem uma pessoa que faça... então, isso aí (a questão dos editais), claro que ele é prejudicado. E quantos maracatuzeiro têm hoje que sofrem por isso aí? Certo!? Então, ele trabalha com amor, com carinho, certo!? É... com toda dificuldade; ele deixa de fazer a feira da família, fazer uma compra pra casa, pra botar dentro do maracatu dele. E aí são essas pessoas que tanto são criticadas, que foram xingadas e hoje, o maracatu rural, infelizmente, a nossa cultura popular, muita gente vê ela como uma brincadeira de negro, de pobre, de pessoas que não têm condições financeiras... mas é ele, somos nós, trabalhadores rurais, que levamos a riqueza, o maior brilho, pra o carnaval pernambucano. Certo!? Pro Brasil inteiro...”*

Nada melhor do que abrir a sequência de nossas argumentações com a fala direta do maracatuzeiro Agnaldo. Uma fala histórica, relatada por um maracatuzeiro já antigo nas brincadeiras e que pegou esse antes e depois da valorização do brinquedo. É uma fala que também sintetiza a ideia que queremos passar, ou seja, que existe também um orgulho, um status artístico ligado ao tempo das dificuldades do maracatu e que hoje ver o maracatu valorizado é motivo de orgulho e traz à tona rastros de memórias da época que se brincava de porta em porta. Digamos que fosse um orgulho de pertencimento à comunidade.

O viver essa brincadeira transcende a situação social e ou política. Pois como tivemos oportunidade de ouvir do maracatuzeiro Agnaldo que muitas vezes *tiram dinheiro da feira da família para colocar dentro do maracatu*, ou mesmo nos períodos mais intensos das perseguições e discriminações, o maracatu sempre brincou, sempre esteve na rua, na estrada de barro, nos palcos, nas feiras. Manter um

maracatu durante décadas brincando é coisa séria, de pessoas dedicadas, amantes do brinquedo e motivo compreensivo para os folgazões sentirem orgulho de sua arte.

Esses sentidos de identificação cultural com a comunidade, devemos entendê-los como ambientes narrativos da brincadeira, não somente em relação ao ambiente físico aonde ela acontece, mas também em relação aos ambientes simbólicos que contam um pouco sobre a trajetória do maracatu. Esses ambientes subjetivos comportam que diversos sentidos, diversos contextos narrativos, diversas vozes que nos chegam para contar um pouco da existência, das mudanças e das permanências do maracatu rural Leão de Ouro do Condado-PE. É nesse sentido que apontamos esses ambientes narrativos da brincadeira do maracatu como uma babel. A comunidade seria um espaço em profusões culturais, línguas, personagens diversos, que em constante interação com o saber e o fazer do outro (que chega pelo conhecimento do senso comum e pela experiência que o outro porta) constituiria uma possível tradução cultural (nos termos Derridianos) sem deixar de perder toda a potência de criatividade inovadora que pode adquirir em contato com outras culturas e entendimentos.

Podemos entender com Dominique Maingueneau (1997) que o contexto social de produção do discurso (culturais) e as regras discursivas estão em íntima articulação, podemos perceber que os espaços ocupados interferem nas possibilidades discursivas. Quando estamos a falar de educação, nos referimos mais especificamente *que a finalidade dela não seria formar identidades, mas contribuir com a formação de ambientes narrativos, ou aberturas de cenas, talvez novos agenciamentos discursivos*. Podemos assim falar de uma política do espaço discursivo, do território de fala, para expressar e refletir outras regras do discurso social, experimentar outras racionalizações possíveis, ou seja, criar uma possível “nova” comunidade discursiva.

São nesses termos colocados acima que compreendemos essa categoria denominada de “sentidos do brincar”. Vimos que esses sentidos, conformações, concepções acerca do brincar maracatu, tem suas origens já num desdobramento do capitalismo de mercado cultural e tencionam com as dimensões do Estado, Mercado, Comunidade. Os sentidos do brincar em comunidade também conformam o brincar maracatu. É o sentido subjetivo que cada folgazão confere à sua prática que opera as mudanças imanentes dentro do grupo. No chão do terreiro também se aprende.

Nosso campo empírico é povoado por sujeitos da chamada "cultura popular", com suas memórias, suas tradições diaspóricas, seus modos de brincar, seus jeitos de viver e entender o mundo. Um conhecimento muito próximo do "senso comum", das vivências, das práticas culturais, que percorreram um longo caminho até o reconhecimento do campo cultural como válido e relevante para o debate social, que rejeitaria o rótulo de conhecimento menor e estaria permeado de conhecimentos tradicionais, mas sempre numa posição de abertura para "o novo".

No antagonismo contra o modelo hegemônico (dicotômico) de ensinar e aprender, encontramos na educação popular uma educação que se realiza às margens da sociedade. Ligadas intrinsecamente a movimentos de reivindicações sociais, a lutas dos trabalhadores, resistências culturais, política... A educação numa perspectiva popular, contudo, é permeada por relações de poder que se viabiliza em determinado espaço. Surge o conceito de resistência, criação de novos territórios e criatividade para abrir novos espaços a práticas de educação. Esses territórios são compreendidos como uma construção social, possuindo significados diferentes ao longo do trajeto histórico, e em contextos políticos-culturais próprios (Streck, 2013).

Essa construção de espaços para o "livre" exercício de significações e ressignificações culturais tornam-se uma emergência de aprendizagens (educação para a vida) na atualidade na medida que os postulados que perpassam os sistemas educacionais do ocidente estão permeados pela concepção da ideologia moderna de ensinar e aprender, e o quê ensinar? e o que aprender?. E dentro dessa bolha moderna não existe espaço para experiência atadas aos valores da vida, experiências educativas em comunidades culturais, excluem formas ancestrais de conhecimento, buscam um conhecimento utilitarista. Para entendermos como se chegou neste estado de coisas, escrevemos umas breves linhas mostrando que as raízes dessas epistemologias do conhecimento moderno ainda mantêm estreita ligação com os postulados do capitalismo industrial e suas necessidades de mão de obra qualificada e especializada, restando à instituição escolar, muitas vezes, o papel de reprodutora dessa nova ordem social. Aliás, a instituição de um sistema de educação unificado, com uma língua comum a todos, identificações culturais mutuas, currículos predeterminados, já veio na esteira da expansão ideológica com os estados-nação e a posterior, reforçado agora pela globalização.

Podemos pontuar aqui alguns valores e lógicas que conformam a relação do conhecimento/pensamento moderno com a consolidação de um campo educacional hegemônico. No rastro dessa mesma modernidade, a instituição escolar adquire preponderância nessas novas mudanças. Pois é ela neste instante um lugar de conformação para o mundo do trabalho, da perpetuação dos privilégios das classes dominantes, ou mais ainda, uma escola pública sem ser popular. Essa perspectiva aplicada à educação segue uma noção de educar normativo, de segurança epistemológica com pretensões universalizantes. Esse modelo escolar hegemônico caracteriza-se por fomentar relações inflexíveis, conhecimentos hierarquizados; onde pairavam regras impessoais, distantes das experiências vividas pelos sujeitos, em uma concepção de conhecimento que se dá através do acúmulo de informações, toda processada em categorias estanques, que necessitam ser "depositadas aos poucos nos estudantes".

Podemos notar que essa escola e essa concepção de educação é contingente às demandas de uma aprendizagem mais popular. Em seu nascedouro essas demandas surgem questionadoras, geradas no calor das reivindicações sociais, lutas políticas. Verifica-se que na mesma proporção crescente da escolarização das massas trabalhadoras, as desigualdades sociais e seus agravamentos crescem de forma vertiginosa. Dentro dos sistemas educacionais essa concepção de educação não consegue abranger as pluralidades culturais, sociais, históricas, subjetivas. Nessa instituição, um currículo voltado para o mercado, e não para o "humano", contribui significativamente para a reação de estranhamento por parte dos sujeitos da educação que sentem o aprendizado e seus conteúdos distanciados da realidade mais emergentes (Brandão, 2006).

A experiência de se agrupar em torno de um fim comum, nesse caso a experiência do Maracatu, de se manter essa prática por anos e anos, ensinar a dançar, a tocar os instrumentos, a fazer as evoluções nas apresentações, escutar as memórias dos mais antigos, isso naturalmente poderia ser considerado um espaço e uma experiência de aprender e ensinar? O processo educativo de conhecimento acontece tão somente nas universidades, nas escolas?

Tomemos um exemplo...Consideremos uma aula ou mesmo uma sambada de maracatu em que as pessoas se reúnem para ensaiar para as apresentações ou "o se apresentar". A práxis educativa é ação/reflexão. E não a encontramos somente em

sala de aula, mas também nos espaços não formais de educação. Quando Fabinho percebe que na ala das baianas, a falta de capricho no “vestido delas” era o que estava impedindo um melhor desempenho do grupo, ele resolve costurar, mesmo sem saber, a citação é longa mais vale muita porque uma pouco dessa realidade:

(...) Aí ele fez: oxe, tio, esse Maracatu é muito feio, tio. Aí eu digo: esse é meu Maracatu, pô. Ele: e o senhor brinca, é tio? Brinco. Eu disse: brinco. Ele: oxe, tio, esse Maracatu é muito feio. As baianas é até bonitinha, mas o vestido não vale merda. Eu digo: menino, menino. Ele: desculpe, tio, mas é mesmo. Que vestido feio. Aí eu olhei pra ele. Aí passou. Aí quando foi na entrega dos troféus eu fui ver o cruzeiro. Uma outra realidade. Aí eu comecei a ver que não era uma das coisas que sobressaía era o vestido de baiana. Aí eu comecei ver os Maracatus top no momento. Piaba de Ouro, Cruzeiro do Forte, é, o Leão Vencedor de Carpina. Tem um monte de caboclaría, e do resto a gente era taco a taco, mas o baianal, o vestido dava uma outra coisa. Eu digo: oxe, não. Tem que costurar. Aí eu começo, aí eu boto na cabeça de costurar. Aí eu sei que um pessoal eu consigo, eu disse ao meu tio: eu vou costurar . Ele começou a rir. Eu digo: vou costurar. Vou costurar. Aí eu perguntei minha vó, antes ela costurava. Ela disse que não sabia fazer daquele que nunca tinha visto.(...)

(...)Aí eu sei que com o pessoal que eu falei eu consigo comprar uma máquina nova e ainda deu dinheiro pra comprar o tecido de fazer a roupa do rei e da rainha. Aí comprou. Aí digo: vou costurar. Eu peguei um TNT, antes de fazer isso. Peguei um TNT, cortei o vestido, de TNT costurei a mão. Eu disse: aí tio, aí Pino. O vestido é tudo assim. Aí ele: tu se garante? Eu me garanto. Aí consegui. Aí pronto. No segundo ano da gente na especial as costuras de vestido veio tudo pra cá. Aí eu comecei costurar aqui. Sem nunca ter visto nada, velho. Nada.(...)

Mesmo diante das limitações e desafios o folgazão buscou alternativas ao problema, usou sua inteligência e atitude para superar os percalços. Uma vicissitude da vida que se transformou em conhecimento vivo para engrandecimento do maracatu. Assumiu o aprender como um acontecimento, nos termos assumidos por Silvio Gallo. Notemos mais um detalhe nesse depoimento quando ele diz “*Aí quando foi na entrega dos troféus eu fui ver o cruzeiro. Uma outra realidade. Aí eu comecei a ver que era uma das coisas que sobressaía era o vestido de baiana*”. Ele diz “fui ver”, “uma outra realidade”. Esse “ver”, “presenciar”, como dimensão do aprender aparece também ligado à cultura e às vicissitudes vividas pelos maracatuzeiros como um todo no dia-a-dia. No parecer do IPHAN sobre a aprovação do maracatu rural com

patrimônio imaterial e cultural de Pernambuco é destacado também essa ligação da estética e aprendizado do maracatu às atividades cotidianas do trabalho na roça ou no canavial. É interessante a transcrição do trecho a baixo pois nos mostra a relação entre vida, cultura e saber. O parecer nesse trecho fala especificamente da estética corporal dos movimentos lúdicos dos folgazões e a ligação disso com o aprender e vida. Vejamos:

(...) O estado corporal na dança do maracatu está muito ligado à atuação do centro de gravidade do corpo, localizado na altura do umbigo, ponto da força de impulso e equilíbrio. Na coreografia dos caboclos fica evidente o vínculo com a terra, pelos movimentos de baixar e levantar rapidamente, ligação estabelecida para além da brincadeira como, por exemplo, no trabalho braçal de folgazões que geralmente são cortadores de cana. O vigor da brincadeira, a construção e a memória corporal dessas pessoas vêm, portanto, associados à atividade cotidiana do trabalho no roçado e no canavial. Fica assim, evidente que os movimentos realizados na dança do maracatu estão visceralmente entrelaçados a uma memória corporal vivenciada fora da brincadeira ( dossiê, p125-127 apud).

Tanto no exemplo de Fabinho quanto nas informações sobre o maracatu que o parecer técnico do IPHAN nos traz, observamos as evidências, as vicissitudes da vida, os desafios de viver em sociedade em estreita ligação com a vida, com processos de aprendizagem e como isso opera uma constante revitalização da cultura, nesse caso o maracatu, ou a comunidade cultural onde também se aprende e ensina para além de espaços escolares hegemônicos.

Toda essa modificação da relação do estado com a cultura popular, mais especificamente com o Maracatu Rural, acarretou não só uma mudança nas suas estruturas de organização e sobrevivência, mas também em suas vestimentas, composições, ritos, ritmos, motes, e também, uma mudança de sentidos que esses sujeitos dão a essa manifestação. Esses desafios das práticas culturais na comunidade também tencionam e cedem às formas modernas de relação com um saber/pensar/fazer. Fabinho:

(...) Têm vezes que a justificativa não é aquilo que a gente espera que fosse, né!? Mas é assim mesmo. A gente já perdeu ponto! Em 2011 mesmo, quando a

gente pegou a justificativa, a gente tinha perdido ponto porque a baiana tava rodando e apareceu a saia de baixo, a saia de armação. Esse ano... a gente filma... todo ano a gente sai filmando que é... Quando foi esse ano, a gente filmou. Apareceu muito mais saia... (risos). ...De que... e não perdemos, nem um décimo a gente perdeu (...)

Quando os maracatuzeiros seguem critérios de justificativas para se apresentar estranhos à sua prática, quando há uma necessidade de filmar (elemento novo) para ver e revê onde foi que errou, quando notamos uma preocupação em não perder pontos, já encontramos sentidos e concepções sobre o brincar oriundos dos novos meios de significar a cultura e o maracatu. A busca agora é em não perder pontos. Entretanto, esses meios também são oportunidades de revigoração das práticas da comunidade em relação com uma realidade de mercado global. Em nossa análise citamos Cancline (2011), quando diz que as culturas se tornaram de “fronteiras”, que a relação da cultura com outras culturas torna-se inevitável, e mesmo perdendo uma relação exclusiva com seu território de legitimidade, a cultura, compensa expandindo em conhecimento e comunicação.

Encontramos práticas culturais mais ou menos “enraizadas” desses grupos (maracatu), essas práticas lhes oferecem uma identidade social, uma formação que tem a ver com sua realidade, um aprendizado popular, entretanto essas mesmas práticas encontram-se em tensão com as novas demandas, as apropriações das discussões identitárias; sejam elas, advindas do mercado cultural, seja na mediação e ou no contato com outras formas de expressão cultural, seja por conta das políticas governamentais para a área da cultura, o fato é que abre-se uma *crise*, um dilema, um caminho que precisa ser escolhido. E nesse espaço da crise, pode surgir “práticas autênticas” de estar no mundo, ou o que Homi Bhabha chama de “entre-espaço”, ou mais ainda com Jacques Derrida “no seu conceito de *exceidade*”; um significante vazio que comporte possibilidades de novos significados da experiência cultural e educacional sem, contudo, se deixar fixar, “paradigmatizar”, que seja assentada sempre numa estrutura discursiva provisória e intercambiável.

Essas categorias se relacionam mutuamente. Na violência vimos que a pacificação do terreiro da brincadeira proporcionou a “valorização” do maracatu e que transferiu para as competitividades dos concursos toda aquela animosidade. Os concursos por sua vez geraram uma profissionalização e um cuidado maior na

composição das figuras. A preocupação estética chega para ficar. Essa situação gera uma nova narrativa sobre o que é brincar maracatu e ser artista nesse contexto. O status de mercado se acentua na comunidade, mas os folgazões também dão um outro sentido a esse status; um sentido de comunidade, o sentido de valorização dessa brincadeira que tantos sacrifícios foram feitos para mantê-la viva e atuante. Passaremos agora às conclusões finais pontuando uma visão de conjunto dos nossos resultados de pesquisa.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

... Eu pequeno lembro que meu tio fazia um surrão pra mim de lata de leite. Ele pegava um cabo de vassoura... aí ele fazia com lata de leite, botava a pedra e me dava, que era normal entre a turma da rua ou era Cavalo-Marinho ou era isso, jogar bola, bola de gude. Mas sempre brinca de caboclo. E de Cavalo-Marim era normal... (Fabinho)

Nosso campo empírico é povoado por sujeitos da chamada "cultura popular", com suas memórias, suas tradições, seus modos de brincar, seus jeitos de viver e entender o mundo. Um conhecimento muito próximo do "senso comum", das vivências culturais, que percorreram um longo caminho até o reconhecimento desse campo (do campo cultural) como válido e relevante para o debate social. Os discursos identitários serviram também a outros propósitos que não o de subsidiar reflexões sobre outras formas de existir e estar no mundo.

No primeiro capítulo expomos um breve panorama do universo brincante dos maracatus de baque solto. Vimos as diferenças entre o maracatu de baque solto e baque virado, suas trajetórias de ascensão dentro do contexto oficial do brinquedo destacaram também o contexto sócio-histórico em que estão situados os maracatus de baque solto. Detalhamos conceitualmente o que entendemos por brincar e se apresentar. Um remete às práticas na comunidade, de porta em porta, do tirar dinheiro do bolso. O outro, um brincar que remete às apresentações dentro do circuito, a um status de mercado. Nesse entremeio encontra-se a tradição da prática de brincar

maracatu, sofrendo ingerências de todos os tipos, mas ao mesmo tempo procurando se atualizar, se traduzir, para se manter sempre a mesma. Dissertamos sobre as três dimensões que tencionam o maracatu na atualidade. Adotamos essas dimensões como nossas dimensões de análise. E, finalmente, tentamos estabelecer algumas relações entre cultura e educação e como isso tem a ver com uma concepção de educação hegemônica voltada para o mercado globalizado.

Já no capítulo segundo tentamos colocar em evidência a trajetória do Leão de Ouro do Condado. Para tanto fomos desfiando alguns acontecimentos da trajetória do grupo, partindo dos depoimentos, de suas memórias, de suas histórias, opiniões, suas experiências culturais. Dentro desse amálgama subjetivo, à luz dos conceitos de tradição/tradução, buscamos trazer à tona um mosaico que apresentasse a história do Leão de Ouro e sua virada 360 graus dentro da cena oficial da brincadeira. Posteriormente, abordamos de forma mais ampla como se deu essa transição da brincadeira do maracatu. Pontuamos aspectos desse tempo das brigas, o processo de pacificação; com a atuação da associação de baque solto de Pernambuco, da Federação carnavalesca de Pernambuco. Em contrapartida, os concursos de carnaval ganhavam mais importância, exigia-se mais profissionalismo e a preocupação estética era a nova regra. Observamos que a valorização do maracatu gerou um status artístico oficial, mas também constatamos existir um status artístico de comunidade que os folgazões têm consciência dele. Apresentamos nossas categorias de análise e suas relações com as dimensões analíticas elencadas.

Lembramos que viemos fazendo essa trajetória analítica no rastro da nossa perquirição, qual seja; quais fatores sociais, históricos, políticos que conformam a percepção e os sentidos acerca do que venha a ser brincar maracatu. Dividimos essa busca em três blocos de investigação. Na categoria violência, fomos investigar o que mudou na maneira de significar a experiência concreta de brincar maracatu em relação aos tempos em que as brigas eram comuns e as práticas que circulam nas fronteiras de uma forma moderna de se relacionar com o saber/pensar/fazer. No primeiro aspecto mudou tudo. Pontuamos que o ambiente da violência também era um fator que conformava e dava sentido à brincadeira, mesmo nesse ambiente de conflitos, nunca se deixou de brincar maracatu. Mas com a pacificação, a prática do maracatu muda de posição e passa à ser valorizado. Mas em contrapartida, algumas regras precisaram ser seguidas, tais como: quantidades pré-estabelecidas de

integrantes, inserção de figuras, tempos de apresentação, regras de evoluções nos movimentos, obrigações com as exigências dos editais. Essas influências acabam induzindo também a outras práticas culturais para se adequar aos novos ditames. O Leão passa a ensaiar, gravar suas apresentações para posteriores estudos para ver onde foi que errou, seus folgazões divulgando no Brasil e o Mundo a brincadeira do maracatu, são ministradas oficinas, agora participam mulheres, há um maior cuidado com os figurinos e com a composição das figuras. Percebemos que são muitas as mudanças desde os tempos considerados de violência. Hoje o maracatu já goza de outro status. No segundo aspecto que analisamos dentro dessa categoria destacamos as práticas de fronteiras. Como vimos encontramos práticas flexíveis, tradutórias nos termos mesmo que viemos defendendo. O aprender a costurar, o gravar as apresentações, o encorajamento para responder aos editais, o esforço para se manter no grupo de acesso, o atendimento à quantidade mínima de integrantes para participar dos concursos, podem ser considerados como práticas culturais que circulam nas fronteiras de uma forma moderna de se relacionar com essas novas influências de mercado.

Na segunda categoria conceituamos como “Concursos”. Nela procuramos investigar como a Comunidade se fortalecia em relação às práticas do Estado/mercado. O que encontramos foram limites não muito bem estabelecidos entre essas práticas mais de comunidade (um recrudescimento) e o status de mercado. Tivemos a oportunidade de observar que na realidade a categoria “sentidos do brincar”, engloba as duas outras categorias. Porque esses sentidos podem ter sido atribuídos em qualquer fase da realidade do maracatu, mesmo nos tempos de violência se poderia atribuir ao maracatu sentidos de orgulho, de competitividade, de comunidade. Falando de outra forma, tínhamos um ambiente de violência, posteriormente chegou a pacificação, com a pacificação vieram os concursos e com eles o profissionalismo e a estética. O folgazão hoje observando tudo isso, esse mesmo folgazão que brincou o antes e o depois, dão sentidos de acordo com suas experiências de brincar. Cremos que de certa forma a comunidade do maracatu, a do Leão especificamente, sai fortalecida em alguma medida diante dessas investidas de status de mercado.

Esse recrudescimento da Comunidade diante das investidas estatais possibilitou um certo protagonismo desta diante do surgimento e o estabelecimento

de um campo artístico/cultural oficial. Nesse campo as lógicas dos editais ditam o ritmo de ensaios e apresentações. São lógicas de mercado traduzidos em calendários instituídos e aquele que já fazem parte da idiossincrasia da festa. Entretanto, agora os folgazões estavam mais “empoderados”, a experiência com o ambiente burocrático lhes ortogou mais parcimônia e critério diante das normas, das exigências do circuito cultural. Os discursos identitários culturais também lhes servem como resgate de cidadania, orgulho social, projeto de vida, trabalho, ócio criativo, estar no mundo. É certo que esse status de mercado há muito está estabelecido, mas são os folgazões, esses mesmos cortadores de cana, que concebem e dão sentidos à essa magia que se chama de brincar maracatu.

Em nossa última categoria de análise, os sentidos do brincar, tentamos perscrutar alguns valores e lógicas que conformariam a relação como o conhecimento/pensamento na modernidade e sua relação com a consolidação de um campo educacional hegemônico. Nela vimos que essa consolidação do campo educacional veio no esteio da necessidade da expansão do capitalismo globalizado. Primeiro para implantar o novo paradigma e depois instrumentalizada para ser o véis da nova conformação social, formação de mão de obra e mercado consumidor. Esses elementos tencionam fatalmente nas práticas e nas relações que a Comunidade estabeleceu com o saber/ pensar/ fazer. Destacamos que a Comunidade não é um lugar sacrossanto apartado das relações e tensões que compõe a dinâmica de viver em sociedade e nem os folgazões, na atualidade, são fatalmente moldados pelo estado/mercado. A comunidade se faz e refaz com a valorização do maracatu via brincadeiras oficiais. No Leão, com exceção de Joab e Fabinho, - que são mais cautelosos nesse sentido- todos são unânimes em dizer que o maracatu está mais bonito, que está muito melhor do que antes, “*que hoje é tudo na amizade, ninguém cria inimidade com ninguém, e no final, todos vão embora para suas casas*” (Seu Inácio)

Diante do exposto notamos que a trajetória do maracatu Leão de Ouro do condado-PE foi seguida cheio de “altos” e “baixos” e que sua trajetória de brincadeira, em certa medida, supomos ser igual à de muitos grupos de maracatus rurais da zona da mata norte do estado de Pernambuco.

Essas práticas do lúdico, do entretenimento, das brincadeiras, do brincar, acompanham o homem desde tempos imemoriais até os dias de hoje. O prazer de

apreciar uma obra de arte, assistir uma apresentação de dança, escutar música, enfim, a atividade arte-estética que aparentemente não exerce importância para a nossa sobrevivência mais vital, biologicamente falando, sempre exerceu fascínio nos homens. O fato é que gostamos de assistir espetáculos, de ver obras de arte, de escutar músicas, de se deleitar com um bom livro. Se me permitem essa breve divagação sobre essa magia que se chama brincar maracatu, se o faço é no esforço de compreendermos mais subjetivamente esses universos do brincar Maracatu. Quando penso neles, com suas vestes, suas danças, movimentos, músicas, letras, seus símbolos, logo fico a indagar, o que fez com que essas pessoas trabalhadoras da cana de açúcar, discriminadas, reprimidas socialmente, muitas vezes exploradas em sua mão de obra, que muitas vezes tira dinheiro da própria feira para colocar no Maracatu, como tivemos oportunidade de ouvir, continuasse sustentando essa manifestação. Que vantagens teriam em se sacrificar para manter “uma brincadeira”? Seria por status? Seria mera inércia de tradição? E nessa identidade cultural do maracatu os folgazões também fazem um resgate social de si mesmo. É no orgulho de ser maracatuzeiro, de fazer parte de uma cultura popular, é na consciência de ter contribuído para a preservação e continuidade do brinquedo, que o sentimento de pertencimento social surge em falas tipos “*nós cortadores de cana levamos a cultura de Pernambuco para o mundo*”, ou “*muitas vezes tiramos dinheiro da própria feira*”.

Não defendemos uma hipótese ou tese no sentido de um questionamento, um problema que suscite uma solução, até porque a realidade é imponderável e por mais ilações teóricas sobre o objeto, é ele que em última instância aponta os caminhos da nossa reflexão. Porém, o que almejamos tão somente foi refletir junto com o leitor como essa questão do lúdico, das tradições culturais, das brincadeiras do maracatu, nesse caso incorporado na figura do Maracatu Leão de Ouro do Condado, podem contribuir para pensarmos cultura e educação a partir de nossas próprias experiências, e não a partir de um referencial que nos vem de fora para dentro. Quem sabe assim não podemos refletir e construir outras práticas de mediação cultural.

Esse ócio criativo, o conhecimento "inútil", a contemplação estética são elementos vitais para a criação artística, mas também pode ser elementos de contestação do saber hegemônico instituído, pois não compartimenta o conhecimento, colocando-os em rótulos, em padrões, do que pode ou não ser aprendido ou ensinado. Trilhamos em perspectiva popular, entendida como uma busca pelo saber que se

propõe - mais do que formar identidades específicas, atadas a finalidades políticas, de mercados, estabelecidas *a priori* e fora do jogo político - à construção de espaços para o “livre” exercício de significações e ressignificações, no sentido de ampliação dos horizontes de possibilidades para tal exercício nos processos de aprendizagem popular e não-formal. E para encerrar nossas argumentações, fiquemos com o pensamento do folgazão joab Jó:

“ Porque uma brincadeira não é o lugar, é o sentido dela”.

## REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, H. **Políticas públicas- preservação de manifestações culturais: o papel social da FUNDARPE**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Ciências da Informação, 2011.
- GALO, S. **As múltiplas dimensões do aprender...** Congresso de educação básica: aprendizagem e currículo, 2012.
- BADIOU, A. **A hipótese comunista**; tradução Mariana Echalar.- São Paulo: Boitempo, 2012. (Estado de sítio).
- BADIOU, A. **Elogio ao amor**; tradução Dorothée de Bruchard- São Paulo: Martins Fonte- selo Martins, 2013.
- BENJAMIN, W. **Escritos sobre mito e linguagem**. Organização, apresentação e notas; Jeanne Marie Gaguebin. Tradução; Susana Kampff Lages e Hernani Chaves. Editora 34, 1921.
- BHABHA. H. K. **O local da cultura**; tradução de Myrian Ávila, eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- BOLLNOW. F. O. **Um ensaio sobre formas instáveis da educação**; tradução de Hermógenes Harada. 2ª edição, editora vozes limitada, 1974.
- BOMBASSARO. L. C. **As fronteiras da epistemologia: uma introdução ao problema da racionalidade e da historicidade do conhecimento**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.
- BORGES, R. M. **Maracatu rural: luta de classes ou espetáculo? (Um estudo das expressões de resistência, luta e passivização das classes subalternas)**. Tese (Doutorado). CCSA. Serviço social, 2003.
- BRANDÃO. C. R. **O que é educação popular**. São Paulo: Brasiliense, 2006.( coleção primeiros passos).

- BRAYNER, F. O Elixir da redenção: o movimento de cultura popular do Recife (1960 – 1964). In: STRECK, Danilo; ESTEBAN, Maria. **Educação Popular: lugar de construção social coletiva**. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 188-203.
- BRENNAND, E.G.G. (Org.) **O labirinto da educação popular**. Joao Pessoa: UFPB/PPGE- Editora Universitária, 2003.
- CANÁRIO, R. **O que é escola? Um olhar sociológico**. Porto: Porto Editora, 2005.
- EDGARDO, L. **La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales: perspectivas latinoamericanas**. In: Edgardo, L; ciencias sociales: saberes coloniales e eurocentrismo. Ediciones feces/ucv, pag; 11-37, 2000.
- ESTEVES, L. L. “ **viradas e marcações**”: **Participações de pessoas da classe média nos grupos de maracatu de baque-virado do recife-PE**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. Antropologia, 2008.
- ESTEVES, L. L. “**cultura**” e burocracia: **as relações dos Maracatus de Baque Solto com o estado**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. Programa de pós-graduação em antropologia, Recife, 2016.
- FREIRE, P. **Extensão ou Comunicação?** 7ª Ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1993. 93 p.
- GARCÍA C. N. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**; tradução Heloíza Pezza Cintrao, Ana Regina Lessa; tradução da introdução Gênese de Andrade. 4 Ed. 5. reimp. – São Paulo; editora da universidade de São Paulo, 2011.
- GARCIA C. N. **Latino-americanos à procura de um lugar neste século**; tradução Sergio Molina.- São Paulo : Iluminuras, 2008.
- Guaracira Lopes Louro- 10. Ed.- Rio de Janeiro, 2005.
- GUILHERME, J. D. **Derrida, leitor de Walter Benjamin: notas sobre tradução**. REEL- revista eletrônica de estudos literários, vitória, s. 2, ano 9, n. 12, 2013.
- GUIMARÃES, R. G. **No campo das políticas públicas culturais, os caranguejos com cérebro se organizam para desorganizar**. Dissertação (Mestrado)- Universidade Federal de Pernambuco. CCSA. Administração, 2007.
- GLISSANT, É. **Introdução a uma poética da diversidade**. Tradução de E. do C. A. Rocha. Juiz de fora. Editora UFMG, 2005.
- GLISSANT, É. **Le discours antillais**. Paris: sevils, 1981. P. 190-201.
- HAESBAERT, R. **Territórios alternativos**. 2. Ed. – São Paulo: Contexto, 2016.

- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**; tradução Tomaz Tadeu da Silva.
- HALL, S. **da diáspora: identidades e mediações culturais**. Org. Liv Sovik; tradução Adelaide la guardiã resende- Belo horizonte; editora UFMG, 2003
- HOLANDA, LUCIANA ARAÚJO DE. **Resistência e apropriação de práticas do management no organizar de coletivos da cultura popular**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco. CCSA. Administração.
- ILLICH. I. **Sociedades sem escolas**; trad. De Lúcia Mathilde Endlich Orht. Petrópolis, Vozes, 1973. (Educação e tempo presente).
- LACERDA, I. A. **A natureza do conhecimento após a virada linguístico-pragmática**. Revista de filosofia, Curitiba, v. 16n. 18, p. 103-137, jan. 2004.
- LARAIA, R.B. **Cultura: um conceito antropológico**. 23. Ed.- rio de Janeiro; Jorge zahar Ed., 2009.
- LAROSSA. J. **Tremores : escritos sobre experiência**; tradução Cristina Antunes, Joao Vanderlei Geraldi.- 1. Ed. Belo Horizonte: autentica editora, 2014. (Coleção Educação: experiência e sentido).
- LARROSA, J. **Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas/ 4. Ed/ texto de Larrosa, tradução de Alfredo Veiga- neto**. Belo Horizonte; Autêntica, 2001. 208p.
- LIMA, I. M. F. **Maracatu e maracatuzeiros: desconstruindo certezas, batendo alfaias e fazendo história**. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. História, 2006.
- LYNN MARIO T. MENESES DE SOUSA. "Hibridismo e tradução cultural em Bhabha". **Revista Crítica Histórica**, Ano 3, n. 5, Junho-2012.
- MAINGUENEAU, D. **Novas tendências em análises do discurso**. Tradução; Breda indursky. Editora pontes. Universidade estadual de campinas, 3ª edição, 1997.
- MOREIRA, A.F. e TADEU, T. (Orgs.). **Currículo, cultura e sociedade**. 12. Ed.- São Paulo: Cortez, 2011.
- OLIVEIRA. I. B. **Boaventura e educação**. Belo Horizonte: autêntica, 2006. (Pensadores e educação).
- OLIVEIRA, P. S. **O que é brinquedo**. 3. Ed. São Paulo: brasiliense, 2010
- PORTO, i. M. R. **brincar é coisa séria?: um estudo do brinquedo na cultura da modernidade**; tese de doutorado- Belém-PA, 2008.

- RAMOS. A. H. **O lugar da diferença no currículo de educação em direitos humanos**. Rio de Janeiro: Quartet: FAPERJ, 2011.
- REALE, G. **História da filosofia, 6; de Nietzsche à Escola de Frankfurt/** G. Reale, D. Antiseri;[tradução Ivo Storniolo].- São Paulo: Paulus, 2005.-(Coleção história da filosofia;6).
- REIS. J. C. **história e teoria: historicismo, modernidade, temporalidade e verdade**. 3. Ed.- Rio de Janeiro: Editora FVG, 2006.
- RICOEUR, P. **Tempo e narrativa: A intriga e a narrativa histórica**.1.ed.WMF Martins Fontes: São Paulo, 2010. 353 p.
- ROMANELLI, O.O. **História da educação no Brasil**. Rio de Janeiro; Editora Vozes Ltda, 1978.
- RUSSELL, B. **O elogio ao ócio**; tradução Pedro Jorgensen Júnior. Rio de Janeiro; sextante, 2002.
- SANTOS. B. S. **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**.- 10. Ed.- São Paulo: Cortez, 2005.
- SILVA, N. A. A. **Manobras e evoluções: etnografia dos movimentos do maracatu Leão de Ouro do Condado-PE**. Tese doutorado- Universidade de Brasília, 2005.
- SANTOS, B. S. **Para um novo senso comum: a ciência, o direito e a política na transição paradigmática**- 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- SCHÜTZE, F. Pesquisa Bibliográfica e Entrevista Narrativa. *In: Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som - um manual prático/* Martins Fontes, George Gaskell (org.); Tradução de P. A. Guareschi. 9ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- SILVA, T.T. **Documentos e identidade; uma introdução às teorias do currículo**. 2.ed.,8ª reimp.- Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- SILVEIRA, C. B. DA M. **Nós somos o mundo: políticas culturais e turismo em tempos globalizados**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. Antropologia, 2010.
- SKLIAR. C. **Derrida e Educação**.- organizado por Carlos Skliar.- 1. Ed. 1 reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.- ( pensadores e educação).
- SODRÉ. N. W. **Síntese de história de cultura brasileira**, 7ed. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1979.
- SOUSA, L.L. "O processo de hibridação cultural: prós e contras". **Revista Temática**, ano 1X, n.03-Março/2012. [www.insite.pro.br](http://www.insite.pro.br)

- STOREY, J. **Teória cultural e cultura popular: uma introdução**. Tradução de Pedro Barros. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.
- STRECK, D.R. **Territórios de resistência e criatividade: reflexões sobre os lugares da educação popular**. *In*: STRECK, Danilo; ESTEBAN, Maria. **Educação Popular: lugar de construção social coletiva**. Petrópolis: Vozes, 2013. P. 356-368p.
- TRIVINOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: atlas, 1987.
- VITAL, F. M. C. **A fresta do estado e os brinquedos para os populares: histórias da federação carnavalesca pernambucana (1935-1949)**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. História, 2010.
- ZILLES. U. **Teoria do conhecimento**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1994. (Série Filosofia).