

Brincar de Caboco no Maracatu da Mata Norte de Pernambuco

Playing Caboco in Maracatu of Mata Norte, Pernambuco

Noshua Amoras

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil
noshua.amoras@gmail.com

Resumo: O objetivo deste artigo é abordar as figuras de maracatu, brincadeira presente na Zona da Mata pernambucana. As figuras são o aspecto mais visual da brincadeira e envolvem uma ornamentação ritual produzida com apetrechos e objetos que as definem enquanto “tipos” – baianas, cabocos, índias, etc. – e que são vestidas pelos folgazões quando essas pessoas brincam maracatu. Ao lado disso, há uma dimensão menos tangível que diz respeito às transformações corporais em quem brinca, associadas ao tempo antigo da brincadeira, o qual é tanto admirado quanto temido. Focando na figura do caboco, este artigo demonstra que brincar de caboco consiste em passar por tais transformações corporais e estabelecer vínculos com diversas forças, sendo capaz de experimentá-las de modo apropriado.

Palavras-chave: Pernambuco. Zona da Mata. Cultura popular. Maracatu.

Abstract: This article approaches the figures of maracatu, a cultural practice typical of the Zona da Mata region in the state of Pernambuco, Brazil. These figures constitute the most visual aspect of this practice since they involve ritual ornamentation that are carefully handmade

with small objects in a way that defines those characters in certain “types” such as baianas, cabocos, índias and others. Beyond this level, there is a less tangible dimension regarding the bodily transformations of the folgazões (those who play Maracatu), which are associated with the tempo antigo (the maracatu’s old times), evoking both admiration and fear. Focusing in the figure of caboco, this article argues that playing of caboco consists of experimenting these bodily transformations and establishing bounds with different forces, being able to experimenting them in an appropriate way.

Keywords: Pernambuco. Zona da Mata. Popular culture. Maracatu.

Recebido em 09 de setembro de 2020.

Aceito em 12 de novembro de 2020.

O maracatu é uma brincadeira presente na Zona da Mata Norte de Pernambuco, região majoritariamente rural e caracterizada pela *plantation* de cana-de-açúcar desde o tempo colonial – ou desde o *tempo dos engenhos*, o *tempo antigo*, como diriam os que ali vivem. Nas narrativas locais, sustenta-se que nos engenhos foram criadas brincadeiras, entre elas o cavalo marim, o cabocolinho e o maracatu, das quais destaca-se um caráter agonístico estrutural em planos míticos, poéticos e corporais que concernem também os perigos das brincadeiras – conforme já argumentei para o maracatu (AMORAS, 2015) e Acselrad (2019) para os caboclinhos. “A gente está brincando aqui, é sério” é, portanto, uma afirmação que condensa a atmosfera criada pelo maracatu¹.

O carnaval é um dos principais períodos em que folgões – homens, mulheres, jovens, adultos e idosos que brincam maracatu – *vestem suas arrumações e sambam* (fazem suas manobras e evoluções) como *baianas, índias, caçador, burra, mateus, catita, arreiamás, cabocos*. Essas *figuras* correspondem a um conjunto mais ou menos fixo que sai das sedes dos Maracatus nos domingos de carnaval e se apresenta nas ruas da Mata Norte e do Recife até a terça-feira. Cada um desses “tipos” tem vestimenta e performance únicas, condizentes com seu “grupo”. Por exemplo, cabocos vestem grandes golas bordadas de lantejoulas e miçangas, que lhes cobrem dos ombros aos pés, e manuseiam as *guiadas*, pedaços de madeira de quase dois metros de altura decoradas com fitas de pano e utilizadas tanto em suas *manobras* (“performances coreográficas”) quanto ao *baterem pau* (embates físicos entre dois ou mais cabocos). Na cabeça levam seus *chapéus* coloridos e nas costas carregam os *surrões*, pesado conjunto de sinos que sinalizam, já de longe, um caboco pelas redondezas, caminhando solitariamente ou em pequenos grupos.

1 - Os chamados termos nativos serão marcados em itálico somente em suas primeiras aparições no texto. Daí em diante, o itálico será utilizado para atribuir ênfase, e eventualmente para palavras em línguas que não o português. Aspas duplas serão utilizadas para ênfase e sinalização das falas dos interlocutores, bem como citações de autores

Sobre isso, as expressões costumeiramente usadas para se referir a quem veste figura são “ele brinca de caboco”, “esse é um caboco bom”, “ela sai de baiana”, “ela é baiana no maracatu”. Ou seja, todos esses termos – ser, brincar, sair – indicam, de maneira geral, o ato de uma pessoa vestir-se de determinada figura e realizar sua performance esperada. Assim, o maracatu pode ser definido em parte por seu aspecto mais visual.

Em geral, pouca atenção tem sido dada pela literatura antropológica às figuras das brincadeiras da Mata Norte (e a outras encontradas em Pernambuco e alhures), de modo que raramente se pensa um estatuto próprio a elas. Não é demais dizer que as análises se contentam em descrever as características estéticas mais visíveis das figuras e especular sobre o que representariam (na história ou na sociedade envolvente) por meio da chave da identidade. Como desdobramento desse pressuposto, no caso do maracatu, e mais especificamente dos cabocos, presume-se que folgazões se vestiriam de cabocos (simbólicos) porque o seriam de fato (descendentes de negros e/ou indígenas) (ASSIS, 1997; GARRABÉ, 2010; MEDEIROS, 2005; MURPHY, 2008; SILVA, 2016; VICENTE DA SILVA, 2005). Entretanto, tentar descobrir as representações sociais e históricas evocadas pelas figuras parece-me pouco proveitoso, pois as análises estabelecidas nessa chave baseiam-se em causalidades ou meras continuidades entre um plano que seria mais real (o contexto histórico, social, econômico) e outro menos (a brincadeira).

O problema que este artigo coloca, portanto, é buscar uma maneira de abordar as figuras do maracatu que não seja nem simbólica nem performática. Em que pese a convivialidade entre as brincadeiras da Mata Norte, dou seguimento às reflexões iniciadas em contextos correlatos, como o cavalo marim (ACSELRAD, 2013; TEIXEIRA 2013; TENDERINI, 2003), onde as figuras são abordadas

como “outros dentro de um só eu” e revelam uma “multiplicidade da subjetividade” dos folgazões (ACSELRAD, 2013, p. 138-139). Para avançar com esse argumento e atentar para o funcionamento dessa “multiplicidade”, abordarei uma emblemática figura de maracatu, o caboco.

Essa escolha se justifica pela centralidade da figura na brincadeira. Levando em conta a amplitude de significados que o termo tem na antropologia, ela toma contornos específicos neste contexto. Assim, o caboco é uma espécie de metonímia do maracatu, tendo em vista que no tempo antigo a brincadeira não se estratificava em grupos bem definidos como é comum hoje e maracatu era sinônimo de “andar pelo meio do mundo”. E se a figura do caboco caracteriza-se primeiramente por seus apetrechos singulares (descritos logo acima), não está circunscrita a isso. Afirma-se que os grandes folgazões, aqueles que brincam como antigamente, não precisam estar vestidos com suas fantasias para serem cabocos; como veremos, eles próprios são cabocos².

Baseio-me na etnografia³ realizada junto aos folgazões do Maracatu Leão de Ouro, sediado na cidade de Condado, cujo dono é Severino Alexandre⁴. O grupo é composto por uma rede de folgazões de Condado e municípios vizinhos, muitas vezes ligados por relações de parentesco, compadrio e vizinhança. Assim, filhos, netos e bisnetos de Severino Alexandre brincam no Maracatu, mas também vizinhos, conhecidos e residentes de outros locais. A quantidade de pessoas que dele participam varia, indo desde pouco

2 - Como será constatado no decorrer do texto, os termos folgazão e caboco serão recorrentemente intercambiados, aparecendo como ora equivalentes, ora distintos. Os folgazões alternam no modo de utilizá-los, de modo que em certos momentos dizem que alguém é caboco de maracatu e em outros usam genericamente o termo folgazão. Esse efeito no texto é, pois, inevitável, tendo em vista a própria constituição do que seja uma figura de maracatu, como pretendo mostrar no artigo.

3 - Este artigo é um desdobramento de reflexões que tiveram início em minha monografia de graduação (AMORAS, 2015) e dissertação de mestrado (AMORAS, 2018). Um primeiro período de trabalho de campo foi realizado durante oito meses do ano de 2014, com financiamento parcial do Departamento de Antropologia da Universidade de Brasília. Retornos pontuais ao campo foram feitos em 2017 como parte da pesquisa de mestrado, com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoa de Nível Superior (CAPES). Agradeço aos folgazões pelos diálogos e convivências no decorrer desses anos. Sou grata também pelos comentários instigantes dos pareceristas e pelas leituras atentas de Bárbara Cruz e Helena Assunção.

4 - Severino Alexandre é também dono do Cavalo Marinho Estrela de Ouro, do qual também participam seus descendentes. Cavalo marim e maracatu integram o mesmo complexo de brincadeiras da Mata Norte, mas a relação entre elas é particularmente estreita no caso dessa família, na medida em que as brincadeiras compartilham folgazões e sede – o que não necessariamente ocorre em outros lugares.

mais de uma dúzia no decorrer do ano e podendo chegar a quase uma centena em tempos de carnaval. Como disse, o Maracatu, tomado enquanto grupo que sai no período carnavalesco, é apenas um aspecto do maracatu, a brincadeira que continua existindo no decorrer do ano, seja em momentos destacados como *sambadas* e *ensaios*, seja nas conversas dos folgazões em seus comportamentos cotidianos.

O objetivo deste artigo é abordar as figuras de maracatu, focando no caboco. Conforme mostrarei, brincar de caboco envolve um cuidadoso procedimento de ornamentação ritual. Ao lado disso, há uma dimensão menos visível que envolve transformações corporais que emergem quando os folgazões brincam, as quais permitem-lhes a aquisição de certas forças e poderes. Essas forças e poderes, por sua vez, estão associadas ao tempo antigo da brincadeira, o qual é tanto admirado quanto temido. Nesse sentido, como veremos, brincar de caboco envolve um dilema com o qual os folgazões se deparam: como experimentar transformações corporais e vinculações com certas forças sem deixar que elas os tomem por completo? Este artigo trata do que, nos termos dos folgazões, é brincar de caboco de maracatu.

6

O caboco e sua arrumação

Antes de efetivamente deixar a sede e sair para o carnaval, na saída do Maracatu, cada caboco faz sua chegada. As chegadas consistem em uma espécie de apresentação de cada caboco. Normalmente são feitas de um em um: na medida em que os cabocos chegam à sede, o público abre espaço na rua para que eles a realizem. Um dos intuitos da chegada é o caboco mostrar sua beleza e habilidade ao público.

O caboco adentra o espaço fazendo suas manobras ao som da batida do terno (o conjunto musical) e em seguida *arreia* aos pés do *mestre*, que passa a cantar suas *loas*. O mestre apresenta aquele caboco, anunciando seu nome e tecendo comentários elogiosos sobre ele. Ao fim disso, o caboco se levanta e conclui sua manobra, sendo seguido pelo próximo.

Finalmente, todas as figuras do Maracatu se reúnem e manobram em frente à sede, para então seguirem para os três dias de carnaval, até a terça-feira. O que gostaria de destacar é que, a partir desse momento e até o final do carnaval, quase nunca o folgazão se referirá ou será referido por seu nome próprio. Depois de sua chegada, ele passará a ser um caboco.

Entretanto, pode-se dizer que o carnaval começa antes da chegada, quando o folgazão se veste de caboco. Vestir-se de caboco – isto é, colocar a *arrumação* – é um processo lento e demorado: coloca a fofa (um tipo de calça), a camisa, amarra um lenço na cabeça, sustenta o surrão nas costas prendendo-o bem junto ao corpo, joga a gola sobre os ombros, deixando-a cair até os pés. Em seguida coloca o chapéu na cabeça, pinta o rosto de vermelho, põe o cravo na boca e toma a guiada nas mãos – por via das dúvidas, faz o sinal da cruz ao terminar.

Cada caboco de maracatu possui sua arrumação. Ainda que no geral tenham um mesmo formato, elas não obedecem a um padrão exato de motivos, cores e tamanhos. Mais ainda, mesmo que exista um estilo variando de região para região, cada caboco compõe o seu próprio com o intuito de produzir as roupas e as guidas mais bonitas e enfeitadas. Por outro lado, as pessoas que saem em Maracatus de forma mais esporádica costumam pegar as arrumações emprestadas nas respectivas sedes, confeccionadas para uso no carnaval por esses participantes temporários, que as devolvem ao final. Isso nem sempre é bem visto por todos

os folgazões, que podem considerar aquelas golas gastas e que “qualquer um usa”. Aqueles que anualmente se dedicam a produzir suas próprias arrumações são vistos como cabocos *preparados*.

A arrumação consiste em diversos objetos que *a priori* são bastante pesados. Porém, é comum que a arrumação fique *maneira*, mais leve, quando vestida pelo folgazão. Desse modo, os cabocos conseguem jogar suas guiadas para o alto e pegá-las de volta, além de andar com seus surrões por longas distâncias sem se cansar.

Um caboco preparado vestirá sua arrumação apenas instantes antes da saída do Maracatu. As golas, chapéus e guiadas utilizados ao longo do ano serão os do carnaval anterior: nada novo é acrescentado quando porventura o Maracatu se apresenta em teatros, festivais e etc. Nos meses que antecedem o carnaval, boa parte dos folgazões já estará confeccionando suas golas e amarrando as fitas em suas guiadas, além de ter escolhido as novas cores de seu chapéu. Alguns podem até mesmo ter acrescentado um ou outro sino aos seus surrões. Talvez sob o receio de possível inveja, recomenda-se fazer tudo isso em casa e em segredo, longe dos olhos curiosos de vizinhos. É comum ouvir comentários reprovando quem tira fotos de suas golas ou as confecciona em locais muito públicos, o que, no entanto, acontece com certa frequência. Esse cuidado se estende a todos os outros objetos e roupas de um Maracatu, como a bandeira do grupo e os vestidos das baianas.

Seu Ramiro é um famoso caboco de maracatu e por muito tempo esteve à frente da cabocaria do Leão de Ouro enquanto mestre caboco, liderando as manobras e evoluções desse Maracatu. Ele fala sobre os cuidados com sua arrumação, sendo ela produzida exclusivamente por ele e sua família, desde a compra dos materiais até os últimos detalhes de sua confecção:

“Minha gola ninguém vê, só no dia. Estandarte de maracatu não faz para ninguém ver, para mestre de outro Maracatu ver. Aí foi a confusão d’eu e do caboco. Minha mulher não sabia nem que ele vinha para minha casa. Ele brincava de mestre caboco com Fulana. Minha mulher estava fazendo aqui minha gola, quando viu ele, ela cobriu o pano. Aí ele: ‘de quem é essa gola?’ Aí minha mulher disse: ‘é do menino tal’. Aí ele chegou na casa da minha sogra, que não sabia de nada, [e perguntou] ‘aquela gola é de Ramiro ou do menino tal?’, aí a sogra disse ‘é de Ramiro’. No outro dia [ele] veio pegando um pano [e] deixando um pano todo riscado, já cortado, sem eu pedir. Mas será que eu nasci ontem? Na época eu estava com cinquenta e poucos anos. Ele pegou o pano, comprou, levou para um lugar, ele estava atrás de me pegar, ele riscou lá, aí ele chamou um catimbozeiro, cortou a gola, riscou todinha e trouxe, entregou à minha mulher, numa sexta-feira. Aí quando eu cheguei do serviço, minha mulher disse: ‘ó tem um pano aí que aquele rapaz fez [...] e trouxe para enfeitar para tu’. Eu? E eu pedi pano a ele? Eu nem no pano peguei, nem minha mulher pegou. Aí minha menina pegou, dobrou, botou dentro da bolsa e jogou fora. Faltavam dois meses para carnaval” (Ramiro, agosto, 2014).

São frequentes as narrativas que aludem aos minuciosos cuidados a serem tomados em tempos de preparação para o carnaval. Isso passa por confeccionar esses objetos longe de olhos curiosos ou invejosos, mas também por atentar para possíveis feitiços que podem ter neles seus veículos e que, caso utilizados, muito provavelmente farão com que o caboco caia, fique desorientado ou adoeça. Assim, a fala de Seu Ramiro indica que ser um caboco preparado não envolve apenas o zelo de usar roupas novas e bonitas, mas vai além de uma dimensão puramente estética.

Além da gola, outro elemento da arrumação é o surrão (ou chocalho). Ele é carregado nas costas e emite um som alto quando o caboco caminha, anunciando sua presença mesmo a muitos metros de distância. No entanto, alguns surrões são roucos (emitem sons baixos) pois seus donos não *buscaram seu som*⁵. Entende-se ainda que o surrão é um dos principais objetos que contêm mistérios do caboco de modo que, como já mencionei, a despeito de seu aparente peso, somente seu dono (e eventualmente os filhos deste) consegue manejá-lo com grande facilidade.

Quando um folgazão para definitivamente de brincar, deixa seu surrão *encostado*, pendurando-o na cumeeira, no telhado de casa ou guardando-o em um canto qualquer da residência, de onde é comum ouvi-lo *bater sozinho*. O surrão bater sozinho é um fato esperado, sobre o qual comenta-se com relativa normalidade. João Pererê, afamado caboco da cidade, contou que quando criança ouviu algumas vezes o surrão de seu pai bater. Além disso, seu próprio surrão passou a bater quando ele deixou de brincar:

“Acontece, acontece muito. Quando a gente passa um ano sem brincar... A minha mesma já bateu umas quatro vezes, quatro, cinco anos. Coloquei meu surrão no pé da parede. Quando está assim perto de carnaval, aí eu estou assim, aí vejo aquele negócio mexendo no meu surrão, ‘Que é isso?’. Aí os meninos ‘ô pai, o senhor está batendo seu chocalho?’, ‘não’, ‘ô pai, seu chocalho está batendo sozinho!’, ‘Onde? Como, se está no chão?’, pois bateu. Bateu várias vezes depois que eu parei de brincar, bateu umas quatro, cinco vezes. O povo diz ‘teu surrão tem coisa’. O surrão é pesado. Já meu menino pega meu surrão e bate por todo canto. Vai fazer cada cipoadá. O velho meu pai também. Eu era menino pequeno, o surrão estava assim pendurado na

5 - Esse não é um assunto sobre o qual os folgazões comentem com frequência. No contexto em que ouvi essa narrativa, consistia em literalmente se dirigir a um local específico, entrar em um embate com um ser similar a um caboco de maracatu e voltar vitorioso.

parede, eu estava assim sentado – naquele tempo [o surrão] era [coberto com] couro de carneiro, de bode, hoje em dia é bonito. Aí espiando assim, pai pintava de tinta vermelha o couro, ele [o surrão] na parede, começou a fazer assim, ‘ô pai o seu surrão batendo’, ‘é nada meu filho’, ‘é sim pai, está batendo sozinho’, ‘é nada rapaz’” (João Pererê, agosto de 2014).

“Isso não é novidade”, disse-me uma vez Dona Bibi, que convive com as brincadeiras da região desde a infância, tendo visto o pai brincar e acompanhado anualmente as chegadas de seu marido, um caboco conhecido na região. Ela aludia à recorrência de o surrão bater sozinho, mas também às raras vezes em que esses objetos eram mantidos ou guardados em casa, explicando que não existia o hábito de arrumação de maracatu “virar herança”, ser usada por alguém que não fosse seu dono ou ser mantida sem que se tenha o intuito de brincar. Essas são práticas adotadas recentemente. Antigamente, ela diz, a cada fim de carnaval as arrumações eram queimadas em frente às barracas (sedes) de Maracatu. Ao que tudo indica, ninguém mais queima sua arrumação (ao menos não na frente das sedes), sendo mais comum se desfazer delas em casos de falecimento. Interrompido definitivamente o movimento do caboco, deve-se findar também aquela roupa. “Não ficava de herança”, foi o que Dona Bibi destacou com tanta ênfase, e a isso ela emendou: “enterrava tudinho, enterrava ou botava fogo”.

Se a arrumação se mantém “viva” e tende a exercer sua força mesmo parada, o que faz um folgazão quando ele quer ou precisa parar definitivamente de brincar? Até onde pude perceber, quando um folgazão deixa de brincar por um período (e, de alguma forma, pressente que pode retornar à brincadeira), ele vende sua roupa ou a deixa guardada pelo tempo em que estará parado. Enquanto isso, apesar de o folgazão estar parado, a roupa estará

em movimento, seja no corpo de outro folgazão – um folgazão fica muito feliz quando compra a arrumação de alguém que avalia ser um caboco bom –, seja no surrão batendo sozinho. Mas o que acontece quando o folgazão abandona a brincadeira, “toma desgosto”, “vira crente” ou morre? Nesses casos, a roupa tem de ser destruída.

Quando a destruição definitiva da roupa não é feita, em certa medida ela permanece existindo no sentido de que tanto ela quanto seu falecido dono podem assombrar os familiares do folgazão. Na narrativa abaixo, um senhor que brincava de burra (outra figura do maracatu) especificou o destino que gostaria que sua arrumação tivesse após sua morte:

“Meu pai brincava na burra. Aí ele fazia: botava laço na burra, arrumava a burra, fazia o vestido, fazia tudo. Quando era no sábado [de carnaval] bem cedo ia para o rio da Água Limpa tomar banho com sabão amarelo. Chegava em casa, botava a roupa da burra, dava três relinchos ajoelhado no chão, ia pela janela. Mas ninguém ficava na frente do espelho, senão assombrava. Ele ia... podia morrer mãe, pai, ele ia. Voltava na quarta-feira. Relinchava alto na quarta feira, aí mãe dizia ‘ó chegou teu pai’. Aí mãe abria a porta, botava uma vela no canto da parede, ele ia lá, ia cá, dando aquele relincho dele, chegava, ajoelhava no pé da vela, tirava tudo de lado. Quando era de madrugada ia trabalhar. Ele brincava sozinho pelo meio do mundo. Brincava porque sabia brincar. Aí quando ele morreu, ficou a burra dele. Ele morreu na Paraíba. Aí ele disse ‘você guarde minha burra, minha roupa, você guarda? Eu quero tudo no meu caixão’. ‘Pai, não vou ter como ir pra Paraíba quando o senhor for morrer. O senhor vem me avisar, onde o senhor mandar enterrar, eu enterro’. Quando ele morreu, lá foi de noite, ele chegou: ‘cadê minha roupa e cabeça da minha burra?’, ‘está tudo ali’, ‘você enterra de meio dia

na encruzilhada'. Aí eu fui, enterrei. Quando eu estava de volta, ele jogou uma pedra no meu mocotó. 'Foi o senhor, não foi, pai? Se eu soubesse eu não tinha enterrado'. Ele agradeceu com uma pedra (risos)" (agosto, 2014).

Uma figura se define por suas roupas e seus objetos característicos. Assim, um caboco não pode usar um chapéu de arreiamá⁶ no lugar do seu ou a pequena guiada do mateus⁷ ao invés da sua. Esse tipo de mistura seria impensável para os folgazões que provavelmente diriam que isto sequer é uma figura de maracatu. Além disso, como vimos, esses objetos devem ser cuidadosamente criados, trabalhados, usados e inclusive destruídos, estando as arrumações e seus donos estreitamente relacionados. Nesse sentido, os apetrechos da arrumação de um caboco não são apenas vestimentas que cobrem o corpo. Constatar o estatuto desses objetos vai além de afirmar que eles possuem agência ou mesmo que eles e os folgazões se constituem mutuamente – e ainda que isso seja verdadeiro, não é suficiente para compreender a complexidade do que compõe uma figura de maracatu. "Brincava porque sabia brincar", disse a pessoa que contou a história de seu pai. Diria que além da constatação elogiosa sobre quão bom era o pai brincando de burra – sua "performance", digamos –, saber brincar envolve outras capacidades.

6 - Ocasionalmente essa figura é chamada de caboco de pena. Também há registros dela sob o nome de *tuxauas* ou *tuchauás* (OLIVEIRA, 1948). Usam golas com bordados mais simples, carregam uma machadinha nas mãos e levam na cabeça um grande chapéu feito de pena de pavão. Sua performance consiste em movimentos corporais extremamente rápidos e habilidosos. Na Zona da Mata há grupos de *tribos de índio* (mais numerosas no passado) que agregam dezenas dessas figuras.

7 - A menção à figura do mateus pode ser encontrada em brincadeiras de diferentes regiões do país. Em todas elas, atua como um tipo de trickster, frequentemente com performance cômica. No caso do maracatu, tem-se a impressão que veste versões menores dos apetrechos do caboco: *um chapeuzinho, uma golinha, uma guiadazinha*.

Transformações corporais e aquisição de força

Desde os primeiros registros do maracatu (FREYRE, 1943; BASTIDE, 1945; FERREIRA, 1961), especula-se no que consistem esses seres avistados em meio a canaviais ou ruas das cidades, cobertos com uma roupa preenchida de lantejoulas coloridas e fitilhos espelhados, carregando um pedaço de madeira utilizado em confrontos. Especula-se também o que possibilitaria os feitos extraordinários amplamente narrados pelos folgazões, especialmente sobre seus antepassados.

Sobre isso, é comum encontrarmos duas hipóteses. Uma condiciona as capacidades dos cabocos às relações dos folgazões com religiões de matriz africana e afro-brasileiras, de modo que brincar de caboco envolveria possessão por alguma entidade espiritual (ver, p. ex., BONALD NETO, 1991; REAL, 1967; CHAVES, 2008). Outra hipótese recorrente é a ingestão de substâncias psicotrópicas, mais especificamente o *azougue* (bebida feita de pólvora, cachaça e limão) que seria tomada pelos folgazões nos dias de carnaval. Como coloca Estrada (2015, p. 131), a imagem do azougue continua influenciando as representações do maracatu atualmente. Assim, a literatura sobre o tema o referencia como possível fonte – agora em desuso, segundo os mesmos estudiosos – para os folgazões atingirem estágios de alteração de consciência (ASSIS, 1997; SUMAIA, 2000; GARRABÉ, 2010; ESTRADA, 2015; et. al.).

Para um contexto etnográfico distinto, Marilyn Strathern (2013, p. 26-28) ressalta que a ideologia euroamericana compreende o ato de se decorar para situações rituais enquanto uma representação, de maneira que os corpos adereçados revelariam o contexto social mais envolvente e funcionariam como veículos de informação exercendo papéis sociais. Porém, conforme mostra

a autora, esses atos envolvem um jogo muito mais complexo de fazer-se e transformar-se, de ocultar e revelar relações. Se o corpo está sendo ocultado por objetos e adereços, a pessoa, por sua vez, é figurada como nexos de relações. Assim, máscaras, pinturas e ornamentos rituais, ao menos no caso melanésio, operam uma espécie de jogo de figura e fundo entre interior e exterior; e mais que ocultar um corpo, o que é tornado visível são relações, antes internas, domésticas e ocultas (idem, p. 46-48).

O problema com as duas hipóteses levantadas na bibliografia sobre o maracatu é que ambas condicionam as experiências dos folgazões a explicações e motivações externas. No entanto, algumas pessoas que brincam maracatu frequentam centros e terreiros e não consideram a experiência da brincadeira análoga ou próxima à da possessão; por essa razão, creio que lhes pareceria estranha a ideia de que brincar envolve necessariamente a presença de divindades e entidades enquanto condições para as transformações nas quais encontram-se engajadas⁸. E ainda que entidades espirituais e substâncias como o azougue eventualmente estejam presentes na brincadeira, estas viriam a ser consideradas suplementares a algo que as antecede. Levando em consideração a proposta de Strathern de que ornamentar-se implica em colocar à vista ou dar a ver certas relações, minha hipótese é que forças, características e relações são produzidas e elicitadas no ato da brincadeira. Diferente de uma aceção externalista (onde coisas de fora permitiriam os feitos extraordinários), algo que já está ali de maneira latente é produzido e externalizado em novos termos. Passemos a isso agora.

8 - Esse ponto não será tratado com a profundidade que merece nesse texto, pois requer uma reflexão mais cuidadosa que não é possível nos limites deste artigo. Por ora enfatizo que o exercício consiste em dar um estatuto próprio à experiência de brincar de caboco. Um primeiro aspecto a ser ressaltado é que cabocos de maracatu e seres das religiões de matriz africana não têm a mesma textura ontológica. Figuras e divindades são, portanto, de naturezas distintas. Em segundo lugar, considerando que existem diversas experiências que não passam exclusivamente pela possessão (MELLO, 2020), poder-se-ia associar o ato de brincar como um tipo próprio de transe, mas optei por não fazê-lo por entender que comparações e correlações possíveis, certamente frutíferas, entre essas diferentes experiências requerem uma atenção que não cabe no escopo do artigo.

É comum ouvir diversos comentários feitos pelos folgazões sobre si próprios e seus colegas ressaltando como suas expressões faciais ficam “mudadas”, “diferentes” quando brincam maracatu. Alguns chegam a dizer que não lembram de certos eventos de quando estão brincando. Derivan, jovem caboco do Leão de Ouro, ficou doente poucos dias antes de um carnaval, tendo subitamente melhorado quando chegou o dia da saída do Maracatu e permanecendo bem até a terça-feira: “mistério de carnaval”, ele disse. Os folgazões afirmam que essa mudança é bastante expressa em seus semblantes e comportamentos, pois ficariam mais sérios, algo introspectivos, de modo que não é comum trocarem palavras com outras pessoas. Alguns chegam a se tornar irreconhecíveis.

Como vimos, mesmo os objetos que caracterizam as figuras são fabricados e utilizados com certo cuidado, e são mesmo partes destacáveis constitutivas dos folgazões. Assim, a fantasia de um caboco e seus objetos não servem como envoltórios sobre o corpo. São adjuntos da pessoa e eventualmente trazem à vista traços dessa mesma pessoa – trejeitos, expressões faciais e outros aspectos físicos. João Pererê fala de quanto costumava vestir sua arrumação para brincar maracatu e indica a complexidade desse processo:

“Aquele tempo atrás era azarcão. Quando a gente estava se vestindo, que a gente começava a se pintar, pouco mais estava com os olhos fundos. Era... quando ia passando muda logo, o azarcão muda logo a pessoa, era mesmo dessa cor, vermelho, se pintava todinho, chega afundava os olhos. Ninguém conhecia você não. E quando colocava o chapéu na cabeça ninguém conhecia não. E começava logo a tremer a cara. Aí o caboco quando saia [para andar], [o azarcão] não saia não, [durante]

três dias. Hoje com batom não⁹. [Antigamente] teve um carnaval, tomava banho de sabão, tomava banho oito dias pra poder sair. Brincava o carnaval sem pintar mais nada” (João Pererê, agosto, 2014).

Na medida em que João Pererê descreve o ato de se pintar e como ao fazê-lo deixa de ser reconhecido pelos outros, demonstra que se fantasiar possibilita uma mudança de si. Essa mudança tem como um de seus efeitos ninguém conhecer o folgazão. Isso quer dizer que quando o caboco João Pererê fosse avistado, dificilmente alguém conseguiria enxergar bem seu rosto – no sentido de reconhecer quem seria aquela pessoa. Mas mais que isso, significa que ninguém conhece aquele ser como João Pererê.

Certos períodos do maracatu propiciam situações como a narrada pelo folgazão. Para além do carnaval, existe o maracatu de páscoa, sobre o qual comenta-se ser o mais perigoso. No maracatu de páscoa, não é a brincadeira enquanto agremiação carnavalesca que sai nas ruas, e sim os cabocos que atendem ao desejo de andar pelo mundo. A avaliação sobre esse perigo deriva dos enfrentamentos que normalmente não ocorreriam noutras ocasiões e tomam lugar nessa época, bem como encontros com diabo, espíritos, cabocos que já morreram e demais seres.

Um folgazão resolveu sair em uma páscoa, por incentivo e pressão dos amigos – pontuou que, “se fosse por ele”, não o teria feito. Colocou seu surrão e foi andar nas redondezas. Em uma das ruas, deparou-se com três cabocos que fecharam seu caminho, mandando-o arrodar e passar por outra rua, ao que ele respondeu “não, vou passar por aqui”. Em seguida, o folgazão percebeu que um dos cabocos fechando a rua era seu irmão. Os

9 - Todo caboco de maracatu pinta o rosto de vermelho. Como disse João Pererê, hoje normalmente utiliza-se batom, mas antigamente se fazia uso de substâncias como o azarcão, provavelmente o mesmo que *zarcão*, que remete à cor vermelha ou laranja.

dois começaram a *bater pau*, um empurrando o outro para a beira da rua. Os companheiros chamaram a mãe dos irmãos, sendo ela a única que conseguiu encerrar o enfrentamento. Eles haviam, como se costuma dizer, se *estranhado*.

Conhecer e ser conhecido, tanto quanto estranhar, mostram que ao mudarem – ou seja, ao brincarem – os folgazões tornam-se algo ligeiramente diferente de si próprios. Em certa medida, todos sabem que aquele era João Pererê e qualquer um poderia identificar o folgazão que saiu na páscoa, mas sabem também que aqueles seres não são bem aquelas pessoas, são cabocos. E, como as pessoas compreendem, caboco de maracatu pode esquecer da família quando brinca. Isso pode indicar a dedicação de um folgazão pela brincadeira, que pode ser igual ou maior ao que ele sente pela família, mas as próprias relações de parentesco são estranhadas, ou momentaneamente esquecidas, como vimos acima. Com isso, é normal que um caboco não consiga discernir aqueles que pode ou não enfrentar.

É estranha aos folgazões, portanto, a ideia de que o maracatu seja pacífico ou que um caboco seja simpático. Como já elaborei com mais ênfase (AMORAS, 2015; 2018), existe uma acepção de *guerra* que permeia as diversas dimensões de uma brincadeira como o maracatu, dando a elas um caráter agonístico. Uma delas é que os enfrentamentos entre cabocos se expressam em uma ideia territorial. Por exemplo, não se espera que um caboco desvie de alguém ou qualquer coisa que esteja em seu caminho – ele “sai atropelando”. Quando um caboco está em um espaço, a chegada de um segundo é um momento de tensão e apenas duas coisas podem acontecer: o recém-chegado desvia (e mostrará ter medo) ou eles se tornarão naquele momento antagonistas e baterão pau. Isso serve também para os grupos de Maracatu: “onde já se viu Maracatu passar por dentro do outro?”, disse-me Seu Ramiro ao explicar que um grupo não deve se afastar para dar passagem a outro.

Trata-se de uma brincadeira permeada de perigos: tanto os grupos quanto os próprios folgazões têm entre si rivalidades que se expressam desde disputas no concurso de agremiações do carnaval do Recife até ataques e contra-ataques de feitiços. Isso exige que as pessoas tenham cuidado e estejam preparadas diante da iminência de ataques visíveis e invisíveis dos quais possam ser alvos. Por isso, os Maracatus e cabocos estão sempre manejando técnicas que lhes deem proteção e força para brincarem o carnaval bem, garantindo sucesso, destreza e habilidade.

Tais práticas são variadas e não obedecem a um único conjunto bem delimitado. Nesse aspecto os folgazões são fundamentalmente criativos, enfatizando a necessidade de cada um ter seu modo de proteção e produção de força, o qual não deve ser compartilhado com outras pessoas. São comuns, então, as menções ao uso de *preparados*, banhos, rezas, pactos ou mesmo de acorrerem a catimbozeiros¹⁰ e rezadeiras antes do carnaval, com o intuito de *fechar o corpo*, fazer *calços*¹¹, deixar o corpo protegido, além – dizem alguns – de “atrapalhar” os antagonistas. Mas, no geral, o objetivo explicitado é possibilitar aos cabocos o aumento de resistência, força, mandinga, etc. Quem faz essa revelação geralmente afirma não precisar lançar mão desses recursos, mas que quem o faz consegue, por exemplo, passar a se locomover em frações de segundo ou mesmo ficar invisível.

Aceder a tais técnicas é considerado algo mais comum e recorrente no tempo antigo da brincadeira. Uma das mais evocadas diz respeito aos pactos que garantiriam que a cada ano o caboco saísse seguro e poderoso durante o carnaval. Tais pactos eram feitos com seres¹², entre os quais destaca-se o diabo:

10 - O termo catimbó pode ser encontrado em diversas regiões do estado. Na Mata Norte remete a práticas que causam sortilégios, a religiões de matriz africana (como umbanda e jurema) e a técnicas de manipulação de substâncias curativas e protetivas.

11 - Pode-se fazer calço do próprio corpo – e “fechar o corpo” – ou de algum objeto que será carregado próximo de si, como um colar ou pulseira. O objeto servirá como uma espécie de amuleto para a pessoa, impedindo que ela seja vítima de qualquer malefício. Sobre mais práticas de proteção e cuidado ver Teixeira (2016).

12 - Sustenta-se que no tempo antigo seres diversos habitavam a região, como comadre fulorzinha, feitiçeiros, curupira, além dos animais falantes. Esses seres são mais dificilmente vistos na região como também perderam as capacidades que tinham na época.

“Fulano fez contrato com o diabo para brincar vinte e um anos. Ele queria brincar o vinte e dois e não conseguiu. No vinte e dois, chegou um cara – o diabo – perguntando se ele ia brincar. Aí o cara sumiu. Eram oito horas, ele entrou em casa e quando saiu para brincar não voltou mais, nem respondeu à mulher. Amanheceu na quarta-feira em Timbaúba. Dava em todo mundo pelos bares e feiras. Ele estava doido. Chegou o carnaval [do outro ano], todo mundo brincou. O irmão dele andou três meses no meio do mundo com o surrão dele. Calado estava, calado ficou. Passou um ano vivo, entrou para a lei de crente, depois saiu, depois morreu” (Martelo, agosto, 2014).

São cabocos antigos os que tinham coragem de estabelecer relações com esses seres, fazendo deles mais uma fonte de suas capacidades. O pai de Seu Ramiro era conhecido como um caboco muito bom e contra quem ninguém ganhava um enfrentamento. Isso ocorria porque, diz Seu Ramiro, ele fazia uso de São Cipriano e Santo Heleno, os quais levava próximo a si e lhe garantiam o corpo fechado. O problema, ressalta o filho do folgazão, é que o uso em demasia dessas práticas tem efeitos colaterais. Um deles é que um engajamento exagerado nessas relações faz com que a pessoa não consiga manter posse econômica: “ele não tinha nada não, tudo dele não dava quilo e meio não. Nada. Entendeu?”.

Os folgazões que conseguem realizar bem esse acúmulo de forças obtêm as vantagens desejadas, consolidando-se como cabocos afamados, como o que fez pacto com o diabo e conseguiu brincar por tantos anos. Entretanto, essas relações produzem efeitos colaterais, como no caso do folgazão que enlouqueceu ao quebrar o pacto feito. O pai de Seu Ramiro se manteve seguro ao longo das décadas que brincou, mas, em contrapartida, nunca conseguiu manter nenhuma posse.

Roy Wagner (1972) elabora a noção de “impersonificação” [*inpersonation*] para compreender a relação que os Daribi estabelecem entre os domínios humano e espiritual. Essa relação acontece por meio da “assunção da identidade de um ser não meramente ao assumir seu nome, mas ao adotar sua aparência, mimetizando seus maneirismos, e em geral comprometendo, em uma forma imitativa, aspectos culturalmente significativos de seu papel” (WAGNER, 1972, p. 9, minha tradução). Tais “formas imitativas” não consistem na correspondência exata entre dois seres, e sim na diferença elicitada pela relação estabelecida. É essa “metáfora de simultaneamente ‘ser’ humano e fantasma, ou humano e deus, [que] permite a prática de relações de poder exotérico em termos puramente sociais” (idem, p. 172).

A efetividade da impersonificação depende diretamente de como os atributos de um domínio são assumidos pelos humanos, isto é, transformados em capacidades humanas – o que por si só transforma o próprio domínio do que é considerado humano. Dito de outro modo, a pessoa se torna outra, sem no entanto deixar de ser ela mesma. Nesse sentido da metáfora wagneriana, ao mesmo tempo em que um daribi é o fantasma, não pode sê-lo completamente (literalmente). O “poder exotérico em termos puramente sociais” consiste, conclui Wagner, na inovação adequada, quando imprime seu “estilo” ao que é “dado” – estilo esse que retém sentido apenas na manutenção do contraste entre os domínios. Caso contrário, “se de fato tal transformação [total] fosse acontecer, a metáfora seria colapsada em uma equivalência, e então o link mediador entre humano e espírito seria perdido e a cerimônia tornar-se-ia inútil” (WAGNER, 1972, p. 173). O estilo vira mais que uma inovação em forma de poder e passa a ser algo constitutivo da pessoa.

Como ficará mais evidente na próxima e última seção deste texto, é do perigo do maracatu que deriva sua força. Assim, mostrarei que um caboco de maracatu é aquele que experimenta transformações e mudanças como as descritas aqui, mas somente os considerados bons folgazões são capazes de fazê-lo apropriadamente. Isto é, somente os bons transformam esses poderes exotéricos em um “estilo” próprio sem que isso implique em serem tomados completamente por tais poderes – ou seja, sem estabelecer equivalências excessivas. Isso significa que estes folgazões levam as transformações corporais envolvidas no ato de brincar de caboco até o limite, conseguindo evitar os riscos inerentes a ela, os chamados desmantelos.

O desmantelo e o perigo de ser outro

22

Os cabocos de maracatu são conhecidos (e muitas vezes temidos) por sua braveza, sisudez e capacidade de realizações que normalmente seriam consideradas impossíveis: guiadas que viram cobras, saltos que atingem dez metros de altura e movimentos tão rápidos que se tornam invisíveis aos olhos. Sobre tais atos extraordinários, disse-me certa vez Dona Bibi: “Tá, tem nada demais nisso não, isso é pouco pra maracatu”. Com isso, Dona Bibi assinalava que tudo o que vemos hoje é pouco se comparado àquilo que ela já presenciou e que os folgazões de hoje não seriam fortes ou não saberiam se preparar o suficiente para brincarem como antes. Ela ainda adicionou: “Ah se o tempo voltasse atrás, ninguém mais brincava maracatu”. A esse tipo de comentário, pessoas mais novas, como Derivan, respondem com alguma tranquilidade: “se fosse para voltar no tempo, eu não brincava não!”.

Um dos temas de maior predileção durante as conversas que presenciei em meu trabalho de campo diz respeito às inúmeras

histórias de como o maracatu foi violento e que, por vezes, trazia no seu rastro a morte. Esse período pode ser entendido de diversas maneiras. Nas etnografias, esse tempo é ocasionalmente abordado como o período no qual a brincadeira estava supostamente mais ligada a uma ideia de “sacralização” ou quando os Maracatus não haviam se deslocado do contexto rural para o urbano e começaram a participar dos carnavais oficiais do Recife (ver, p. ex., SENA, 2012; SUMAIA, 2003). Entre os folgazões, há outras considerações sobre o que vem a ser o maracatu nesse tempo antigo e que envolvem uma constante referência a um tempo de desafios e conflitos, bem como de forças dificilmente controláveis.

Desse tempo, destaca-se que era maracatu a prática dos cabocos andarem em pequenos bandos, ou mesmo sozinhos, batendo surrão entre os engenhos sem destino certo. Dessa forma, “nem existia Maracatu” entendido enquanto um conjunto de figuras vestidas por folgazões e agregadas sob um nome¹³. Não existindo grupos de Maracatu, inexistiam as estratificações atuais em tipos de figuras. Portanto, não havia:

“[...] nem caboco boca de trincheira, nem mestre caboco. Quem entrava, entrava; levava ‘de bolo’, [não tinha] nem burra, nem catita, nem mateus, nem nada. Tinha quem andava solto. O maior maracatu que tinha era doze [cabocos], Batista [falecido dono de outro Maracatu] saia com oito. Não tinha rei, rainha, dama, valete, reiamá, era só caboco” (Ramiro, 2017).

Além disso, no tempo antigo não existia a possibilidade de maracatu ou caboco serem bonitos, característica do maracatu de hoje, que investe bastante nas fantasias, roupas e adereços.

13 - A cristalização do maracatu em termos de séries bem definidas de figuras que compõem um grupo é recente e, pode-se dizer, contextual. É possível localizar seu estabelecimento mais duro a partir da participação do maracatu nos concursos de carnaval organizados no Recife. Essa constituição de grupo é mais visível no período carnavalesco, em contraste com outros momentos no decorrer do ano.

Mais do que desfilando mostrando sua beleza nas cidades, o objetivo de um caboco antigamente era “andar pelo mundo”. Sobre esse contraste, Seu Ramiro conta que “hoje é tudo na boniteza e tem caboco aí que não aguenta” e acrescenta que “não ia se apresentar na rua não, ia só brincar”.

“Só brincar” condensa, sem simplificar, o que se passava. Em suma, como vimos, o maracatu consistia em cabocos andando em bandos entre os engenhos, sem destino certo. E principalmente, o hábito de brincar sem fantasia parece ter sido mais generalizado durante o tempo antigo, conforme diz Seu Ramiro: “antigamente caboco não brincava enfeitado, nem com fantasia, era do jeito que você tá aqui, você ia, era caboco”.

Sobre esses cabocos – e o maracatu de maneira geral – do tempo antigo, poderíamos resumir uma expressão que é frequentemente utilizada pelos folgazões (mas também em Condado): o *desmantelo*. Como nota Acselrad (2013), no cavalo marim o *desmantelo* é uma categoria estética referente a tudo aquilo que, na vida ou na brincadeira, é ou está bagunçado, feio, em oposição ao cuidado, beleza e consonância. Esse *desmantelo* ganha contornos específicos no maracatu e o oposto da consonância não pode nos levar a descartá-lo como necessariamente negativo ou indesejado na brincadeira.

Eu diria que o *desmantelo* caracteriza bem o tempo antigo. Isso porque, quando existiam fantasias, elas eram feias. Os cabocos andavam pelo mundo se enfrentando. As pessoas não tinham tanto “gosto e vontade” quanto hoje, andavam a pé ou pendurados em tratores durante dias, comiam o que fosse arranjado no momento. Havia uma espécie de equação em que, quanto mais se era envolvido com maracatu, menos se tinha apego a dinheiro e bens materiais, sendo a brincadeira o foco da vida de um folgazão. Por fim, são frequentes os relatos sobre folgazões que, como vimos,

ao saírem de caboco durante o carnaval, esqueciam da família e estranhavam parentes.

Todavia, esse tempo é pensado como o de mais força. Os folgazões costumam evocá-lo, tal como Dona Bibi, para contrastar com o que veem hoje, fazendo ora críticas ao fato de que a brincadeira teria se *folclorizado*, ora elogios à beleza que ela adquiriu ao longo do tempo. De todo modo, o consenso é que o que costumava constituí-la não a constitui mais. Disso não deriva uma nostalgia compartilhada, como vimos na fala de Derivan, que, ao passo que reconhece e elogia a força do tempo antigo, nega, como muitos outros, ter vontade de retornar a ele. Mas há mais.

“Naquele tempo ruim é que tinha caboco bom”, disse-me certa vez Seu Ramiro. Logo, apesar de reunir tantos traços e características que poderíamos considerar negativas, o desmantelo do tempo antigo expressa, acima de tudo, a qualidade daquela brincadeira e de seus folgazões. Não obstante, há algumas pessoas em Condado apontadas como desmanteladas: são extremamente bravas, rápidas e habilidosas, além de andarem “desarrumadas” no cotidiano. No maracatu essas mesmas pessoas são indicadas como folgazões excepcionais. Porém, no lugar de elogios sobre golas e fantasias, como é comum com boa parte dos folgazões, as belas e hábeis manobras e a ferocidade é que são ressaltadas como sinais dessa excepcionalidade. Note-se ainda que raramente esses folgazões desmantelados participam de algum grupo, costumando bater surrão solitariamente durante o carnaval ou a páscoa e fazendo aparições esporádicas em ensaios e sambadas, onde são extremamente admirados e respeitados.

Entretanto, essas mesmas pessoas são desmanteladas no dia a dia e, portanto, temidas ou, no mínimo, tratadas com cautela. Se houve um tempo em que ser caboco era, podemos dizer, uma condição dada (“do jeito que você está aqui, você ia, era caboco”),

é como se os folgazões desmantelados de hoje efetivamente tornassem concretas as formas de ser caboco do tempo antigo. Mas os sentimentos relativos a essas pessoas são ambíguos, porque voltar ao tempo antigo é voltar a ser o caboco que “andava pelo mundo” e aos perigos que isso envolvia.

A admiração e o temor simultâneos indicam como, ainda que seja arriscado o desmantelo tomar conta totalmente da brincadeira, ao mesmo tempo é impossível descartá-lo. E mais do que a possibilidade de retorno do passado, parece haver a necessidade de voltar ou almejar a volta desse tempo. É como se sua presença devesse ser mantida em alguma modulação no maracatu como condição para que a brincadeira se efetue integralmente. Por outro lado, deve-se atentar para que o tempo antigo apareça apenas tangencialmente no presente – não como um traço histórico ou uma versão mais fraca do que já foi, mas enquanto uma força, uma intensidade experimentada pelos folgazões ou, ainda, uma parte ou um lampejo das potências, poderes e forças que permeavam a brincadeira antigamente.

Fábio, um dos principais folgazões do Leão, é enfático ao dizer que não é qualquer pessoa que brinca maracatu. Com isso, mais do que delimitar um grupo específico de quem não pode brincar, ele parece indicar que aqueles que o fazem possuem uma capacidade específica. Há quem vez ou outra entra em algum grupo no carnaval – sobre estes se pode dizer que saem no maracatu. Isso, evidentemente, envolve uma disposição física e afetiva considerável. Mas há os que têm uma relação mais íntima com a brincadeira – haja vista, por exemplo, a assiduidade de suas saídas, o fato de possuírem suas próprias fantasias e normalmente terem lugares garantidos em um grupo. Essas são as pessoas chamadas de folgazões, os quais brincam maracatu, diferentemente de quem apenas sai. Mas entre os folgazões, há aqueles que batem surrão

sozinhos durante o carnaval ou mesmo que não saem mais vestidos de caboco, se restringindo a participar de algumas sambadas no decorrer do ano, às vezes até mesmo como espectadores. Assim, como vimos, não é apenas a adesão a um grupo, frequência da participação ou atenção a algum protocolo de performance que garante a alguém ser folgazão. É preciso mais.

Certos cabocos da região são conhecidos como muito bravos, que entram e provocam quaisquer confrontos. No entanto, a qualidade de um folgazão não é atribuída aos mais violentos, bravos ou agressivos. Um bom folgazão é aquele que reconhecemos poderem vir a sê-lo, apesar de saberem e optarem por expressar seu poder de outras maneiras. A “graça da brincadeira”, como dizem, me parece estar aí: os grandes não são aqueles dos quais se conhece todas as capacidades, habilidades e conhecimentos, e sim aqueles cujas potências apenas se vislumbra. Assim, brincar presume a intensidade apropriada para a continuidade e o sucesso do maracatu e de seus folgazões, o que implica a tensão de estar sempre muito próximo ao limite, sem poder atravessá-lo. Portanto, não poderia ser uma ação mais séria: quando um folgazão deixa de brincar é porque perdeu sua habilidade de lidar com essas intensidades e forças ou porque, sendo totalmente tomado por elas, atravessou o limiar do tempo antigo e simplesmente se desmantelou.

Referências

ACSELRAD, M. **Viva a pareia!** Corpo, dança e brincadeira no Cavalito-Marinho de Pernambuco. Recife: Ed. Universitária UFPE, 2013.

ACSELRAD, M. **Dançando contra o Estado:** a relação dança e guerra nas manobras dos caboclinhos de Goiana/Pernambuco. Tese (Doutorado em Antropologia e Sociologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia e Sociologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2019.

AMORAS, N. **Manobras e evoluções:** Etnografia dos movimentos do Maracatu Leão de Ouro de Condado. Monografia (Graduação em Ciências Sociais – Antropologia), Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

AMORAS, N. **Composição e metamorfose no maracatu da Mata Norte de Pernambuco.** Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

ASSIS, M. E. **Cruzeiro do forte a brincadeira e o jogo de identidade em um Maracatu Rural.** Dissertação (Mestrado em Antropologia), Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1997.

BASTIDE, R. **Imagens do Nordeste místico em branco e preto.** Rio de Janeiro: Ed. Cruzeiro, 1945.

BONALD NETO, O. Os Caboclos Azougados de Ogum. In: MAIOR, M. S.; SILVA, L. D. (Org.). **Antologia do Carnaval do Recife.** Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Massangana, 1991.

CHAVES, S. O. A. de C. **Carnaval em terras de caboclo:** uma Etnografia sobre Maracatus de Baque Solto. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

FREYRE, G. **Guia prático, histórico e sentimental da cidade do Recife.** Recife: José Olympio, 1963.

GARRABÉ, L. **Les rythmes d'une culture populaire:** les politiques du sensible dans le maracatu-de-baque-solto, Pernambuco, Brésil. Thèse (Doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Études Théâtrale, Ethnoscience). Université de Paris 8 Vincennes Saint Denis, Saint-Denis, 2010.

MEDEIROS, R. B. **Maracatu Rural**: luta de classes ou espetáculos? Recife: Fundação de Cultura da Cidade do Recife, 2005.

MELLO, C. C. do A. Aquém da possessão: a noção de irradiação nos estudos de religião de matriz africana. Anuário Antropológico, Brasília, v. 45, n. 2, p. 146-163, maio/ago. 2020.

MURPHY, J. P. **Cavalo-Marinho pernambucano**. Tradução de André de Paula Bueno. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

OLIVEIRA, V. de. Os indecifráveis Tuchauás. **Contraponto**, Ano II, n. 7, mar. 1948.

SENA, J. R. F. de. **Maracatus Rurais de Recife: entre a religiosidade popular e o espetáculo**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião) – Programa de Pós-Graduação em Ciências das Religiões, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2012.

SILVA, A. V. da. **Travestilidade masculina no Maracatu Rural pernambucano**: gênero, ritual e performance em Nazaré da Mata/PE. Tese (Doutorado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

SUMAIA, S. **Dos canaviais à capital**: cabocarias de flecha, maracatus de orquestra, baque solto, rural. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003.

SUMAIA, S. 'O caboco velho, antigo, sabe brincar. Vai respeitar!' A diversidade dos rituais espirituais na brincadeira do Maracatu de Baque solto/rural. **Itacoatiara: uma revista online de cultura**, Recife, ano 2, n. 1, p. 62-75, abr. 2012.

STRATHERN M. Feathers and shells: learning to see. Lectures given in the Department of Social Anthropology, Cambridge University, Master Class v. 2, **HAU**, Chicago, p. 21-53, 2008.

TEIXEIRA, R. D. **A poética do Cavalo-Marinho**: brincadeira-ritual na Zona da Mata de Pernambuco. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais em Desenvolvimento, Agricultura e Sociedade, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

TEIXEIRA, R. D. Cuidado e proteção em brinquedos de cavalo-marinho e maracatu da Zona da Mata Pernambucana. **Anuário Antropológico**, Brasília, v. 41, p. 77-94, 2016.

TENDERINI, H. M. **Na pisada do galope Cavalo Marinho na fronteira traçada entre brincadeira e realidade**. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003.

VICENTE DA SILVA, S. **Festa de caboclo**. Recife: Ed. Associação Reviva, 2005. (Coleção Maracatu e Maracatuzeiros, v. 1).

WAGNER, R. **The innovation of meaning in Daribi religion**. Chicago: University of Chicago Press, 1972.