

Uma história que conta, saberes que transformam: o Cavalo Marinho pernambucano como uma prática cultural.

ROSELY TAVARES DE SOUZA¹

A Zona da Mata Norte Pernambucana é uma região que concentra uma diversidade de manifestações culturais, tais como: coco de roda², maracatu baque solto³, ciranda⁴, mamulengo⁵ e, sobretudo, o Cavalo Marinho. Cavalo Marinho é uma manifestação cultural de tradição oral e popular que acontece na parte do Estado mapeada como Zona da Mata Norte e regiões limítrofes com a Paraíba. Na atualidade, encontramos inúmeras definições para o folguedo, como Boi ou Reisado, sobretudo pelos folcloristas dos séculos XIX e XX. No folguedo, encontramos cerca de 70 figuras que utilizam máscaras, vestimentas coloridas, somados a gestos, diálogos e performances dos sujeitos; estes que realizam a manifestação cultural e, juntos, emitem mensagens que possibilitam interpretações diversas das representações do cotidiano dos integrantes da brincadeira.

Brincadeira é a apropriação atribuída ao Cavalo Marinho pelos sujeitos que praticam. Era comum acontecer nas noites e madrugadas do sábado logo após o trabalho

¹ Mestranda em História pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE.

² Dança típica das regiões praieiras, é conhecida em todo o Norte e Nordeste do Brasil. Alguns pesquisadores, no entanto, afirmam que ela nasceu nos engenhos, vindo depois para o litoral. A maioria dos folcloristas concorda, no entanto, que o coco teve origem no canto dos tiradores de coco, e que só depois se transformou em ritmo dançado. Há controvérsias, também, sobre qual o estado nordestino onde teria surgido, ficando Alagoas, Paraíba e Pernambuco como os prováveis donos do folguedo. O coco, de maneira geral, apresenta uma coreografia básica: os participantes formam filas ou rodas onde executam o sapateado característico, respondem o coco, trocam umbigadas entre si e com os pares vizinhos e batem palmas marcando o ritmo. É comum também a presença do mestre "*cantadô*", que puxa os cantos já conhecidos dos participantes ou de improviso. Pode ser dançado com ou sem calçados e não é preciso vestuário próprio. A dança tem influências dos bailados indígenas dos Tupis e também dos negros, nos batuques africanos. Apresenta, a exemplo de outras danças tipicamente brasileiras, uma grande variedade de formas, sendo as mais conhecidas o *coco-de-amarração*, *coco-de-embolada*, *balamento* e *pagode*.

³ O maracatu de baque solto, também conhecido como maracatu de orquestra ou rural, tem suas origens na primeira metade do século XIX, e deve ser uma transfiguração dos grupos chamados de Cambidas (brincadeira masculina, homens vestidos de mulher). O maracatu seria uma fusão de vários folguedos populares do interior de Pernambuco, sobretudo a zona da mata norte.

⁴ Dança de roda muito comum no Brasil. Samba rural de Pariti, no estado do Rio de Janeiro e também dança paulista de adultos, terminando o baile rural de Fandangos, em rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora. Em Pernambuco a Ciranda de roda é dança de adultos. (CASCUDO, 2001:141)

⁵ Teatro de bonecos, divertimento popular em Pernambuco que consiste em representações dramáticas ou cômicas por meio de bonecos em um pequeno palco (CASCUDO, 2001:354).

nos canaviais da região. Os barraqueiros e apostadores dos jogos de bozó⁶ se amontoavam nos terreiros, não apenas assistir o folguedo, mas também eram os financiadores da empreitada.

O Cavalinho tem início e fim nitidamente demarcado, o que inclui a história que é narrada na encenação dos figureiros, música, dança e movimento com os Mateus, os Bastiões, as Catirinas e tantas outras figuras, utilizando palavras de usos cotidiano da região e do próprio folguedo, travadas nos diálogos que emergem na fala daquelas pessoas mascaradas e com roupas e artefatos que caracterizavam o figureiro e as transformações, práticas sociais e culturais da região e o dia-a-dia do trabalho no corte da cana. Em tais práticas culturais, apreendem-se estratégias, situações e condições de permanência na produção do espaço social do tempo presente.

Segundo alguns mestres e donos do folguedo, o Cavalinho é uma festa para o Divino Santo rei do Oriente; desta forma, o Capitão⁷, que acerta o serviço com o dono da casa onde se realizará a brincadeira, contrata dois negros (Mateus e Bastião e, em alguns grupos, a Catirina) para tomarem conta do terreiro quando ele não estiver presente. Mateus e Bastião acertam a “empreitada” com o Capitão para assumirem o comando da noite. Para que a festa comece, é preciso um figureiro e figuras, os negros mandam buscar o Ambrósio, uma espécie de mascate que demonstra as figuras para o capitão utilizando as máscaras e o desempenho de cada uma e assim tenta convencer o capitão a comprá-las. Os dois contratados ficam atrevidos e não permitem que o Capitão realize o Baile⁸. Após entradas e saídas das figuras que passam durante a brincadeira, o fim é marcado com a chegada do Boi.

Analisamos as singularidades relevantes na prática desse folguedo na região da Zona da Mata Norte, sobretudo as particularidades de cada grupo e dos indivíduos que realizam a manifestação. No entanto refletimos sobre a prática de fazer a brincadeira, assim como as transformações que o Cavalinho vivenciou entre os anos de 1960 a 2000, período de constante mudança nas localidades, nos locais da brincadeira, moradia dos brincadores e a promoção de políticas públicas culturais no Estado de Pernambuco.

⁶Jogo de dados de três a cinco peças, dependendo a vitória de combinadas convenções, em três lances, prima, segunda e, em caso de empate, a negra. Confunde-se com o pôquer de dados (CASCUDO, 2001:79).

⁷ Figura do Cavalinho que em alguns momentos representa autoridade perante as outras figuras.

⁸ O baile seria a própria festa para o santo rei do Oriente, com a presença de todo o complexo do Cavalinho, ou seja, música, dança, diálogos, Boi, entre outros.

Essas mudanças são resultantes de uma organização social e ação de homens e mulheres interessados em certo modo de construir condições de permanência nos novos espaços, efeitos de transformações que os circunstanciam e os temporalizam. Portanto a prática dos sujeitos na brincadeira e fora dela evidenciam um lugar de transformações políticas e sociais, assim como as conquistas materiais e culturais.



A região denominada de Zona da Mata foi território de uma população significativa de negros escravos e livres, e muitos destes negros quando libertos se tornaram moradores que viviam nos engenhos, na sua maioria em casas cedidas pelo dono da propriedade. Dessa forma, surge uma relação de trabalho e trabalhadores como: os que recebiam um roçado de subsistência e em troca trabalhavam vários dias por semana no canavial, e os foreiros, que pagavam pelo uso de pequenas propriedades (sítios) com aluguel em dinheiro. Alguns participantes que brincaram o Cavalo-Marinho (desde o século XIX) e outros que atualmente fazem parte desse folguedo conheceram e vivenciaram essa dinâmica do trabalho e morada⁹.

Esses antigos engenhos na atualidade se traduzem em espaços de memória, no que se refere à prática dos brincadores de Cavalo Marinho. Nos dias atuais, as brincadeiras acontecem em praças públicas em algumas cidades da Zona da Mata Norte, como

⁹As informações sobre a zona da mata norte pernambucana e as singularidades dos municípios localizados geograficamente na região, locais em que atualmente encontramos os doze grupos de Cavalo Marinho ativos e outros em formação, assim como os brincadores responsáveis pela salvaguarda do folguedo, essas informações estão diluídas na narrativa deste tópico a partir das leituras das bibliografias que abordaram o tema, entrevistas com os brincadores de Cavalo Marinho, Ciranda e Maracatu Rural da Zona da Mata Norte de Pernambuco e região metropolitana do Recife entre os anos de 2008 a 2012, INRC e informações nos sites disponíveis na internet: <http://www.pe.gov.br/>; http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf; <http://www.pedrasd.efogoonline.com.br/p/pesquisa.html>; <http://www.paulista.pe.gov.br/>; <http://www.goiana.pe.gov.br/>; <http://www.condado.pe.gov.br/a-cidade/condado>. Também em: ANDRADE, Ludovico. **De Goianinha ao Conadado**. Coleção Tempo Municipal, centro de estudos de História Municipal. Recife: Editora CEPE, 1993; BRUSANTIN, Beatriz de Miranda. **Capitães e Mateus: relações sociais e culturas festivas e de luta dos trabalhadores dos engenhos da mata norte de Pernambuco (comarca de Nazareth – 1870-1888)**. Tese (doutorado), Campinas, São Paulo, 2011; E Viva a liberdade! As festas e as resistências dos trabalhadores rurais da zona da mata de Pernambuco. (Brasil) Disponível em: <<http://lanic.utexas.edu/project/etext/etext/llilas/ilassa/2009/brusantin>>; DABAT, C. Rufino. **Moradores de Engenho: Relações de trabalho e condições de vida dos trabalhadores rurais na zona canavieira de Pernambuco segundo a literatura, a academia e os próprios atores sociais**. Recife: Universitária da UFPE, 2007; FREYRE, Gilberto. **Casa Grande & Senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal**. 34ª Ed. Rio de Janeiro: Record, 1998; **Nordeste**. 7ª ed. São Paulo: Global, 2004; MURPHY, John Patrick. **Cavalo-marinho pernambucano**. Tradução de André Curiati de Paulo Bueno. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

Condado, Goiana, Itambé, Nazaré da Mata, Aliança, entre outras, nos terreiros das casas dos mestres e brincadores e ainda em espaços públicos e privados dos municípios de Recife e Olinda, como, por exemplo, Casa da Cultura e Casa da Rabeca do Brasil. Nos anos finais do século XIX e primeira metade do XX, essas brincadeiras aconteciam nos terreiros dos engenhos. Os homens cortadores da cana durante a semana se transformavam em reis, palhaços, capitães, mulheres ou expectadores, nas noites de sábado, quando aconteciam as brincadeiras nesses engenhos, e só retornavam para suas residências no amanhecer do domingo.



Cada Cavalo Marinho tem sua singularidade nas apresentações, sejam curtas (apresentações geralmente financiadas por instituições públicas, em palcos, ou alguém por financiar como artistas, pesquisadores, entre outros) ou uma brincadeira de noite inteira (quando acontece nos quintais ou terreiros das casas do dono do grupo ou festa de algum brincador), que geralmente tem duração até o raiar do sol. O folgado narra uma história entre as entradas e saídas das figuras, bichos, loas, todas e improvisações.

O público que assiste a essas apresentações pode variar muito de acordo com o local do acontecimento. Geralmente, quando acontece nas proximidades da residência do dono, festa de brincador, os expectadores são pessoas da localidade: homens, mulheres, crianças, idosos, entre outros, assim como pesquisadores e artistas de várias idades. Em uma apresentação mais curta, que pode durar de quarenta e cinco minutos a duas horas, o público se estende: algumas pessoas que residem mais na região metropolitana do Recife e turistas, também com idades variadas¹⁰. É possível conhecer quem são os detentores dessa prática a partir da história local de cada município em que o folgado Cavalo Marinho ainda está ativo, as cidades e os espaços em que ainda hoje acontece a prática da manifestação cultural.

O Cavalo Marinho tem vivido inúmeras transformações ao longo dos anos em Pernambuco; durante esse período, os sujeitos interagem com o tempo histórico vivido em Pernambuco nos anos 1960, a brincadeira não necessita ser imutável para permanecer

¹⁰ Essa observação também foi realizada por Murphy no período de sua pesquisa nos 1990 e 1991 em Pernambuco.

autêntica. Alguns estudiosos do início do século XX e segunda metade do mesmo período determinaram, para esses grupos “populares”, o lugar do autêntico.

Os brincadores, por sua vez, aproveitam essas colocações validadas por folcloristas e legitimadas em forma de texto como estratégias para se auto classificarem como grupo mais autêntico que outros e com isso conquistar o lugar da visibilidade nos espaços públicos e privados que atualmente financiam as apresentações. Além disso, os praticantes sabiamente se apropriam desses discursos que os identificaram como grupos e brincadores autênticos para dialogarem com as políticas públicas culturais do Estado de Pernambuco e, desta maneira, os grupos e seus praticantes se reinventam enquanto detentores do saber.

A década de 1960 foi um período considerado politicamente tenso para o Brasil, com destaque também para o Estado de Pernambuco. Vivia-se a guerra fria, o medo de que a população brasileira realizasse uma revolução comunista era constante pelas autoridades nacionais. Miguel Arraes de Alencar era o grande temor da época, pois durante o governo de João Goulart em Pernambuco aprova-se a campanha em favor da reforma agrária, momento em que a luta de campo efervescia, em especial, o movimento das ligas camponesas. Após essa aprovação, discute-se o estatuto do trabalhador rural, que garantia aos trabalhadores dessa categoria os direitos já conquistados, no período Vargas, pelos trabalhadores urbanos (BARBOSA, 2010).

No ano de 1962, período de grande agitação no cotidiano pernambucano, as ligas camponesas haviam estendido a sua influência: conhecidas por todo o Brasil, ganhavam repercussão internacional dizimadas pela atuação do deputado Francisco Julião, enquanto na cidade se lutava pelas reformas de base. Apoiando as campanhas populares e impulsionado pelo entusiasmo geral, Arraes seria levado ao Palácio do Campo das Princesas em 31 de janeiro de 1963 e assumiria como governador do Estado de Pernambuco. O atual Governador aplicou o Estatuto do trabalhador rural, forçou o pagamento do salário mínimo percentual da época, o que elevou consideravelmente a renda do assalariado canavieiro, mas ao mesmo tempo pleiteou preço justo para a cana e para o açúcar (BARBOSA, 2010:38).

Concomitantemente aos eventos políticos, principalmente no aspecto trabalhista na Zona da Mata Norte, que por sua vez interferiu na vida dos brincadores e na mudança das práticas das brincadeiras na região, no Recife existia um esforço muito grande para um

novo saber sobre “ cultura popular”, sobretudo com a criação do Movimento de Cultura Popular – MCP¹¹. Junto ao movimento das esquerdas, o objetivo do MCP era que a alfabetização fosse possível para a maior parte da população no Nordeste. Dessa maneira, formar cidadãos ativos e críticos da realidade social do país, fato que nesse momento histórico de guerra fria essas ações eram consideradas atitudes socialistas e que será um dos fatores para o fim do MCP (BARBOSA, 2010). O MCP mobiliza diversos setores sociais em prol da cultura e artes nesse período na cidade do Recife; ações nesse aspecto como o Movimento de Cultura e Arte são vistas nesse momento, entre os conferencistas do evento, estava o escritor Gilberto Freyre.

O Movimento de Cultura Popular não era alheio ao que acontecia na área rural do Estado de Pernambuco, e dessa maneira Ariano Suassuna, um dos fundadores e integrantes da equipe de teatro do MCP, nessa época, já era conhecido nacionalmente pelo seu desempenho teatral. Nesse período a Zona da Mata se expandia por porções marginais a região da Mata, provocando a expulsão de produtores reideiros e posseiros de seus “sítios”, que reagiram, originando a formação das ligas camponesas, presididas por Zezé da Galiléia e lideradas por Francisco Julião (BARBOSA, 2010).

No ano 1964, o MCP, com o golpe militar brasileiro, passou a ser perseguido principalmente por manter na sua direção “comunistas”. Além do projeto educacional desenvolvido pelo MCP, o mesmo buscava ainda interpretar e sistematizar a cultura popular, valorizando a produção cultural do povo e incentivando a prática dessa cultura como meio para o homem assumir seu papel de sujeito da própria criação cultural (BARBOSA, 2012:247).

Além dos eventos voltados para as manifestações e artes, a capital pernambucana na década 1960, continuava em pleno crescimento e atraía pessoas da zona rural que chegavam em busca de trabalho e melhores condições de vida. Mestre Salustiano foi um dos brincadores pioneiros nesse processo de migração da zona rural do Estado de Pernambuco para a capital. Morando em Recife, Olinda ou cidades próximas a essas, Mestre Salu, como era conhecido, possibilitou, através da sua articulação política, uma visibilidade para os folguedos da Zona da Mata Norte pernambucana; mediador cultural, conquistou espaços para que os grupos pudessem brincar em Recife e com isso ganharem

¹¹ O MCP esteve vigente entre os anos 1960 a 1964.

cachê e manter seu grupo ativo. Esses espaços são a Casa da Cultura do Recife, com os eventos que acontecem no período do ciclo natalino com verbas diretamente da Secretaria de Cultura do Estado – FUNDARPE; e a Casa da Rabeca do Brasil com iniciativa do mestre e com recursos de patrocinadores de empresas como a CHESF e poder público com a Prefeitura de Olinda¹².

A festa ou, como os brincadores denominam, brincadeira, mesmo com as transformações dos lugares de prática acontecendo na cidade do Recife, Olinda ou Paulista, de certa maneira ainda era predominante nas pontas de rua, praças e quintais das casas nas cidades da zona rural pernambucana, muitas vezes iluminada com a luz da própria residência e o público alguns moradores da região, geralmente vizinhos dos integrantes dos grupos.

É certo que Salustiano se posicionava como um produtor dos grupos de Cavalo Marinho do interior na capital do Estado, e a visibilidade desse folguedo e outros da Zona da Mata Norte foi possível através de sua atuação como mediador nessa ligação (zona rural – Recife) quando esteve à frente no processo na Casa da Cultura do Recife nos anos 1990. Mas o Brasil e Pernambuco, nos anos que remontam as negociações estabelecidas pelo Mestre Salu, foram palcos de discussões sobre os direcionamentos da cultura e existia um debate, até certo ponto, efervescente nesse aspecto, desde os anos 1960 e, sobretudo, após o golpe civil militar em 1964 (SOUZA, 2013:91).

Nos anos de 1964-1985, o Brasil protagonizou uma Ditadura civil militar. Momento de uma gestão autoritária, porém um período com múltiplos pontos de vista no que se refere às ações dos militares direcionadas à cultura brasileira, pois, segundo o historiador Carlos Fico, no final da década de 1960, é intensificada a repressão às atividades artístico-culturais do país (FICO, 2001). Existia a censura aos artistas e a suas atividades que contestavam o governo autoritário naqueles anos, porém o período também foi marcado por uma maior institucionalização do setor cultural.

A partir de 1964, são instituídos os principais órgãos estatais que compõem e administram a cultura nas suas diferentes expressões. Em particular, tem-se que a ação governamental se intensifica a partir de 1975, com a elaboração de um plano nacional de

¹² Ver melhor sobre esse assunto nas fichas de lugar (Casa da Cultura e Casa da Rabeca do Brasil) do INRC Cavalo Marinho.

cultura (primeiro documento ideológico que o governo brasileiro produz e que pretende dar os princípios que orientavam uma política de cultura). Com a criação da FUNARTE e a reformulação administrativa da EMBRAFILME, a área da cultura recebe um impulso bem maior em relação aos anos anteriores (ORTIZ, 2006:85).

Segundo Renato Ortiz, o processo de racionalização, que se manifesta, sobretudo no planejamento das políticas governamentais, em particular a cultural, não é simplesmente uma técnica mais eficaz de organização, ele corresponde a um momento de desenvolvimento do próprio capitalismo brasileiro (ORTIZ, 2006:81). “No Estado de segurança nacional, não apenas o poder conferido pela cultura não é reprimido, mas é utilizado. A única condição é que esse poder seja submisso ao poder nacional, com vistas à segurança nacional” (Ortiz, 2006, p. 83). Isso significa que o Estado deve estimular a cultura como meio de integração, mas sob o controle do aparelho estatal.

Lilian Araripe Lustosa da Costa conta que em 1966 é instituído pelo governo de Castelo Branco o Conselho Federal de Cultura (CFC) (COSTA, 2011). O CFC não tinha como objetivo ser um órgão executivo, suas atribuições seriam coordenar as atividades culturais. O CFC já se preocupava com a diversidade, considerando a cultura brasileira plural e variada. A região é uma das partes dessa diversidade que define a unidade nacional.

Costa aponta que entre os anos 1966-1976 o CFC funcionava dentro do Ministério de Educação e Cultura e não tinha nem ao menos uma secretaria de atuação. Apesar desse debate latente neste período, as atividades culturais eram consideradas de menor importância. O Conselho Federal de Cultura foi criado durante o regime militar com a participação de intelectuais brasileiros com o intuito de validar a ontologia da cultura brasileira. Nesse momento, a tradição é aceita como uma ideia de continuidade que o governo militar buscava para se legitimar (COSTA, 2011:15).

Os Planos Nacionais de Cultura elaborados nos anos de 1968, 1969 e 1973¹³, os quais não foram adotados integralmente, tinham como principais focos: o incentivo para a

¹³ Segundo a sugestão de Ortiz, o período do milagre econômico (1969- 1973) abre novas possibilidades para o plano cultural devido ao otimismo econômico que o país estava passando com o governo de Medici. Esse período abre novas possibilidades para as realizações e os empreendimentos culturais. A presença do Estado se exerce ainda, e sobretudo, através da normatização da esfera cultural. A partir de 1964, são baixadas inúmeras leis, decreto-leis, portarias, que disciplinam e organizam os produtores, a produção e a distribuição



criação dos Conselhos Estaduais e Municipais de Cultura e o papel destes em seus respectivos estados e municípios; e a implantação das Casas de Cultura em alguns municípios do país (COSTA, 2001:41).

O plano de ação política mencionado acima se concretiza em terras pernambucanas com a ressignificação da antiga cadeia pública de Recife, o prédio onde está instalada a Casa da Cultura, após funcionar 118 anos como presídio; em 1973 o então governador Eraldo Gueiros Leite determinou o fechamento da Casa de Detenção do Recife. No mesmo ano, um plano de restauração do edifício foi elaborado e, a partir de 1976, o prédio passou a ser conhecido como Casa da Cultura de Pernambuco¹⁴ e se tornou um espaço de prática dos grupos de Cavalo Marinho e outros folguedos da Zona da Mata pernambucana, desde a atuação de Mestre Salustiano como mediador com as políticas públicas do Estado e os donos dos folguedos.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, Verena. **Manual de história oral**. Rio de Janeiro: FGV, 2005.

ASCELRAD, Maria. **O cavalo marinho da zona da mata norte de Pernambuco**. A dança das figuras: corpo e brincadeira em movimento. Tradições & traduções: a cultura imaterial em Pernambuco/ organização Isabel Cristina Martins Guillen. Recife, editora universitária da UFPE, 2008.

_____. **Viva Pareia! A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza**: uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho. Dissertação (Mestrado) - Instituto de Filosofia e Ciências Sociais - Universidade Federal do Rio de Janeiro - Rio de Janeiro. 2002.

ANDRADE, Mário de. **Danças Dramáticas do Brasil**. Belo Horizonte: Itatiaia, Tomos 1, 2 e 3, 1982.

dos bens culturais – regulamentação da profissão de artista e de técnica obrigatoriedade de longas e curtas-metragens brasileiros, portarias regularizando o incentivo financeiro às atividades culturais, etc.

¹⁴ A Casa da cultura do Recife é estruturada da seguinte maneira: As antigas celas - que também abrigaram personalidades como Antônio Silvino, Gregório Bezerra, Paulo Cavalcanti, Graciliano Ramos, entre outros - foram transformadas em 150 lojas de artesanato, livrarias e lanchonetes – apenas uma, no raio leste, permanece exatamente como foi deixada pelos presos - e o pátio externo, além de ter sido transformado em uma área para shows e manifestações populares e folclóricas, também possui uma praça de alimentação a qual oferece as iguarias típicas da região: pamonha, canjica, tapioca, acarajé, água de coco, entre outras. A cultura gastronômica ainda tem seu espaço em um restaurante no raio sul que serve os principais pratos da culinária local: charque, arrumadinho, buchada, entre outros.



ARAÚJO, Edval Marinho de. **O folguedo como veículo de comunicação rural:** Estudo sobre um grupo de cavalo marinho. Dissertação (Mestrado) - Departamento de Letras e Ciências Humanas - Universidade Federal Rural de Pernambuco - Recife. 1984.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento:** o contexto de François Rabelais. São Paulo: HUCITEC, Brasília: Ed. da UNB, 1987.

BENJAMIN, Roberto. **Pequeno Dicionário do Natal.** Recife: Sociedade Pró-Cultura, 1999.

BOSI, Ecléa. **O tempo vivo da memória:** ensaios de psicologia social. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas:** estratégias para entrar e sair da modernidade. 3ª ed. São Paulo: EDUSP, 2000.

JÚNIOR, Jomar. **Cavalo Marinho Estrela de ouro de Condado.** [DVD] Recife: Fundarpe, 2007.

CERTEAU, Michel de. **A escrita da história.** 2ª ed. Rio de Janeiro: forense universitária, 2002.

_____. DE CERTEAU, Michel. **A operação historiográfica** In: A Escrita da História, Rio de Janeiro: Forense, 1982.

CHARTIER, Roger. **A história cultural:** entre práticas e representações. Lisboa: DIFEL, 1990.

FREYRE, Gilberto. **Casa Grande & Senzala:** formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal. 34ª Ed. Rio de Janeiro: Record, 1998.

_____. **Nordeste.** 7ª ed. São Paulo: Global, 2004.

FUNDARPE. **Patrimônio.** Disponível em: <http://www.fundarpe.pe.gov.br/politicacultural_patrimonio.php/> Acesso em: 18 de março de 2011.

MACHADO, Maria Clara Tomaz. **Escola:** me diga como trata a cultura popular e eu te direi quem és. *Cadernos de História.* Uberlândia, Nº 6, V. 6, CCHA/UFU, 1996.

POULOT, Dominique. **Uma história do patrimônio no Ocidente, séculos XVIII – XXI:** do monumento aos valores. São Paulo: Estação Liberdade, 2009.

XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013

ANPUH
BRASIL

UNESCO. 2003. Convenção para Salvaguarda do patrimônio cultural imaterial. Paris, 17 de outubro de 2003. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org>>.