

TERNO DE REIS ALECRIM: PRESERVANDO A MEMÓRIA DA CULTURA POPULAR EM AMARGOSA

Rafaela Guimarães¹
Ana Carla Nunes Pereira²

RESUMO

O presente trabalho possui o intuito de apresentar uma iniciativa de revitalização da cultura popular brasileira através da construção de um Terno de Reis com crianças de 02 a 10 anos de idade na Casa de Brincar Alecrim, situada no município de Amargosa-BA. O resgate ao Terno de Reis objetivou apresentar aos brincantes da Alecrim as expressões culturais, através de um trabalho com a música popular brasileira e o teatro, fomentando a ludicidade e o conhecimento que representa a tradição dos folguedos na visão de brincantes em um espaço lúdico. Através da leitura do livro eternamente Rosa menina, nasceu o projeto de trabalhar com os brincantes as expressões culturais, contribuindo para o desenvolvimento de um olhar muito particular das crianças sobre a cultura popular que nos denominam seres pertencentes a um determinado grupo. Assim, os foliões brincantes participaram do projeto durante um mês, conhecendo a história dos Reisados, os elementos culturais e as músicas da MPB, assim como as ladainhas que compuseram o Terno de Reis Alecrim.

Palavras-chave: Cultura popular; Ternos de Reis; Casa de Brincar Alecrim.

ABSTRACT

The present article has the goal of presenting an initiative of revitalisation of Brazilian popular culture through the construction of a Kings' suit (*Terno de Reis*) with children from 02 to 10 years old in the “*Casa de Brincar Alecrim*” (Alecrim, Play House), located in the municipality of Amargosa-BA. The rescue of Kings' suit aimed to show them (the children who plays) at Alecrim (Play House) some cultural expressions, through a work with Brazilian Popular Music and the theater, fostering ludicity and the knowledge that represent the tradition of the Popular festivals in their eyes (the children's one) in a ludic place. Through the reading of the book named “*Eternamente Rosa Menina*”, this project was born with the objective of them (the players) to deal with cultural expressions, contributing to the development of a very particular point of view (through the children

¹ Pedagoga, Brinquedista e Especialista em Educação Infantil. Diretora e Coordenadora da Casa de Brincar Alecrim. E-mail: rafiusk80@hotmail.com

² Mestranda em Tecnologias aplicadas a Educação pela UNEB, Historiadora e Turismóloga. E-mail: acnpereira@hotmail.com

eyes) about popular culture who denominate us as (humans) beings that belong to a particular group. Thus, during a month the players (as carnival revelers) participated of the project, being familiar with kings' suits history, the cultural elements, and the MPB (Brazilian Popular Music), as well as the “*ladainhas*” that composed the Alecrim's Suit of King.

Keywords: Culture Popular; Kings' Suit; Alecrim Play House.

Introdução

Trazer a cultura popular para o universo infantil é uma referência para a criança das suas ancestralidades, pautada no folclore e nas crenças que permeiam e reafirma o sentido de grupo social ao qual ela faz parte. Numa sociedade atual extremamente tecnológica e de relações inter e intra pessoais relativas, as tradições orais, culturais e sociais vão se perdendo, dando espaço ao imediatismo, a exacerbação do possuir, as expressões midiáticas do consumismo e do empobrecimento cultural. Imersas nesse universo, as crianças vão penetrando numa sociedade sem acolhimento e sem referências, ou seja, não há um desenvolvimento do sentido de referenciar um modelo cultural que diz as crianças quem elas são.

A cultura popular possui um papel fundamental na formação social dos seres humanos. É através dela que as expressões lúdicas vão caracterizando como componente da representação dos homens no contexto social. Sendo assim, trabalhar elementos da cultura popular brasileira para as crianças é primordial para uma educação total, que atua na integralidade do ser, atuando na esfera cognitiva, social e relacional. Neste sentido, emergir o ser infantil numa educação cultural e popular é dever das instituições educacionais, no afã de proporcionar momento de aprendizagens e interatividades nas expressões representacionais do que nos referenciamos como grupo social.

A Casa de Brincar Alecrim como espaço lúdico e de formação do desenvolvimento infantil através da arte, da cultura, dos jogos e brincadeiras, opta por um trabalho de base conceitual e prático através do que é mais essencial para a educação dos indivíduos, as tradições e a cultura popular que os fazem seres pertencentes a uma determinada comunidade. O resgate ao Terno de Reis objetivou apresentar aos brincantes da Alecrim as expressões culturais, através de um trabalho com a música popular brasileira e o teatro, fomentando a ludicidade e o conhecimento sobre a nossa cultura que nos identifica como brasileiros.

A cultura e a sua manutenção para preservação do Terno de Reis

O conceito de cultura dentre outros, pode ser compreendido como um conjunto de costumes, saberes adquiridos e ensinados que marcam a existência dos povos, permitindo a manutenção e o registro das diversas sociedades existentes no mundo. Elas são representadas por meio das danças, tradições orais, arquitetura e os costumes dos povos. A cultura é definida como erudita e popular, mas o conceito pode ser mais complexo. Marilena Chauí também chama a atenção para a necessidade de alargar o conceito de cultura, tomando-o no sentido de invenção coletiva de símbolos, valores, idéias e comportamentos, “de modo a afirmar que todos os indivíduos e grupos são seres e sujeitos culturais” (1995, p.81.) Esta amplitude do conceito de “cultura” permite que alguns estudiosos a definam também como Patrimônio Cultural.

O significado de Patrimônio Cultural é muito amplo e inclui manifestações do sentir, do agir e do pensar do ser humano. Podem ser qualquer expressão vivida ou apresentada. À medida que as sociedades evoluem, os conceitos, suas reproduções e as expressões das diversas culturas vão tornando-se mais amplas e diversificadas. Isso se dá pela adaptação, ou mecanismo adaptativo, permitindo que uma cultura possa manter-se diante de outra. É por meio do mecanismo adaptativo que podemos perceber que a própria cultura é capaz de responder ao meio em que se constrói, de acordo com a mudança de hábitos. Outra característica importante é o seu mecanismo cumulativo, ou seja, a cultura vai perpassando as gerações, acumulando hábitos e transformando-se, perdendo e incorporando aspectos que possam adequar-se a sua sobrevivência.

Ao longo dos tempos percebemos que a cultura desenvolve-se e é dinâmica já que sofre mudanças e alterações. Em alguns casos, as concepções sobre cultura são inovadas, inventadas, criadas e aculturadas, ou seja, a cultura, à medida que ultrapassa séculos e gerações, mantém e garante a continuidade dos povos, permitindo que outras tradições misturem-se e as mudanças culturais e sociais aconteçam, a partir deste contato e desta influência de um povo em relação a outro. Segundo Botelho,

Vale nesta linha de continuidade a incorporação da dimensão antropológica da cultura, aquela que, levada às últimas consequências, tem em vista a formação global do indivíduo, a valorização dos seus modos de viver, pensar e fruir, de suas manifestações simbólicas e

materiais, e que busca, ao mesmo tempo, ampliar seu repertório de informação cultural, enriquecendo e alargando sua capacidade de agir sobre o mundo. O essencial é a qualidade de vida e a cidadania, tendo a população como foco (2007, p.110).

Uma possibilidade para a manutenção da cultura como referência de um povo, é através da promoção de uma Educação Patrimonial desde a tenra idade. Assim, o legado cultural possui uma garantia de preservação em razão do processo contínuo do tempo e esta manutenção não privará as novas gerações de dados importantes para a compreensão dos fenômenos seculares ocorridos nas comunidades que possuem esta representação da sua própria história e cultura. Percebe-se que as evoluções sociais e culturais e as transformações sofridas nas sociedades modernas e até primitivas por conta de uma série de acontecimentos históricos, fizeram com que os legados, ou a memória coletiva, se tornassem transmissões culturais entre os seres, por meio de vínculos com o seu passado permitindo o resgate de nossa identidade. À medida que a manutenção das características é repassada do passado para o futuro sem sofrer nenhuma interferência ou alteração, os valores culturais são mantidos.

Sendo assim é importante garantir a conservação das marcas do passado, dando crédito e apoio à revitalização de patrimônios ou o resgate destes legados culturais que no início do texto chamamos de “cultura”. Se bem realizadas, essas ações de cuidado ao patrimônio cultural material e imaterial permitem aguçar a memória coletiva e esta, segundo Barreto “desencadencia, o processo de identificação do cidadão com sua história e sua cultura.” Isso tudo em meio à globalização e à aculturação que sofremos cotidianamente, seja por meio do turismo ou das elites intelectuais ou econômicas do país, ditam o que é ou não tido como tradição.

Desta maneira, apresentar às novas gerações a importância dos Ternos de Reis para sua manutenção é essencial. O que se percebe é que esta tradição está se perdendo, não só pelo desinteresse das gestões públicas em promover os festejos, mas, sobretudo porque eles não são compreendidos, discutidos e avaliados, pela sua importância dentro do contexto da educação. Assim, os festejos do Terno de Reis da Bahia vão perdendo parte do seu espaço, e atualmente só existem efetivamente 07 Ternos que saem na tradicional festa da Lapinha, bairro da Cidade de Salvador.

Terno de Reis: Uma expressão lúdica e cultural

“Ô de casa, ô de fora. Maria vai ver quem é. São os cantador de Reis. Quem mandou foi São José. Canta Reis não é pecado. São José também cantou. Neste dia de alegria. Mas depois de muito tempo São José também chorou. Porque viu seu filho moço. Pregado numa cruz por tanto amor”.

Reisado a São José (Chico Lobo)

A Folia de Reis ou Reisado é um auto popular que procura rememorar a trajetória dos Reis Magos, a partir do momento em que eles recebem o aviso do nascimento do Messias, até a hora em que encontram o Deus-menino. Essa expressão cultural tem origem portuguesa, chegando ao Brasil durante o período de colonização e incorporada ao folclore brasileiro, sendo comemorada em várias regiões brasileira. A tradição católica conta que os Reis Magos foram visitar o menino Jesus levando presentes, porém nos festejos folclóricos eles não levam, ao contrário, recebem dos donos das casas onde eles param e tem a permissão de entrar. Ao chegar às casas que os recebem, a primeira a entrar é a bandeira ou estandarte, que fica hasteado e todos então cantam a canção de chegada.

Cada região brasileira insere elementos propícios a sua representatividade cultural. As cantigas, as danças, as vestimentas, e até mesmo as orações e as ladainhas adquirem a representação de uma determinada comunidade. O Terno de Reis é um evento de cunho religioso e também cultural, uma tradição que remonta uma história popular que reúne elementos das tradições orais, artísticas e culturais, misturando o sagrado da fé religiosa e o profano que amalgama o simbolismo de cada comunidade.

A folia de Reis também pode ser considerada um festejo lúdico, pois reúne elementos motivadores de ludicidade, onde os participantes ou os foliões imergem na plenitude simbólica. Luckesi traz um conceito de ludicidade como:

(...) estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância quem sente é o sujeito. (2005, p.06)

Sendo assim, vivenciar experiências significativas contribui para a formação dos sujeitos, atuando de maneira simbólica na sua relação de incorporação das referências sociais a cerca da sua construção de pertencimento a um determinado grupo. Ainda para Luckesi,

Vivenciar uma experiência lúdica em grupo é muito diferente de praticá-la sozinho. O grupo tem a força e a energia do grupo; ele se movimenta, se sustenta, estimula, puxa a alegria, mas somente cada indivíduo, nesse conjunto vital e vitalizado, poderá viver essa sensação de alegria, partilhada no grupo. (2005, p.06).

Para Cascudo,

Os foliões são sujeitos que participam de forma espontânea ou por meio de grupos, com indumentária própria ou não, visitam os amigos ou pessoas 20 conhecidas, na tarde ou noite de 05 de janeiro, véspera de reis, cantando e dançando ou apenas declamando versos alusivos a data e solicitando alimentos ou dinheiro. E “essa é uma tradição que foi mantida pelos colonizadores portugueses no Brasil e, ainda hoje, não desapareceu completamente em algumas regiões do país” (1984, p. 668).

As relações estabelecidas em cada festejo ou em cada comunidade são com os elementos tanto materiais, quanto imaterial de cada lugar. As representações culturais adquirem uma identidade muito particular e mesmo singular. Os foliões como sugere Cascudo, “participam de forma espontânea” brincando, dançando e jogando com os elementos das tradições e da cultura aos quais eles fazem parte. Para Brandão,

A folia é uma prática comunitária que redefine todo um vasto território de sua passagem, envolve um número imenso de pessoas durante o “giro” e retraduz, com os símbolos do sagrado popular, aspectos tão importantes do modo de vida camponês, marcados essencialmente por trocas solidárias de bens, serviços e significados. (1982, p. 64).

Desta forma, inserir as crianças desde cedo para a diversidade cultural existente nas diferentes localidades brasileiras é importante para a disseminação da tradição e incorporação dos elementos culturais na referenciação do sentimento de reconhecimento cultural. A educação patrimonial desde a tenra idade favorece o conhecimento e o respeito às tradições, assim como a sua preservação e disseminação.

Pensando nesta possibilidade, surge o projeto de construir junto com os brincantes da Casa de Brincar Alecrim o Terno Alecrim, no intuito de apresentar as tradições dos folguedos populares, assim como trabalhar elementos culturais e artísticos da música popular brasileira. Há nas instituições tanto públicas, quanto privadas de ensino uma negação das expressões culturais, sendo apresentado as crianças em datas restritas um folclore midiático que não representa a riqueza da cultura popular brasileira. Assim, a Casa de Brincar Alecrim, objetiva trazer possibilidades de aprendizagem total para as crianças, seja na arte, na música, no teatro ou nas brincadeiras tradicionais, trabalhando para elevar o conhecimento de mundo dos brincantes.

Casa de Brincar Alecrim: Um espaço de valorização da infância

A Casa de Brincar Alecrim é um espaço lúdico que valoriza as brincadeiras, os jogos, a arte, a música e cultura. Neste lugar o brincar entre as crianças acontece de maneira natural e criativa a partir de elementos simples como papelão, caixas, pedrinhas, gravetos, terra, água entre outros. Os jogos ou brinquedos tecnológicos não possuem espaço na Alecrim, pois entende-se que é necessário ofertar as crianças um brincar natural, onde as possibilidades das brincadeiras são criadas por elas, elaborando assim, a criatividade e a imaginação.

Na Alecrim há o favorecimento do contato direto dos brincantes como as tradições orais, a cultura, os folguedos, os jogos e as brincadeiras que remetem a cultura popular brasileira. A partir de oficinas lúdicas, introduzem-se as crianças no universo lúdico e cultural das histórias, dos personagens que fazem parte das tradições culturais, das cantigas de rodas, dos cânticos de trabalho, da culinária, das representações artísticas plásticas e cênicas, e da possibilidade de apresentar aos brincantes elementos concretos e orais no intuito de contribuir com a formação identitária das crianças. Desta maneira, há uma mediação na construção do sentimento de pertencimento do seu lugar de origem.

Ressalta-se que neste espaço de valorização do ser criança, a presença dos brinquedos é extremamente importante para apropriação da cultura. No ambiente, optou-se por realizar uma pesquisa minuciosa sobre os brinquedos que representassem a cultura popular. Com visitas as feiras de cidades da Bahia, conseguiu-se montar um acervo que demonstrasse aos brincantes a maneira de brincar dos seus pais e avós. Em cidades como Bom Jesus da Lapa, Salvador, Rio Real, Valença e Porto Seguro, foi garimpado bonecas de pano, de palha, bonecos de madeira, Mané gostoso, pião, carros de madeira, xícaras

de esmalte, painéis de alumínio, entre outros. Ao adentrar o ambiente, as crianças se encantam e assim, estamos cumprindo o papel proposto, incentivar e elevar o repertório cultural de crianças de 02 a 10 anos de idade. Brougère sugere que:

Toda socialização pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco” de “imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com imagens que a criança poderá se expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções. (2010, p.41)

Desta forma, a Casa de Brincar Alecrim expõe de maneira concreta e visual uma apresentação dos elementos lúdicos que compõe o universo infantil, auxiliando os brincantes a compor seu repertório de infância, as brincadeiras. Essas brincadeiras proporcionam que as crianças degustem de maneira simbólica o universo adulto, transitando e conhecendo o mundo cultural ao qual elas fazem parte. Assim, a Alecrim insere os brincantes no ambiente de experimentação e elaboração nas construções simbólicas da infância.

Terno de reis Alecrim: A preservação da cultura popular em Amargosa

“Chega o Reisado aqui, com paz, fé e alegria. A porta eu vou abrir e acordar Dona Maria. Minha casa se enche de uma boa cantoria. Nunca vi tanta gente no lar de Dona Maria. É muito gratificante para um povo unido. Deus ajuda bastante este gesto de amigo. Realmente o Distrito é muito hospitaleiro. Por isso Jesus Cristo o bom companheiro. Desta gente querida, tem ajudado sempre aos amigos e amigas que vem contentes. Isto é muito elegante e repleto de alegria, eu acho interessante a paz de Dona Maria. Deus pague vocês e dê mais sabedoria. Voltem outras vezes com amor e alegria”.

O Reisado (Mário Querino)

O Terno Rosa Menina é um folguedo popular de cunho cultural e religioso que remonta a adoração dos três Reis Magos ao menino Jesus. Fundado no dia 1º de novembro do ano de 1945, na Ladeira da Cruz da Redenção, no bairro de Brotas, em Salvador-Bahia pelo Mestre da Cultura Popular Silvano Francisco do Nascimento. Sua primeira

apresentação aconteceu na Igreja da Lapinha no ano de 1948, posteriormente migrando para o bairro de Pernambués. Durante muitos anos, essa expressão popular vem mantendo-se viva graças à dedicação da família até os dias atuais.

Este terno apresenta uma maneira original de preservação do saber popular porque apresenta na sua formação uma maneira mais sofisticada de reunir a cultura e a religiosidade presente nos festejos do Terno de Reis. Na sua apresentação que ocorre no dia de Reis entre os dias 05 e 06 de Janeiro na Lapinha em Salvador, pode-se notar a presença de elementos simbólicos da tradição de Reis (lanternas, cajados, pandeiros, estandartes, entre outros). Merece destaque também o vasto repertório musical composto pelo Mestre Silvano, fundador da manifestação. Atualmente o Terno é coordenado por seus filhos 08 filhos, todos responsáveis pela manutenção e preservação do Terno Rosa Menina.

A iniciativa de elaborar um projeto de criação de um Terno de Reis próprio da Casa de Brincar Alecrim aconteceu após a leitura do Livro Eternamente Rosa Menina, da autora Regina Nascimento. Ela é filha do senhor Silvano Nascimento fundador do Terno Rosa Menina. O livro apresenta a história do Terno e do Seu Silvano, vale ressaltar que este Terno é o mais antigo da Bahia.

Durante o período de um mês, os brincantes da Alecrim estiveram envolvidos diretamente no projeto, pois através deles e com eles, o Terno de Reis Alecrim foi sendo construído. Através de oficinas lúdicas de literatura, arte, música e teatro, as crianças puderam vivenciar experiências lúdicas dos Reisados e Folias de Reis da Bahia através de vídeos, histórias e imagens.

Os brincantes puderam construir nas oficinas de arte as lanternas que compuseram a festa, desenharam como eles interpretavam as folias, ajudaram no enfeite das cestas das flores. Nas oficinas de teatro eles puderam trabalhar os elementos do teatro e da encenação. As crianças brincaram de representar a história da chegada dos três reis ao mestre Jesus, interpretaram as canções, trabalharam as danças e as coreografias para serem apresentadas no dia. Nas oficinas de literatura conheceram a história do nascimento e de Jesus e a chegada dos reis, conheceram as histórias de alguns Ternos de reis, inclusive a do Terno Rosa Menina, assim como a história do fundador, o senhor Silvano Nascimento. Nas oficinas de música puderam cantar, trabalhar os instrumentos musicais e conhecer as canções da MPB escolhidas para compor o repertório musical da Folia de Reis da Alecrim. Os brincantes também puderam conhecer e aprender as ladainhas e hinos dos Reisados.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, pude-se perceber o envolvimento não só dos brincantes, mas das famílias. Após um período de oficinas e ensaios, finalmente chegou o grande dia. As famílias tiveram uma participação singular apoiando integralmente o projeto. Pais, amigos, parentes e familiares dos brincantes, acompanharam o cortejo que saiu da Casa de Brincar Alecrim no dia 09 de dezembro. A saída da Casa teve como música inicial o hino ao Reisado de Chico Lobo, “Ô de casa, ô de fora. Maria vai ver quem é. São os cantador de Reis. Quem mandou foi São José...”.

Ao longo do percurso os foliões brincantes, assim como todo o público que acompanhava o Terno Alecrim, cantou, dançou e se divertiram numa expressão de inteireza plena de ludicidade. A Alecrim trouxe para os brincantes uma expressão lúdica e viva da cultura popular brasileira e apresentou as crianças valores culturais a partir das músicas, das representações, cânticos e ladainhas. O Terno Alecrim se configura não como uma expressão religiosa, mas cultural, ao qual demonstra toda a riqueza e a diversidade na nossa cultura popular.

Sendo assim, mediante aos resultados alcançados a partir dessa primeira iniciativa, fica instituída outras edições do Terno Alecrim. Apresentaremos aos brincantes novos elementos, vestimentas, apropriação de outras tantas canções da MPB, ladainhas, instrumentos, entre outras possibilidades. Desta maneira, estaremos nos reinventando sempre, mas sem perder de vista a necessidade de proporcionar as crianças o conhecimento e apropriação da cultura ao qual elas fazem parte, no intuito de elaborar o sentimento de pertencimento que perpetuará durante a sua vivência.

Considerações

Desta forma, por tudo que foi exposto, percebe-se que a priori foi cumprido o objetivo de apresentar para os brincantes da Casa de Brincar Alecrim uma manifestação cultural tão importante para o conhecimento da importância e valorização da cultura popular regional. Compreende-se a importância do resgate da cultura popular e inserção das crianças no universo do teatro, das artes e da música boa e de grande qualidade. Deseja-se tornar o Terno Alecrim uma tradição dos festejos de fim de ano da Cidade de Amargosa.

Sendo assim, a Casa de Brincar Alecrim realiza um trabalho de educação total dos indivíduos em formação. O objetivo do espaço é mediar a elaboração da visão e percepção de mundo das crianças, ao qual a cultura visa proporcionar aos brincantes da instituição,

a valorização e a elaboração do que é essencial, o sentimento de referenciação e pertencimento ao seu grupo social.

REFERÊNCIAS

BARRETTO, Margarita. **Turismo e legado cultural**. Campinas: Papirus, 2000. 95.p

BOTELHO, Isaura. **Dimensões da cultura e políticas públicas**. São Paulo em Perspectiva, São Paulo, v. 15, n. 2, 2001. Disponível em: Acesso em: 20/01/2016.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

BROUGERÈ, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez. 2010

CASCUDO, Luis da Câmara. **Dicionário do Folclore brasileiro**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984

CHAUÍ, Marilena. **Cultura política e política cultural**. São Paulo: Estudos Avançados 9 (23), 1995.

NASCIMENTO, Regina Cruz do. **Eternamente Rosa Menina**. Salvador: Editora Eduneb, 2013.