

Performances na finalização do ritual, a *fugida e morte na brincadeira de boi*¹

Paula Layane Pereira de Sousa (UNIVASF/BRASIL)

Palavras-chave: Bumba-meu-boi. Ritual. Performance.

A literatura antropológica sobre rituais aponta que eles são sistemas de significados, consistem em eventos especiais (em oposição ao dia-a-dia), são formalizados, rotinizados, possuem uma estrutura de realização e um propósito coletivo (com finalidade e relevância para o grupo que o realiza). O ritual seria ainda um combinatório de relações sociais e orientações. Uma ação social que se realiza seja por meio das palavras ou de gestos (PEIRANO, 2002, 2003; TURNER, 2005; DA MATTA, 1997; GLUCKMAM, 1974).

Para Da Matta (1997), o ritual está em oposição à vida cotidiana no seu momento de realização, representando um corte na vida social rotineira, com um ponto formal que marca seu começo e fim. Contudo, Da Matta (1997) afirma que os rituais não devem ser tomados como essencialmente diferentes da vida diária quando se refere à sua forma, qualidade e, principalmente, matéria-prima (formada pelas estruturas simbólicas de um grupo social), apontando, deste modo, que o mundo cotidiano e ritual se combinam.

Desta maneira, é possível na análise de rituais demonstrar que eles intensificam o que é usual fora deste evento, isto é, detectando traços comuns a outros momentos e situações sociais presentes na vida cotidiana. Também são eficazes para apontar e revelar valores e representações, além de expandir e iluminar aspectos sociais que são comuns a um grupo; para transmitir valores e conhecimentos, resolver conflitos e reproduzir relações sociais, comunicar status, preferências e opções (PEIRANO, 2002, 2003; TURNER, 2005).

Contudo, é evidente que o ritual, apesar de tais características, “não é algo fossilizado, imutável, definitivo” (PEIRANO, 2003: 12). Ou seja, devido à sua necessidade de criatividade e originalidade, que se adapta ao meio no qual se reflete, e sua maleabilidade a situações e contextos, o ritual é, sobretudo passível de mudanças e transformações, principalmente porque, no caso do boi², as experiências vividas pelos brincantes³ são ressignificadas a cada ano. Assim, o ritual possui diversas finalidades, sendo uma forma de ação maleável e criativa, como se observou

¹ Trabalho apresentado na 30ª Reunião Brasileira de Antropologia, realizada entre os dias 03 e 06 de agosto de 2016, João Pessoa/PB.

² Boi: Redução de bumba-meu-boi que se refere também ao grupo de brincantes.

³ Brincante: Pessoa que participa do bumba-meu-boi representando algum personagem ou tocando algum instrumento.

no ritual do grupo Imperador da Ilha, grupo foco deste trabalho, que foi realizado no ano de 2011 e 2012⁴.

As cerimônias realizadas durante o período ritual do bumba-meu-boi Imperador da Ilha representam etapas de um ciclo de vida do boi artefato⁵, que passa desde o “batismo cristão” até o ritual de sua morte, se estendendo para os brincantes ainda até o jantar na segunda-feira que sucede o domingo da morte do boi. Entretanto, será dada ênfase neste trabalho as últimas duas etapas da *brincadeira*, uma vez que intensificam a relação existente entre a narrativa do boi e as performances dos *brincantes* e a promoção do sentimento de pertencimento ao grupo.

Existem vários elementos presentes no bumba-meu-boi, por isso sua festa não se resume somente a representação de uma narrativa, ele engloba diferentes aspectos, como diz Maria Laura Cavalcanti (2009, p. 93) trata-se de um “comportamento simbólico que exige intensa atividade corporal, com o uso de fantasias, muita música e dança”, envolvendo desta forma, dimensões lúdicas e festivas, a organização de uma comunidade, políticas voltadas para esta modalidade, dentre outros fatores que permitem vê-lo como um campo rico e de amplas significações.

Quanto à narrativa do boi, esta é relacionada a contextos e dramas sociais, que acrescentam ou tiram elementos em sua construção, e que como observado em trabalhos como os de Carvalho (2009) e Cavalcanti (2009) sempre é acompanhado pelo aspecto cômico. A *brincadeira*⁶ de bumba-meu-boi, exposta neste trabalho, apresenta um ritual que dá origem a uma festa que mistura, além do ritualismo, os planos expressivo e material, que somente tem sua realização, com o intenso trabalho de um grupo formado por brincantes e simpatizantes da *brincadeira*.

É notório, por meio de várias narrações colhidas ainda nos trabalhos de Carvalho (2009) e Cavalcanti (2006), que não existe uma história única e verdadeira, utilizada por todos os bumba-meu-boi. Ela, assim como o ritual, varia de acordo com seu contexto, região ou ainda brincante, permitindo por isso apreender níveis de realidades distintas no folguedo do boi. Com base em Cavalcanti (2009), a narrativa mítica é então uma criação coletiva de ordem inconsciente, isto é, à medida que cada um a conta vai involuntariamente a recriando, que a partir dos indivíduos se agrega e dá origem a algo social e de novo significado.

A história do boi varia no interior do grupo Imperador da Ilha de brincante para brincante na maneira como é narrada, colocando algum elemento, mas que ao fim tem o mesmo enredo. A

⁴ Este artigo é fruto da dissertação “*Balanceando com a brincadeira de bumba-meu-boi: o ritual do grupo Imperador da Ilha*”.

⁵ Boi artefato: Estrutura de madeira que representa o animal boi.

⁶ Brincadeira: Denominação que os próprios brincantes dão ao bumba-meu-boi.

variação também está na maneira da encenação, onde uns concordam com uma dramatização mais longa e outros não. Resumidamente, a narrativa conta a história de um boi encantado que é morto com um tiro por Nêgo Chico, pois sua mulher grávida, Catirina, desejava comer a língua do boi. O dono da fazenda, Amo, descobre que seu boi mais bonito e querido morreu e investiga quem o matou. Ao descobrir que tinha sido o Nêgo Chico, manda buscá-lo. O mesmo alega em sua defesa que o boi tinha comido sua roça, e depois de uma conversa na tentativa de resolver o impasse o Amo resolve chamar o Dr. da Medicina para curar o boi, com a ajuda de Nêgo Chico. O boi ressuscita e os vaqueiros o aboiam cantando a toada “Meu boi teludo, quem tem amor tem tudo, Imperador nasceu pra beber água no açude”.

O momento da encenação é onde a história de Nêgo Chico e Catirina é representada e contada ao público, havendo ainda a mescla de elementos atuais como forma de tornar a encenação mais engraçada e atrativa. Como exemplo, o nome do casal muda para Tufão e Carminha, personagens de uma telenovela. Assim trazendo elementos do dia-a-dia para a *brincadeira*. E ainda o uso dos instrumentos para bater nas pernas de outro brincante em meio à história para “caçar conversa” ou representar os tiros na dramatização.

A *brincadeira* é norteada e composta por uma narrativa e seus personagens, além dos elementos musicais (instrumentos e toadas) e visuais (fantasias): todos planos relevantes na *brincadeira*. Apesar do mito está em sua base, acredito que, como diz Cavalcanti (2006, p. 73), “explicar o folguedo pelo auto é uma redução, pois muitas coisas acontecem além dele, ou mesmo na sua ausência”. Assim é que o mito (a história do boi) constitui um enredo gerador em torno do qual cria-se o rito (a *brincadeira*) que culmina na festa. Isto é, a narrativa do boi motiva e orienta uma representação (performance) que engloba os ritos de batismo, vida e morte do boi artefato, e que por fim dá origem a uma festa de despedida, um ritual que se repete anualmente atualizando o passado e conectando-o ao presente. É deste modo também, que os indivíduos que participam da *brincadeira*, incorporam seus personagens e assumem novos papéis, como o de pertencer ao grupo Imperador da Ilha a medida que se intensificam as etapas do ritual.

O batizado e as apresentações

A organização da *brincadeira* começa a partir dos ensaios que é marcado por um estado de “liminaridade”, pois os brincantes e o boi artefato não podem brincar⁷ se apresentando em público sem a capa⁸ que esconde o couro⁹, ou com as fantasias novas. Este período se encerra com

⁷ Brincar: Ato de participar do bumba-meu-boi como brincante.

⁸ Capa: Tecido que cobre o boi artefato antes das apresentações ou quando sai a rua antes do batizado.

⁹ Couro: Tecido de veludo que cobre a estrutura do boi artefato, imitando a couro do boi animal.

a realização do batizado, momento de um rito de passagem (VAN GENNEP, 1978; TURNER, 1974), no qual o boi passa de pagão a cristão. Tal batizado se assemelha muito ao batizado realizado no catolicismo, crença seguida por muitos brincantes. De fato, a *brincadeira* apresenta vários elementos da religião cristã Católica como os festejos em homenagem aos santos juninos (João Batista, Pedro e Antônio), costume desta religião no Nordeste do Brasil¹⁰.

Segundo as crenças Católicas, o batismo é o sacramento pelo qual se apagam todos os pecados, permitindo que os sujeitos recebam outros sacramentos. Seria a passagem de um mundo profano para o sagrado, isto é, quando se tira as impurezas e passa-se para um estado de pureza. Para tanto, é preciso que haja uma orientação, que se cumpra com as “normas” exigidas para tal passagem, já que mundo profano e sagrado apresentam, aparentemente, uma incompatibilidade mútua (DURKHEIM, 1989; VAN GENNEP, 1978). Assim sendo, o batizado realizado no ritual do boi, que inclui boi artefato e brincantes, se configuraria ainda como um rito de “purificação”, numa passagem espiritual, que autoriza a *brincadeira* naquele ano.

O batizado é a primeira etapa, reconhecida pelos próprios *brincantes* como o momento de incorporação espiritual e ao grupo. Ele é realizado na própria sede¹¹ do grupo na noite do dia 23 de junho, véspera do dia de São João, sendo uma ocasião aberta ao público. O mesmo começa com a realização de um terço, como maneira de espantar o profano. É formado um semi-círculo de brincantes ao redor da mesa que fica no centro do pátio da sede onde se encontra o boi artefato, uma bacia de água com um ramo de folhas de qualquer árvore, velas que serão acesas durante a cerimônia e as imagens de São Pedro e São João. Ainda estão os padrinhos¹², o Amo e um brincante que faz o papel de Sacristão. Nesta ocasião, são cantadas toadas específicas para o batizado, acompanhada por um diálogo que Amo e Sacristão, intercalado com respostas do grupo de *brincantes*. Logo depois da cerimônia o boi artefato é retirado do centro e ganha vida com o miolo¹³.

O boi artefato é o símbolo dominante do ritual, e que representa algo sagrado, tocá-lo simboliza a proteção desejada, isto é, a esperança de que o grupo continue e que coisas ruins se afastem dos entes queridos. Ele instiga ação e interação, estando ele essencialmente envolvido com o processo social, além de ser estímulo para a emoção, que é evocada nas relações e na performance do comportamento simbólico (PEIRANO, 2002; TURNER, 2005). Entretanto, o boi artefato se apresenta exclusivo dentro deste ritual, ou melhor, ele não apresenta outro valor para o grupo fora desse contexto não sendo também alvo de outras atividades que não as relacionadas

¹⁰ Para maiores detalhes sobre o Batizado vê Sousa (2013).

¹¹ Sede: Espaço oficial do grupo de boi, usado para os ensaios, cerimônias e reuniões.

¹² As Padrinhos são os que dão bons exemplos aos afilhados (todos os membros do grupo e o boi artefato) e zelam por eles. Suas presenças são exigidas no começo e no fim do ritual.

¹³ Miolo: Pessoa que brinca em baixo do boi.

com o grupo de boi. Ele é quem norteia a organização do grupo já que a apresentação da *brincadeira* só acontece com a sua presença.

Diante do que foi descrito, no bumba-meu-boi é possível observar que são inúmeros os elementos de simbolização material, frutos da fé. Assim sendo, nesta situação de um possível ritual religioso, as ideias abstratas são projetadas e manifestadas no mundo externo, apontando para a reunião de um gama de sensações que unir-se-iam e formaria uma única “mensagem”, o ritual (LEACH, 1978).

Batizar o boi significa autorizá-lo a brincar na rua, podendo somente depois do batizado brincar com as roupas novas, para dar sorte. É o momento do boi artefato e dos brincantes deixarem de ser pagãos para virarem cristãos dentro da *brincadeira*, objetivando tirar o que é profano e impuro. Portanto, não batizar significa não poder brincar, os brincantes acreditam que caso o boi se apresente mesmo sem batizar, tal ato pode trazer má sorte para os brincantes e para o grupo.

O que foi descrito a cima tem por base o ano de 2011, entretanto, no ano de 2012 o batizado não teve condições de ser realizado da maneira que deveria ser, com as roupas novas, o couro novo, o terço antes do batizado, o preparo da sede, o lanche oferecido aos brincantes e nem houve apresentação logo após o batizado, pois o ex-dono do boi, Seu Antônio (pai do dono e Mestre do grupo), encontrava-se hospitalizado e com saúde instável, deixando o grupo na incerteza da realização da *brincadeira* naquele ano. O que aconteceu foi que o que estava submerso na estrutura social daquele grupo naquela ocasião foi levado para o momento ritual, por isso o batizado aconteceu com uma mistura de roupas velhas e novas, os caboclos sem os seus capacetes, brincantes com roupas de outros personagens por não terem levado as suas uma vez que pensaram que não ocorreria o batizado, e o boi com o couro velho.

Infelizmente, Mestre Antônio veio a falecer três dias depois do batizado de 2012. Esta tragédia, como dito por Mestre Raimundo¹⁴, foi relacionado a forma como o batizado naquele ano tinha sido realizado (sem estarem todos com a roupa nova, o boi novo, sem a reza do terço). Sendo assim, em 2012 o batizado não ocorreu como o do ano anterior devido às circunstâncias, mas seguiu atos que mudaram em certos aspectos, na fé dos brincantes e no ritual do batizado.

Em resumo, o batismo é um rito de passagem que demarca uma mudança na vida social do grupo de boi, no sentido de reavivar seus conflitos e ao mesmo tempo seus laços de coesão uma vez que o autoriza a sair para a rua. Contudo, no grupo Imperador da Ilha não há a formação de uma “communitas” (TURNER, 1974) no sentido de uma unidade completa, igualitária e antiestrutural. O sentido desta unidade reside na confluência formada por todos no momento de

¹⁴ Mestre Raimundo, é filho de Mestre Antônio, de quem herdou o grupo Imperador. Ele é além de dono Amo do grupo.

brincar, ou ainda, de forma pontual, na hierarquia entre os brincantes e os santos católicos no momento do batismo, marcada por uma separação entre o profano e o sagrado. Mas, em outro sentido, dentro da *brincadeira* os sujeitos não estão em posição de igualdade, quando, por exemplo, se direciona para a dança, onde não há a padronização de cada uma das personagens, ou quando eles se colocam nas apresentações em uma hierarquia no sentido de que o *puxador*¹⁵ e o boi artefato são os que guiam os demais e os brincantes encontram suas funções específicas no sistema de relações da *brincadeira*.

O batizado do boi é o momento que dá início à *brincadeira* e quando os laços que dão forma ao sentimento de pertencimento ao grupo começam a se formar. Após o batizado, segue-se a *brincadeira* com as *saídas*¹⁶. Estes são os momentos onde o grupo tem a oportunidade de mostrar sua dança, roupas, som e de contar a história do boi para o público.

As *saídas* aconteciam via de regra a noite, em eventos voltados para festas juninas (momento onde se encontram com outros grupos de boi) e visitas as casa de brincantes e conhecidos (chamado de *partes*). Cada brincante tem direito a levar o boi para sua casa, ou seja, fazer a sua *parte*. Isto remete à noção de troca, que tem o princípio de dar receber e retribuir, isto é, a troca entre os brincantes e o grupo (MALINOWSKI, 1978; MAUSS, 2003b). É uma forma de pagamento e de reconhecimento aos brincantes pela *brincadeira*, assim como a realização da festa ao final. Por meio dessas trocas, que são de caráter voluntário e ao mesmo tempo obrigatório, os indivíduos criam um grupo delimitado e reforçam um vínculo social.

Nas apresentações às quais havia a presença de outros grupos de boi era comum o isolamento dos grupos, ação reflexo da rivalidade entre os bois, isto é, para evitar que os brincantes “se estranhassem”, além de evitar que o grupo se dispersasse.

A competitividade entre os grupos de Teresina – PI é de fato um dos elementos presentes nas apresentações, e de certo modo é um estímulo a *brincadeira*. Apesar disto, pelo que foi visto, a relação entre os grupos de bois é amigável, e a rivalidade entre eles está nas apresentações, onde cada grupo busca se mostrar melhor e mais bonito que o outro. Sobre esta competitividade e rivalidade existente entre grupos teresinenses estas estão mais presente nos anos em que há concurso, ocasião em que os grupos se enfrentam em busca de ganhar prêmios.

Outro acontecimento, reflexo da competitividade entre os grupos, foi que em 2012, segundo boatos, os brincantes do Imperador da Ilha não estavam sendo recebidos em outros terreiros (sede), o motivo era aparentemente desconhecido. Mas um brincante me disse que os outros grupos não aceitavam por consideração ou para evitar briga entre os donos. Este brincante

¹⁵ Puxador: Homem que puxa (canta) as toadas e quem comanda o desenrolar da brincadeira em uma apresentação.

¹⁶ Saídas: Significa o mesmo que apresentação. Sair também pode se referir se o boi irá brincar ou não.

me contava que, já tinha participado de outros grupos, sido até mesmo padrinho de um deles, mas estes eram grupos pequenos, que mantinham respeito pelo Imperador da Ilha, desta maneira, não aceitando seus brincantes na *brincadeira*. No grupo pesquisado, o trânsito de brincantes que faziam parte da família Araújo entre os grupos não eram bem vistos devido à falta de brincantes, e talvez porque sendo eles uma família, seu patriarca queria todos ali, reunidos.

As personagens, Nêgo Chico, Catirina, vaqueiros e miolos, sempre permanecem juntos nas apresentações, lembrando assim da proximidade que elas têm no auto. O responsável pela organização das *cordas*¹⁷ era Mestre Raimundo, que decidia como seria a apresentação. Nota-se com essas disposições dos brincantes nas apresentações, ou seja, a maneira de estar e de se apresentar na *brincadeira* que elas são o modo de mostrar a posição do sujeito dentro do grupo e do próprio grupo, como representante do bumba-meu-boi. É no movimento do corpo, isto é, na dança, que evidenciasse a presença do outro na interação e no intercâmbio de sentidos (LE BRETON, 2009).

À medida que vai chegando o fim de semana de *Fugida* do boi, as apresentações se intensificam e o número de *brincantes* aumenta. A última *saída* no ano acontece na sexta-feira, que antecede a *fugida* do boi, ela é marcada pelo entusiasmo e pela presença de muitos brincantes. Costuma ser uma noite em que o ritual do boi ganha em intensidade, talvez por ser a última etapa do ciclo e, portanto, o momento de cumprir com os últimos compromissos. É nessa ocasião também que a violência entre boi e vaqueiro se intensifica, pois o momento auge destes personagens se aproxima.

Fugida e Morte do boi

A *fugida* do boi é baseada na morte do boi, pois “quem sabe que vai morrer tem então que fugir”. Esta etapa está relacionada com a história da narrativa do boi, quando ele foge/desaparece da fazenda. Ela acontece em um sábado, um dia anterior à morte do boi, que no Imperador da Ilha, acontece no último domingo de agosto, devido a quantidade de apresentações que o grupo faz todos os anos.

Todos se preparam para a *fugida* do boi da mesma maneira que para outras *saídas*, exceto pelo entusiasmo que parece ser maior que nos outros dias uma vez que está chegando o grande final. Este entusiasmo era ainda ajudado pelo consumo das bebidas alcoólicas, que começavam

¹⁷ Corda: Denominação dada pelo grupo à formação em fila ou a disposição dos brincantes na *brincadeira*.

antes mesmo da saída da sede, bebidas que eles mesmos compravam ou que era doado ao grupo para preparar o sangue do boi em sua morte.¹⁸

Nesta ocasião, chega-se a ter uma média de 60 pessoas reunidas. Eram brincantes de outros grupos¹⁹, os familiares que não participam do boi, pessoas que ajudam na construção da *brincadeira*, outras que já brincavam, mas que pararam e só retornavam no dia da *fugida* e morte, conhecidos e desconhecidos que vão se juntado aos demais e acompanhado o grupo durante o andar na noite.

O que chama atenção na *fugida*, e que faz parte somente deste dia, é que o boi junto com a Catirina, Nêgo Chico e os miolos nem sempre estão junto com o *batalhão*²⁰ durante a caminhada, pois saem na frente correndo, ou melhor, fugindo durante toda a noite, com os vaqueiros correndo atrás, para não deixar que o boi fuja. É uma ação combinada e ao mesmo tempo surpresa. Combinada por sabermos que os vaqueiros não podem deixar que o boi fuja antes das duas da manhã, e surpresa porque quando menos esperávamos os personagens saiam em disparada e desapareciam pelas ruas, retornando posteriormente ao *batalhão*. Neste período notava ainda que os movimentos do boi são mais violentos, pois ele não pode deixar que o peguem, por isso quando os vaqueiros se aproximam ele corre para confrontá-los, tentando chifrá-los.

Os vaqueiros têm o papel de não deixarem o boi fugir, enquanto os miolos têm que sair em fuga sob o boi, sem que os vaqueiros percebam. Independente do que acontece, se o boi consegue fugir ou não, no outro dia há sempre a gozação entre os personagens, dos vaqueiros que são chamados de ruim porque deixaram fugir ou do miolo que deixou ser pego.

Eles contam que, antigamente, esta rivalidade entre boi artefato (miolo) e vaqueiros era mais violenta, no sentido de haver confusão e agressão física entre miolo e vaqueiros. Atualmente, isto ocorre diferente, porque a “briga” entre esses personagens pode bagunçar a *brincadeira*, assim, por não ser intenção deles mostrar desorganização no grupo, evitasse que os personagens

¹⁸ O consumo na *brincadeira* começa logo na entrada da sede onde há um bar. A regra implícita é que quem é do boi tem que beber, apesar de nem todos fazerem o consumo de álcool. Entretanto, há uma contradição na condição de que “bêbado não brinca”, para não estragar ou atrapalhar a *brincadeira*. Segundo o que foi relatado, a bebida é pra se animar e não para fazer bagunça. Até mesmo as pessoas que bebiam reclamavam sobre isso fazendo crítica aos que se embriagavam. Deste modo, seu consumo tem que ser moderado, e aqueles que exageravam nas bebidas acabavam não participando da *brincadeira* naquela noite. A bebida em muitas cerimônias é apontada como algo profano, em comparação a uma prática religiosa (Durkheim, 1989), que tira o indivíduo de si e o eleva a outro plano. Assim é que a bebida é algo profano por desencaminhar alguns brincantes.

¹⁹ As ocasiões de *fugida* e morte do boi são os momentos onde há maior número de brincantes de outros grupos participando. Sobre a participação de brincantes de outros grupos, é importante destacar que eles participam da *fugida* e morte um do outro, mas com a fantasia do boi ao qual fazem parte.

²⁰ Batalhão: Termo utilizado para se referir ao conjunto formado pelos brincantes, principalmente quando estão em formação e se apresentando.

se enfrentem realmente. Contudo, um miolo afirma que é uma rivalidade que tem que existir, já que o vaqueiro não pode deixar o boi artefato fugir, assim como se apresenta na história do boi. É possível observar também uma disputa entre os *brincantes* que excede seus papéis. Há provocações entre eles, fora da brincadeira, quando, por exemplo, esperam pelo momento da atuação. Isto acontece principalmente quando estão presentes *brincantes* de outros grupos, que vão com as fantasias dos seus respectivos grupos.

A *fugida* é o penúltimo dia para se está nas casas que ainda restam para visitar, por isso a caminhada realizada neste dia leva o boi a percorrer muitos bairros. No ano de 2011, percorremos bairros como Vila da Paz, Morada Nova, Lorival Parente, Parque Piauí, Promorar, Macaúba²¹ dentre outros lugares. A intenção neste dia é amanhecer brincando pelas ruas, apesar disso não mais acontecer devido à violência e ao perigo que as ruas oferecem de madrugada.

Na medida em que avança a hora o grupo caminha pelos bairros onde estão marcadas as últimas visitas. Um detalhe importante dessa noite é que ao contrário de outras *saídas* a encenação da narrativa do boi não é feita, pois o tempo é curto para a quantidade de casas a percorrer. O que chama atenção nesta noite é a preparação para o momento da *Fugida* do boi que acontece de forma velada, pois os personagens principais desta ocasião - boi artefato, miolo e vaqueiro, Nêgo Chico e Catirina - iram para se separar do grupo.

O momento da fuga do boi e demais personagens acontece na última casa que visitam, por volta das 2 h. da madrugada, horário que o boi tem que fugir, para dar tempo de visitar todas as casas e para que todos estejam prontos e descansados para a morte do boi no outro dia, ou como no ano de 2012, às 0h. Os personagens fogem para um lugar que somente os miolos sabem. Dali eles (boi artefato, Catirina, Nêgo Chico, vaqueiros e miolos) continuam a caminhada sozinhos até chegar a casa de destino.

Quando chega o momento, os miolos começam a avisar a *fugida*. O boi artefato cumprimenta a alguns brincantes, avançando nos vaqueiros que tentam impedir que ele fuja. Um ato violento, que até quem está atenta aos seus movimentos se espanta com o boi vindo em sua direção, como foi o caso do vaqueiro mirim que na fuga de 2011 sentiu medo e chorou, só ficando mais calmo quando fizeram com que o boi parasse e chegasse calmamente perto do vaqueirinho. Exatamente na hora de partir, é possível observar que alguns brincantes choram enquanto outros tentavam conter as lágrimas, percebendo então a intensidade com que eles participam do boi.

O boi artefato e demais personagens fogem e percorrem o caminho até o abrigo a pé. O lugar para onde o boi vai é decisão dos miolos, por isso cada ano muda, sendo segredo o seu

²¹ Bairros localizados na zona sul da cidade de Teresina – PI que ficam próximos da sede, e ficam em um raio de 12 km.

destino, principalmente para os vaqueiros. Neste local eles descansam para retornarem para a morte do boi, ao meio-dia de domingo. Segundo Mestre Raimundo, o correto é que o boi fuja para a casa da madrinha, para que ela o enfeite com galhos de folhas e com laranjas, elementos que representam a mata por onde o boi foge, mas eles fogem para qualquer casa previamente e sigilosamente combinada e que possa recebê-los.

Nêgo Chico e Catirina acompanham o boi artefato, pois têm a função de ajudar em sua fuga. Se amanhecer o dia e o boi ainda não tiver fugido (como já aconteceu em outro ano), eles dão continuidade à *brincadeira*. Os demais brincantes continuam brincando pelo resto da noite. Apesar, de com o passar do tempo, muitos brincantes irem desistindo de acompanhar o grupo durante a caminhada, alguns pelo cansaço e outros por estarem muito embriagados.

A *fugida* de 2012 aconteceu ainda com o grupo de luto por causa da morte de Mestre Antônio. O lamento neste dia foi de que como no dia posterior (morte do boi) fariam dois meses da morte do Mestre, comentaram que poderiam ter mudado a data, a resistência foi pelo mesmo motivo de outras ocasiões, seguir com a *brincadeira* por ser um desejo do Mestre.

Antes de sairmos da sede, foi observado pelos líderes do grupo que, por estarem presentes outros brincantes de outros bois, que evitassem brigas, pois os outros grupos estavam ali para brincar. O fato de haver ainda um brincante em especial que não mais participava, provocou certas críticas por parte dos brincantes do Imperador. Comentaram que se esse brincante (que estava brincando em outro boi) participasse naquela noite, outros do Imperador se recusariam a participar da *fugida*.

Logo após os pronunciamentos do dono e do presidente do grupo Dom Riba, todos foram terminar de se ajeitar e entrar em formação. Mas a *fugida* este ano não foi tão tranqüila quanto a do ano passado (2011), pois houve um “episódio de irrupção pública de tensão” (TURNER, 2008) antes mesmo de sairmos da sede.

Um ex-brincante, um rapaz jovem que brincou no ano de 2011, começou a esbravejar afirmando que quebraria o boi artefato. Alguns foram segurá-lo, desfazendo a formação dos brincantes, outros conversavam com ele. Mestre Raimundo dizia que o grupo ia sair porque era ele quem mandava, que ele era o dono. O ex-brincante, embriagado, foi retirado da sede ainda desafiando o grupo pela *saída* do boi. Este não foi o primeiro momento que o ex-brincante interrompeu a *brincadeira*, três casas depois da nossa saída da sede, o mesmo ex-brincante embriagado causou um novo tumulto invadindo de bicicleta os *cordões*. Aqui começava uma desordem que perduraria por quase todo o caminho da *fugida*.

O ex-brincante foi retirado do meio dos brincantes à força. Gritavam, ameaçavam bater, conversavam para que ele não fizesse nada e enquanto isso mandavam o *batalhão* seguir. Quando

pensávamos que ele já tinha ido, reaparecia querendo discutir, havendo mesmo uma briga física. Isso se repetiu pelo menos três vezes nesse trecho da caminhada. Seguimos com a *brincadeira* por ordem de Mestre Raimundo, que ficou para resolver a situação.

Não sabíamos se continuaríamos a *fugida* pelo resto da noite, apenas especulávamos. Quando realmente decidiram continuar, notei que os *cordões* caminhavam desconfiados, olhando para trás, esperando uma nova aparição do ex-brincante. A animação e a batida mudaram, senti certo desânimo do *batalhão* em comparação a nossa saída da sede.

Mais tarde, o ex-brincante reapareceu novamente, só que desta vez não se aproximou do grupo, pois não deixaram. A *brincadeira* parou novamente e foi quando entendi o que acontecia. O ex-brincante fazia parte da família Araújo e contestava a saída do boi por conta de Mestre Antônio, pois fazia dois meses de sua morte. Segundo o que me foi relatado, ainda nesta ocasião, era que aquelas confusões todo ano aconteciam. Apesar de não ter presenciado algo parecido no ano de 2011, pequenas brigas internas entre *brincantes* por causa do boi eram possíveis de serem identificadas, em realidade, havia muita fofoca entre os mesmos, o que provocava em certos momentos um bate boca.

Durante o domingo, na morte do boi, esperava-se que o ex-brincante aparecesse na sede com as mesmas provocações, o que não ocorreu. Este acontecimento nos colocou diante de mais um conflito dentro do campo que só chegou à fase de reintegração na segunda-feira, quando o ex-brincante alegou não se lembrar do que tinha feito e pediu desculpas. Muitos lamentaram que, além da confusão, o ex-brincante, estava fazendo falta dentro do grupo.

Após a confusão com o ex-brincante, grande parte dos brincantes ficaram dispersos, outros poucos, junto com o boi ainda apresentavam-se entusiasmados. Só com o passar da noite, dando continuidade à *fugida*, foi que os brincantes começaram a se mostrar entusiasmados novamente com a *brincadeira*.

O conflito com o ex-brincante provocou ainda outra mudança na *brincadeira*, o boi que normalmente fugia as 2h, escapou as 0h, devido ao desânimo do grupo. Na Vila da Paz, vila próxima a sede do grupo, enquanto todos descansavam o boi entrou em uma casa, indo para o quintal junto com alguns miolos para se esconder dos vaqueiros. Um vaqueiro que se encontrava fora desta casa se preparava por saber da escapada do boi e esperava que ele pulasse o muro. Quando o boi e miolos apareceram, a performance teve sua normalidade pois houve correria dos vaqueiros atrás do miolo e do boi artefato, inclusive os mirins que tiveram que ser segurados por suas mães.

Posteriormente me apontaram outros motivos para a mudança de horário. Disseram que o boi artefato fugiu à meia-noite porque um dos brincantes tinha dito a um miolo que o boi artefato

estava liberado para fugir. Quando perguntei a Mestre Raimundo porque o boi tinha fugido em um horário diferente do outro ano ele respondeu que foi porque os brincantes quiseram fugir, mas que o horário certo antigamente era a meia-noite mesmo e, também, porque às vezes há uma brecha dos vaqueiros e o boi artefato e demais personagens conseguem fugir. Outro motivo, foi que o grupo tinha adiantado algumas casas e outras não chegarem a ser visitadas, havendo ainda um mal entendido quanto à casa e ao horário combinados.

O boi artefato e seus personagens chegaram ao abrigo, na Vila Irmã Dulce, por volta da três da manhã, local onde esperam o horário de meio-dia de domingo para voltarem caminhando para a sede.

A *fugida* do boi é algo perigoso principalmente para quem vai fugir. Andar de madrugada percorrendo o caminho a pé até o abrigo do boi, em um grupo bem menor que o *batalhão*, é arriscado. Um miolo me contou que em 2012, enquanto fugiam, um carro com um casal armado parou o pequeno grupo para perguntar se era um assalto, pois os miolos seguravam os vaqueiros para que o boi pudesse realmente fugir sem estes, o nervosismo do acontecimento fez com que os brincantes parassem a *brincadeira* e explicassem o que acontecia, o casal entendeu e partiu. Este relato demonstra que mesmo longe do grupo, o indivíduos continuam com sua performance, atuando em seus personagens, ainda que possa significar algum perigo.

Nessa noite, foram poucos os que persistiram, quem não voltou para casa, ficou bebendo na sede. Como a intenção dos brincantes na *fugida* era brincar até o amanhecer, muitos ainda permaneceram na sede bebendo ou conversando, inclusive relembrando Mestre Antônio, cantando em sua homenagem e, por isso, se emocionando. Naquele momento também escutava, dentre outras conversas, fofocas, reclamações de que um dos miolos do grupo tinha sido deixado para trás e que até um miolo de outro grupo tinha fugido, além de falarem também que tinha sido errado o boi não ter fugido da casa do dono.

O dia seguinte da *fugida* do boi é quando acontece a sua morte. Como são dois dias seguidos de atividades dentro do boi, o fim de semana acaba unindo esses dois ritos dentro do ritual. A *fugida* e morte do boi podem ser entendidas como um só acontecimento, como uma mesma etapa, já que a primeira se inicia no sábado à noite e os brincantes amanhecerem o dia de domingo dando continuidade à *brincadeira*, esperando a hora do boi morrer. Contudo, são duas etapas dentro do ritual do boi, cada um apresentando sua particularidade e seu objetivo. A morte do boi começa à tarde, depois das 16 h., o período que antecede pode ser considerado como preparatório para seu acontecimento.

A morte do boi ocorre no último domingo de agosto. Apesar de não haver a morte definitiva do boi na narrativa (uma vez que ele ressuscita), ela significa o fim do ritual, quando

finaliza a temporada do ano, mas não quer dizer que fora dessa temporada o boi não possa sair por motivo de contratação. A morte é anunciada pela encenação da história dos personagens e logo depois por uma festa de encerramento.

Depois da noite da *fugida* do boi, os brincantes voltam para a sede, onde passam o resto do dia e aguardam a morte do boi. No período da manhã, tomam café, descansam da noite e recompõem suas fantasias, enquanto aguardam o almoço que será oferecido e o retorno do boi que é marcado para as 14 h. Assistem também a DVDs de outros grupos de bois ou ainda tocam e cantam algumas toadas, tanto do Imperador da Ilha como de outros grupos que estão presentes. Em geral, conversam e socializam centrados no acontecimento do dia. Este também é momento em que grande parte dos brincantes “extravasa” nas bebidas e, a empolgação que é costumeira dos dias de boi, é ressaltada por este fato.

Pelo que foi observado, é na *fugida* e morte do boi, dias em que é mais intensa a *brincadeira* e que os brincantes procuram estar mais animados, que há um maior consumo de álcool. Em 2012, mesmo sem a festa (por causa do luto por Mestre Antônio) ao final houve o comércio de bebidas, foram compradas mais de dez grades de cerveja que às 19 h. de domingo já tinham acabado. Nessas ocasiões o consumo é desenfreado, pois durante os dois dias de festa, como já mencionado, há quem não agüente todo o tempo e desista no meio do caminho.

Na morte do boi, momento em que acontece uma festa para encerrar as atividades, há além da distribuição do sangue do boi (mistura de vinho e cachaça que foram doadas ao longo do período de apresentação muitas vezes como forma de pagamento), banda tocando e barracas com bebidas e comidas para a venda. Os brincantes fazem uso de bebidas, bebidas alcoólicas como cachaça, vinho e cerveja, mas este uso não se destina à transposição para uma nova realidade (como nos rituais antropofágicos analisados por Sztutman, 2007), e sim, para o estreitamento de laços, ou como comentado por um brincante, “é só pra gente se animar”.

Durante o tempo em que aguardam a chegada do boi, os brincantes descansam e se recompõem para a morte do boi que terá início com uma caminhada às 16 h. O boi artefato e as personagens fujonas, que saem de seu abrigo meio-dia, voltam a pé para a sede, passando nas casas, pegando alguma cachaça ou vinho que ganham, sendo o boi enfeitado por quem o vê.

A chegada do boi artefato é anunciada por fogos às 14 h. Quando chegam fingem amarrar o boi no mourão²² e seguem para dentro da sede. O boi artefato, enfeitado com flores e galhos de

²² O mourão é a árvore sem folhas, à qual se prende o boi para sua morte, isto é, representa o tronco que é comumente utilizado nas fazendas para prender a rês que será abatida. Ele é colocado na frente da sede, onde será realizado a encenação da morte e é enrolado com papel crepom (com as cores da fantasia daquele ano) e brindes, sendo preparado um dia antes da morte do boi, na noite da *fugida*. Representa ainda a mata à qual Mestre Raimundo faz referência.

folhas, para lembrar sua fuga pela mata, fica exposto no centro da sede e as personagens que fugiram vão descansar.

A última volta que o boi faz pelas ruas e antes de morrer é a sua despedida, por isso, é um momento de muita emoção entre os brincantes. A caminhada é igual à da *fugida*, com todos fantasiados, em formação e sem apresentar a encenação da narrativa do boi, que é resguardada para o momento auge na sede.

A última volta do boi antes de sua morte é a ocasião de passar pelas últimas casas que faltam e um momento de muita emoção entre os *brincantes*. Este dia consegue aglomerar o maior número de pessoas comparando a todos os outros. Além das pessoas que acompanham o grupo pelas ruas, há aqueles que saem na porta de casa para vê-lo, brincantes que não brincavam mais por alguma confusão ou proibição da diretoria, ou mesmo brincantes de outros bois, se juntam ao Imperador da Ilha.

No dia da morte de 2012, havia boatos de que o boi Dominador do Sertão, um grupo “rival”, apareceria na sede do Imperador da Ilha, isto causou expectativa e ansiedade entre os brincantes. Foi durante a caminhada, quando estávamos em uma das casas, de repente, Mestre Raimundo mandou que entrássemos em formação. Os caboclos na frente e os pandeiristas atrás, bloqueando a rua. Parecia uma frente de batalha para proteger-nos do grupo “rival” que vinha subindo a rua brincando.

Ainda não tinha presenciado um encontro entre bois pelas ruas e, naquele momento, lembrei que já tinham me dito que quando dois bois se encontram costumava haver briga, e por isso já esperava o estopim de uma confusão. O outro grupo se aproximava com cerca de oito brincantes. Como uma frente de batalha, nós caboclos de pena dançávamos a frente junto aos pandeiristas, enquanto o outro grupo vinha em nossa direção. Mas, quando finalmente os dois bois ficaram de frente um do outro, apenas se misturaram.

Os bois se cumprimentaram, assim também como os demais brincantes. A “violência” que observei foi entre os vaqueiros do Dominador do Sertão e o boi artefato do Imperador da Ilha, já que os primeiros tentavam pega-lo. Ainda na rua onde nos encontrávamos, estas personagens ficaram brincando. Este fato não pode ser classificado como ato de violência entre bois porque é normal essa atitude entre os brincantes de mesmo grupo durante a *brincadeira*, os ânimos se exaltam somente quando é com personagens de grupos diferentes. De lá voltamos todos juntos para a sede. Por ter muita gente, mais de 60 pessoas, íamos parando de vez em quando para reorganizar os *cordões*, e separarmos os vaqueiros e boi artefato de grupos diferentes que brincavam e em um momento ou outro se estranhavam.

A volta para a sede, onde há uma multidão esperando, é as 17 h e 30 min., horário aproximado para a morte do boi. O *batalhão*, que chega da caminhada em formação e brincando, em sequência se coloca ao redor do mourão para a “encenação” da morte do boi. Logo começa a toada que anuncia a morte e dá a deixa para começar a encenação da narrativa do boi.

Somente nesse momento, durante a *fugida* e a morte, é que é realizada a encenação da narrativa da história dos personagens, desencadeando a “encenação” da morte do boi, que é o laçar dos vaqueiros e o derramamento de vinho que representa o sangue.

A multidão se mistura aos brincantes, às vezes dificultando as ações dentro da roda. A *brincadeira* fica por isso mais difícil, por terem que estar afastando as pessoas que entram em meio à roda para tirar foto ou por curiosidade. Os próprios brincantes se misturam, inclusive de outros grupos, participam dos momentos da encenação onde não costumam estar e os Amos se revezam nas falas. Ainda em meio a esta encenação, as falas mudam no sentido de afirmar que o boi está chegando ao fim.

Depois da encenação, começam a toada: “Alegria teve eu, quando vou pro meu sertão, vaqueiro laça meu boi, leva meu boi pro mourão”, é a hora de laçar o boi e o momento auge deste dia. Neste momento, a encenação tem algo não-combinado, porque o boi só morre depois que realmente um dos vaqueiros consegue laçá-lo e derrubá-lo apesar de sua resistência, havendo um desafio de força e agilidade entre miolo e vaqueiros. Caso o miolo consiga resistir e frustrar as intenções dos vaqueiros por um tempo prolongado, o boi é levado pela madrinha até o mourão. Neste momento todos os vaqueiros participam, começando pelos mirins e depois os adultos. Sobre o ato de laçar um brincante explica que tem que haver a rivalidade entre as personagens, onde o boi precisa ser laçado pelos dois chifres pelo vaqueiro e ser levado para o mourão onde a madrinha e o padrinho encenam o sangramento do animal. A *brincadeira* só tem seu fim quando o boi artefato é virado de cabeça para baixo para mostrar que morreu, e o sangue do boi é distribuído.

No ano de 2012, o boi do Imperador da Ilha foi laçado por um vaqueiro de outro grupo enquanto estava um miolo de um terceiro grupo embaixo dele. Pelo que afirmaram, isso não foi nenhum problema, apesar de no momento ter tido um bate-boca entre os brincantes, uma discussão mais relacionada com o miolo tê-lo deixado ser pego e vise-versa, já que nenhuma personagem quer ser motivo de gozação. Aparentemente não há problema de um vaqueiro ou miolo ser pego por uma personagem de um grupo diferente. Mestre Raimundo afirma que o importante é participar, mas é evidente que há uma rixa entre os brincantes neste caso. Acredito que se o miolo ou vaqueiro fosse do Imperador da Ilha, teria tido maiores problemas. Este

momento de “rivalidade” entre as personagens é a ocasião de demarcar as diferenças e construir identidades, e mesmo de demarcar o pertencimento a cada grupo.

A morte do boi é um paradoxo no sentido de que ele morre para reviver no próximo ano. É um momento de pesar e de alegria. No ano de 2012, o pesar e a dor se misturaram, tanto pela morte do Mestre como pela morte do boi.

Com o boi morto, há uma festa oferecida pelo grupo aos brincantes e à comunidade, algo que também faz parte do ritual do Imperador da Ilha, já que somente ele a realiza. A festa é aberta ao público e é também uma forma de “dádiva” (MAUSS, 2003b) para compensar os brincantes, já que não há pagamento a eles pelas apresentações, e ao público que assiste. É um momento de confraternização entre os brincantes. “Festa é alegria!”, segundo um brincante. Porém ela pode também ser um meio de agradar, destacar o grupo e chamar atenção do público que acompanha o Imperador da Ilha.

Pelo que presenciei, as músicas que escutavam variavam entre o forró e toadas, apresentações gravadas etc. evidenciando, desta maneira, que há uma mescla do dia-a-dia, isto é, as músicas que gostam de escutar em outras ocasiões lúdicas ou festivas, e as toadas de boi, ressaltando que eles gostam e realmente fazem parte do boi, procurando estar inteirados com o meio *boieiro*²³. Por ser a festa parte da “dádiva”, talvez o forró seja o que gostam de escutar, o seu lazer, daí que tocar toadas pareceria uma continuidade da *brincadeira*, isto é, que o “trabalho” não encerrou.

Em 2012, a festa não aconteceu como nos anos anteriores devido ao luto por Mestre Antônio. Na realidade não ocorreu como 2011, com direito a banda tocando. O som era mecânico e a festa não durou muito tempo, pois logo a cerveja do bar, que era vendida desde o dia anterior, acabou, e após a morte do boi o público, pela falta também de uma banda ao vivo, foi embora, ficando somente alguns brincantes. Ainda assim, se pensada em tamanho, pode-se considerar que a festa realizada ao fim da morte do boi é uma festa grande, pois mesmo no ano de 2012, no qual não houve, por exemplo, banda ao vivo no bar foi servidas 20 grades de cerveja, significando que esperava um grande público.

A festa se encerra normalmente por volta das duas da madrugada, ficando somente Mestre Raimundo na sede, seguindo o que seu pai, Mestre Antônio, costumava fazer, ajeitar a sede e esperar o dia amanhecer.

O último acontecimento que finda de fato o ritual do Imperador da Ilha, que também pode ser considerado como uma etapa especial neste grupo é um jantar oferecido aos brincantes na segunda-feira após a morte do boi. Ele é realizado para que se possa falar sobre a *brincadeira* do

²³ Boieiro: Termo utilizado para identificar pessoas e uma rede de relações criados por quem se envolve na prática do bumba-meu-boi.

ano. São poucos os brincantes que comparecem, pois estão cansados ou mesmo trabalhando. É ainda um momento de agradecer pela presença de todos, inclusive a de outros bois.

É possível ver uma necessidade do ritual para que se possa demarcar a passagem de um estado a outro. Assim é que o ciclo do boi passa por sucessivas etapas e estados sociais. Para o boi artefato estas fases se encerram no dia de sua morte, enquanto que para os brincantes se estende até o jantar que acontece na segunda-feira, ocasião onde já começam a pensar na *brincadeira* do próximo ano.

Turner (1974) tem como referência para definir as fases de um ritual, os conceitos de separação, margem e agregação baseados em Arnold VanGennep. A primeira significa os afastamentos do indivíduo ou indivíduos de sua posição ou estado na estrutura social; a segunda seria um período de margem, quando sujeitos se encontram em uma mesma condição e separados da vida social; e a última fase consiste aquela na qual o indivíduo volta para sua estrutura social, mas com uma nova posição ou estado.

Neste ponto, chamo a atenção para o fato de que é nestes períodos, “liminaridade”, marginalidade e inferioridade estrutural, que se geram os símbolos rituais, sistemas filosóficos, mitos e obras de arte, proporcionando aos homens padrões e modelos ou mesmo reclassificações da realidade e dos relacionamentos entre homem, sociedade, natureza e a cultura.

A análise do ritual de boi pesquisado demonstra que há uma separação dos integrantes da vida social, isto é, a “liminaridade” estaria presente no fato do grupo se encontrar afastado da vida cotidiana no momento em que estão brincando e retornando ao mundo social ao fim de cada apresentação da *brincadeira*. Contudo, é perceptível que suas posições e *status* social estariam sendo reforçadas no momento ritual, não sendo evidente uma homogeneidade entre os brincantes, a não ser pelo fato de estarem todos brincando. Nesse momento de unidade teríamos o conceito de “*communitas*”, pois a comunhão dos indivíduos brincando demonstraria uma igualdade entre eles, mas não apresentaria a ausência de submissão ou obediência, já que o ritual deste grupo é altamente estruturado, apresentando uma hierarquia.

O período dos ensaios consiste na preparação para um rito de passagem, onde o boi artefato tem seu corpo coberto pela capa e os brincantes só saem às ruas com a fantasia velha, estando, deste modo, separados e preparando-se para o batizado. Durante o batismo, num momento de “liminaridade” o grupo espera esta passagem para terem a autorização para se apresentarem. O grupo se encontra, desta maneira, em estado de “*communitas*”, quando apresenta características ambíguas, respeitando as regras e normas da cerimônia. Os poderes que colocam “seres liminares” (brincantes) em uma nova condição são considerados poderes sobre-humanos,

embora invocados e canalizados por representantes da comunidade, assim é que o ritual católico de batismo traz as bênçãos de santos católicos para o batismo e a *brincadeira* do boi.

Depois de realizado o batismo, o grupo se agrega novamente ao seu meio, assumindo um novo estado, de obrigações e responsabilidades para com as apresentações e o grupo. Assim também acontece com os ritos de *fugida* e morte do boi, quando ao fim do ritual a “*communitas*” se desfaz e os indivíduos voltam revitalizados pela experiência da mesma para a estrutura social (fase de agregação). Nestes dois últimos eventos ainda, onde parecem ser uma mesma etapa, o grupo estaria mais próximo de uma “*communitas*” permanente, devido ao tempo de duração dessas etapas. Mas, acontece o mesmo retorno a vida diária ao fim.

Sobre o retorno à estrutura social, é importante ainda destacar um ponto: a organização do boi cabe à diretoria da associação e ao dono. Esse dono é o chefe da família Araújo, núcleo familiar mais numeroso dentro da *brincadeira*, assim a hierarquia apresentada no grupo é representada de certa maneira no ritual, já que Mestre Raimundo, o dono, é quem comanda o *batalhão*. Outro fato que aponta uma hierarquização no grupo é a organização das *cordas*, onde os mais velhos, isto é, os que já sabem brincar, ficam na frente, orientando os demais. Há ainda os que representam os personagens principais, que embora hajam os mais novos, são normalmente desempenhadas por pessoas mais velhas.

Desse modo, se observa que os rituais apontam ainda aspectos de uma sociedade, colocando-os em relevo em seu momento de realização (TURNER, 2005; DAMATTA, 1997). No caso do grupo de boi, o ritual assinala a estrutura social, ou melhor, nesta pesquisa, evidencia e reforça valores de um núcleo familiar que se apresenta mais numeroso e que formam o Imperador da Ilha. Mas, em realidade, o ritual mostra muito mais do que os indivíduos dizem fazer ou fazem, aponta aspectos que não estão presentes em falas ou depoimentos, a maneira como um grupo vive, se pensa e se transforma (PEIRANO, 2002; 2003).

Considerações finais

No boi é através das encenações em prol da narrativa do boi que os *brincantes* reafirmam os laços entre eles e os seus papéis sociais, como pertencentes a um grupo, seja ao de boi ou ao grupo familiar Araújo. Em verdade, há uma mistura de realidades, quem eles são fora da brincadeira e dentro da brincadeira, isto é, um misto do que eles representam. As performances desempenhadas nas suas próprias realidades, e não só de momentos ritualísticos, apontando para o fato de que os papéis são desempenhados de acordo com as expectativas sociais. Por isso, tanto

nos momentos de conflitos como de integração é possível notar o fortalecimento dos laços com o grupo e com a própria história do boi.

O desejo de que a história do bumba-meu-boi não seja esquecida leva a todo o momento de encontro do grupo a um reforço do sentimento de pertencimento a grupo. Deste modo, pode-se destacar, por exemplo, as performances das personagens miolo (boi artefato) e vaqueiros, pois é sobre eles que está todo o conflito existente nos últimos dois dias de *brincadeira*.

A rivalidade que existe entre o miolo e o vaqueiro é necessária e exaltada nos últimos dias de festa, a performance deve ser no sentido de que o vaqueiro tem que laçar o boi e o miolo não pode ser pego. Daí se tem constantes enfrentamentos dos *brincantes* que muitas das vezes tem que ser separados para que não haja uma briga física. Esta performance acaba desencadeando, por sua obrigatoriedade, um conflito entre personagens e indivíduos, que levam muito além da *brincadeira* suas divergências, isto é, a performance na vida real.

E se observarmos de forma geral, a emoção com que os *brincantes* desempenham seus papéis (performance), principalmente na morte do boi, é a forma mais expressiva de manifestação da narrativa do boi, pois é neste momento que demonstra-se o sentimento de pertencimento ao grupo e a constatação de que a história está chegando ao fim, isto é, que o boi, assim como o mito, vai morrer para ressuscitar no próximo ano. É evidente que não há um momento específico para tais expressões, mas a *fugida* e morte do boi são momentos de maior manifestação dos *brincantes*, momento em que o “gostar” toma maiores proporções. Além disso, nestas ocasiões, no ano de 2012, essas demonstrações foram intensificadas pelo pesar da morte de Mestre Antônio. Foram momentos como o de partida do boi que presenciei o choro dos *brincantes*, demonstrando a intensidade com que eles se envolvem com o ritual do boi.

A inserção em um meio social e o desempenho das personagens, neste caso, no grupo de bumba-meu-boi, permite não só constituir um integrante como pertencente àquele grupo, mas também o constitui como sujeito. Desse modo, a continuidade da *brincadeira* se dá pelo que ela proporciona, sejam as relações e laços produzidos entre os *brincantes*, que fazem com que eles voltem ao seu convívio todos os anos, seja pela aprendizagem e conhecimentos obtidos, e a reafirmação dos valores do grupo, como a defesa do que para eles é importante, isto é, o bumba-meu-boi.

Referências Bibliográficas

CARVALHO, Luciana. A matança do santo: riso, ritual e performance no bumba-meu-boi. In.:CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro; GONÇALVES, José Riginaldo Santos (Orgs.). **As festas e os dias: ritos e sociabilidades festivas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

CAVALCANTI, Maria Laura. Tema e variante do mito: sobre a morte e a ressurreição do boi. **Revista Mana** 12 (1):69-104, 2006.

_____. Tempo e narrativa nos folguedos do boi. In.: CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro; GONÇALVES, José Rinaldo Santos (Orgs.). **As festas e os dias: ritos e sociabilidades festivas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

DA MATTA, Roberto. Carnavais, paradas e procissões. In.: **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

DURKHEIM, Émile. **As formas elementares de vida religiosa**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.

GLUCKMAN, M. Rituais de rebelião no sudoeste da África. **Cadernos de Antropologia**, 4. Trad. de Ítalo Moriconi Junior. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1974.

LE BRETON, David. **As Paixões Ordinárias: Antropologia das Emoções**. Petrópolis: Vozes, 2009.

LEACH, Edmund. A representação material de ideias abstratas: condensação ritual. In.: **Cultura e comunicação**. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1978.

MALINOWSKI, B. Introdução: o assunto, o método e o objetivo desta investigação. In.: DURHAN, E. R. (org). **Bronislaw Malinowski**. São Paulo: Ática, 1986.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva. In: **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

PEIRANO, Mariza. Rituais como estratégia analítica e abordagem etnográfica; A análise antropológica de Rituais. In: Peirano, Mariza (org.). **O dito e o feito: ensaio em antropologia dos rituais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará: Núcleo de Antropologia da Política/UFRJ, 2002.

_____. **Rituais ontem e hoje**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

SOUSA, Paula Layane Pereira de Sousa. **Balanceando com a brincadeira de bumba-meu-boi: o ritual do grupo Imperador da Ilha**. Dissertação (Mestrado em Antropologia e arqueologia) – Universidade Federal do Piauí, 2013.

SZTUTMAN, Renato. “Cauim pepica – notas sobre os antigos festivais antropofágicos”. **Revista Campos** 8 (1): 45-70, 2007.

VANGENNEP, Arnold. **Os ritos de passagem**. Petrópolis: Vozes. 1978.

TURNER, Victor W. Dramas sociais e metáforas rituais. In: **Dramas, campos e metáforas**. Niterói. EDUFF, 2008.

_____. Introdução; Os símbolos no ritual Ndembu. In.: **Floresta de símbolos**. Rio de Janeiro: EdUFF, 2005.

_____. **O processo ritual: estrutura e anti-estrutura**. Petrópolis, Vozes, 1974.