

Zimar

Centro
Cultural Vale
Maranhão



Zimar

Curadoria
Jandir Gonçalves
Sergileide Lima
Reinilda Oliveira

Organização
Gabriel Gutierrez

Centro
Cultural Vale
Maranhão





8 SOBRE A FUNÇÃO DA MÁSCARA
E A DANÇA COM A MORTE

14 ZIMAR

20 MATINHA

24 CAZUMBA

30 AS LIMINARIDADES
DO CAZUMBA(Á)

168 ENGLISH TEXTS

180 FICHA TÉCNICA





[página anterior] **Zimar e duas caretas** | Matinha – MA, 2022 | Reinilda Oliveira

A casa das Caretas e de Zimar | Matinha – MA, 2022 | Reinilda Oliveira

SOBRE A FUNÇÃO DA MÁSCARA E A DANÇA COM A MORTE

A máscara nasce junto com o homem. Na careta do choro, os primeiros traços para a caminhada vital, modos de espantar a morte, esboçam-se. São os gestos que dão forma à cena, à representação do estar no mundo. Quando nos falta algo nos gestos, é à máscara que recorreremos e assim viramos bicho, planta, pedra, homem, mulher, criança, abstração. Quando o desejo é enfatizá-los, parametamos-nos para completar o discurso. A máscara é gesto e discurso. Plasmada nas máscaras, a síntese do movimento pendula entre os extremos em pura contradição, eixo vertical contra o horizontal, dando forma à confusão da passagem. Nunca estamos em um eixo só, caso contrário, isso significaria a loucura. A máscara nos propõe a tangência e nos possibilita sair do prumo, fazer a curva. Funciona como um ponto peculiar, em que os extremos raspam-se. O estranhamento do mundo reside na oposição, e a máscara, enquanto limiar, na lacuna, preserva a possibilidade do encontro entre os opostos, seja no interior de nós mesmos ou na relação com o próximo. Ela é o instrumento que garante a mediação, dosando o necessário para experienciar a realidade de um lado e de outro, entre a aproximação e afastamento, a tragédia e a comédia, o assustador e o encantador, o sagrado e o profano, sem perder a cabeça, sempre jogando mais para lá ou mais para cá. A máscara é abordagem. Por meio dela, diluímos o corpo ao mesmo tempo em que materializamos os espíritos. Ela instaura o caos para reintroduzir a ordem. Trata com precisão.

É difícil definir afirmativamente a máscara. Ela pertence ao campo do negativo. Máscara não tem sinônimo, ainda mais quando a encaramos como um dispositivo mediador complexo e contextual. Não é apenas disfarce, muito menos hipocrisia, dissimulação ou fingimento. A máscara também entrega, delata, expõe. Ela possui a qualidade dúbia da farsa. Borra o traço individual e incrimina o indivíduo pela culpa coletiva. Um bandido é a máscara do bandido, não apenas a bandana que recobre o rosto, mas antes, todos os elementos que compõem a cena do crime e dissolvem a parte impotente da condição humana. Afinal de contas, o que o bandido tem que não temos ou que possamos ter para sermos bandidos? Qual máscara assumimos no jogo social do assalto? Certamente, a resposta para esses questionamentos não reside apenas no pedaço de pano que recobre o nariz e a boca. O que determina, no final, é ao lado de quem a morte se apresenta, ou melhor, a forma como todos corremos dela. O tapa-boca, a arma, o gesto, as roupas e toda a representação separam a direção para onde cada um se dirige – distingue e apresenta – quando se abrem as cortinas do fabuloso espetáculo. A máscara é, então, a configuração que utilizamos para nos salvar da morte, quando nos entregamos a ela, seja a executando, seja a suspendendo, de forma farsesca.

No seio das expressões populares, a máscara ocupa diferentes dimensões que se intercomunicam, na maioria dos casos, de maneira circular. Do artefato ao rito, tudo é máscara em interação: música, dança, ocupação espacial, relações entre brincantes e espectadores. Os papéis são revezados e mesmo que por uma vida inteira tenha-se desempenhado um único aspecto, a experiência é a de ter sido a totalidade da festa. Não à toa, quando interrogados sobre o que é mais importante nos festejos, cada personagem puxa para si a responsabilidade pelo todo. As caretas de cazumba, produzidas para a festividade do bumba-boi, caracterizam uma única personagem dentro da máscara maior que é o próprio boi. Para o cazumba, o mais importante é ser cazumba, em círculo. Em sua parcela, costura as relações das diversas figuras brincantes, e evidencia, assim como no caso de outras personagens como os caboclos, os reis, os fofões e outros mascarados, o reordenamento do mundo por meio do rito enquanto sacrifício. É o cazumba que se ocupa da captura, da morte, da sangria do boi, que o ressuscita *a posteriori*, e que, para além das relações internas do grupo, media a interação com o ambiente externo, ampliando o alcance da egrégora. As diversas relações construídas durante toda a festividade estruturam-se, assim, no balanço da experiência vida-morte-vida-morte-*ad infinitum*, em ciranda contínua. O que não é o auto representado senão uma grande ação para significar o nascimento, a morte e o nascimento de novo para que se morra? Em movimento e na simulação, estando dentro e fora, espantamos e acolhemos a sombra.

FEIO, QUE TE QUERO FEIO

O cazumba é um ser da feiura por essência, mas uma feiura bonita, como diz Zimar:

Isto aqui é coisa feia... para mim é bonito, mas tem gente que acha feia. Quando eu chego no cordão, as crianças olham e vão logo vazando fora. A feiura define a parte insondável da formalidade da máscara de cazumba. A eleição do dubiamente feio garante a brecha necessária para o cumprimento da função da máscara em sua parcela da festa. Situa-a em meio a campos onde o belo não pisa, por estar certo demais de sua beleza. O cazumba, sendo feio, convive com o peculiar, o grotesco, o assombroso, o monstruoso, o estranho. Os materiais e formas respondem aos requisitos desses universos e conferem artificialidade. Por entre essas qualidades, o mestre careteiro, a partir de suas vivências cotidianas, dos sonhos, das trocas, constrói queixos e torres, corta isopor, entorta capacete, bota brinco, cola paetê, CD, led, esculpe na madeira o bico, a bocarra, os dentes. Quanto mais feio e inusitado, melhor.

A *exposição Zimar*, com curadoria de Jandir Gonçalves, Reinilda Oliveira e Sergileide Lima, presenteou-nos com o impulso de vida ao qual o artista homenageado recorre, cada vez que junta lé com cré para criar o seu universo de máscaras. Este catálogo é o compilado de uma parcela de suas produções, e chega às mãos do leitor como um atestado da potência da expressão popular, produção de cultura na base, ao revelar o mundo de forma inaugural.

Cada uma das máscaras aqui apresentadas desfila diante de nós os nossos medos essenciais: medo da feiura, medo do espelho, de bicho-porco, bicho-jacaré, bicho-velho, bicho-careca, bicho-macho, bicho-fêmea, bicho-bicho. Medo de bicho é medo do que não se controla, daquilo que, num salto por detrás da moita, nos abate enquanto não vemos. É medo da morte. Ao reconhecê-lo, descobrimos que o melhor para vencê-lo é vesti-lo, fazer as vezes. Zimar tem medo de morrer, mas, antes de mais nada, sabe que *morte tem medo de cara feia*.

Gabriel Gutierrez

São Luís, 28 de abril de 2023

Zimar | Matinha – MA, 2022 | Reinilda Oliveira

Careta de Zimar | Matinha – MA, 2022 | Reinilda Oliveira



ZIMAR

Zimar sempre foi encasquetado com Cazumba. Quando criança, acompanhava o pai na garupa do cavalo, que o levava para ver a Turma de Quitério, nas Cutia I. Depois começou a brincar na Turma de Ulisses Mendonça e Capitolina dos Santos, em Santa Rita, povoado de Matinha.

Quando perguntamos o que é o Cazumba, Zimar comenta: “O Cazumba, pra mim, é uma figura que eu acho mais importante da boiada”. Diz ainda que é divertido, animado e valoroso na morte do boi, tendo preferência pelos Cazumbas e pelas índias, e que não gosta muito dos batuqueiros, nem dos bailantes, outros brincantes do Bumba-Meu-Boi.

Baixadeiro matinhense, nascido em 18 de maio de 1959, no povoado Cutia I, Eusimar Meireles Gomes, o Zimar, como é popularmente chamado, é filho de Joana Meireles Gomes e José Carneiro Gomes, conhecido na região como Zé Roxo. Ainda quando criança, a família mudou-se para a Enseada da Mata e, de lá, para a sede do município, em que trabalhou na agricultura. Somente no início dos anos 2000, Zimar começou a confeccionar caretas de cazumba, em decorrência de ferimentos causados por um queixo que havia comprado. A partir de então, resolveu adaptar os *queixos* para o formato de seu rosto, proporcionando mais conforto.

Atualmente, podemos compreender o modo de fazer as caretas de Zimar em três diferentes fases. No primeiro momento, sua produção de *queixo* era feita com madeira paparaúba, com dois tipos: uma de entalhes bem elaborados, com feições apresentando narizes e bocas retorcidas, verrugas, tumores, rugas, cicatrizes, sinais, além da inclusão de perucas, brincos, bonés. E outra, mais simples, com entalhe e pintura menos elaborados, sendo esta última com o preço mais acessível para atender a criançada.

No segundo momento, a partir de 2011, quando sofreu um Acidente Vascular Cerebral (AVC), que o impediu de trabalhar, Zimar perdeu a força para talhar a madeira, então, foi necessário criar uma nova maneira de retomar seu modo de fazer. Passado um tempo, ao olhar um capacete de motoqueiro, teve um *insight* e disse: “Rapaz, isso aqui dá pra fazer uma careta”. E assim o fez. A mudança de material deixou a careta mais leve. É no fogo que acontece a transformação do capacete, que, ao derreter, vai dando forma de alguma feição, que nem sempre é a planejada. O plástico derretido cria uma textura que permite um efeito extravagante à peça.

Além disso, utiliza também outros materiais, como painéis de alumínio, canos de PVC e paralamas de moto para dar forma à careta, mas prefere o plástico dos capacetes. O isopor desse material também serve para outros modelos de caretas, acrescentando acessórios, pinturas, perucas, chicotes de metaloide, peças de ventilador, garrafas PET, cascas de coco da praia, tecidos, escovas de dente, pneus de bicicleta, espelhos, câmaras de pneus, latas, tampas, fungos orelha-de-pau, brinquedos, luminárias de carro e moto, areias brilhantes e o que mais sua imaginação permitir. Os *queixos* podem ter feições diversas como: macacos, pessoas, porcos, onças, jacarés, leões, cachorros, mucuras, cavalos. Ele diz não gostar de *torre*, pois é ruim de brincar, mas podem ser acrescentadas. Diz ainda que as caretas são horróricas. “É assim que são boas: tem que ser feia”.

No terceiro momento, a partir de 2022, Zimar inicia produção de máscaras para fofão, personagem do carnaval maranhense, utilizando basicamente o isopor que vem dentro do capacete de motoqueiro, em que faz entalhes e ranhuras como se fosse madeira e finaliza pintando com fortes cores às incertezas do acaso. Nesse momento, ele agrega uma nova fonte de produção, que poderá torná-lo referência, revelando seu nome também no período momesco.

Zimar fornece *queixos* e caretas para turmas diversas, a exemplo do Bumba Boi Flor de Matinha, do qual é participante; para a Turma de Ulisses Mendonça e Capitolina dos Santos; Turma do Cacoal; Turma de Narciso. A partir de 2004, seu trabalho ganha visibilidade ao despertar interesse de pesquisas, além de colecionadores. Atualmente, o Museu de Arte Popular Casa do Pontal possui significativo acervo de *queixos* e *caretas* de sua autoria.

Zimar é chefe da Turma de Cazumba do Bumba Boi Flor de Matinha, também conhecido como Turma da Sede, fundada em 1933, por Manoel Boa Ventura Soares e Agripino Soares. Em 1993 foi registrada como Associação Folclórica Ventura Soares. Nos dias de hoje, tem como presidente, Herbert Costa Nunes; patrão, João Batista Cunha Silva (João de Pixilau) e organizador, Luís Carlos da Cruz Soares (Luís de Zé Pedro).

Zimar tem participação em algumas publicações e produções audiovisuais: *Careta de Cazumba*, de Maria Mazzillo, Daniel Bitter e Gustavo Pacheco; *Ciranda de saberes: percursos cartográficos e práticas artesanais em Alcântara e Baixada Maranhense*, de Raquel Gomes Noronha, Andréa Katiane Ferreira Costa, Gisele Saraivara e Márcio Guimarães. Tem participação nos documentários: *Artistas Cazumbas*, da diretora Angela Marcelani, Flora Moana Van de Beuque e Lucas Van de Beuque; *Matança*, de Maria Mazzillo e *Zimar*, de Beto Matuck.



Chocalho | Matinha – MA, 2022 |
Reinilda Oliveira

[próxima página] **Cazumba** |
Matinha – MA, 2022 | Reinilda Oliveira



MATINHA

Matinha é um município localizado ao norte do estado, inserida na Mesorregião Norte Maranhense, na Microrregião Baixada Maranhense, distante aproximadamente 230 km de São Luís. Limita-se com as cidades de Viana, São João Batista e Olinda Nova do Maranhão. Possui importantes povoados como Itans, Aquiri, Belas Águas, Santa Vitória, Meia Légua, Reforma, Sacaiteua, Alto da Pedra, Santaninha e quilombos, como Caranguejo, Bom Jesus, Cajá, Curral de Varas, São José do Bruno, Graça, Faixa, Tanque de Valença, Cutia I, Cutia II, Palestina, Faixa do São Felipe, Jacuíca, Santa Isabel. O município é cercado por campos inundáveis, áreas alagadiças, igarapés e rios, como o rio da Pindova, rio Bonfim, rio Marajá e ilhas, como ilha de João Luís, ilha Verde, ilha Seca, ilha de Monte Cristo e ilha da Primavera, além de lagos, a exemplo do lago do Aquiri, das Itans, do Coqueiro e Belém, que fazem parte do sistema lacustre dos rios Pindaré e Mearim.

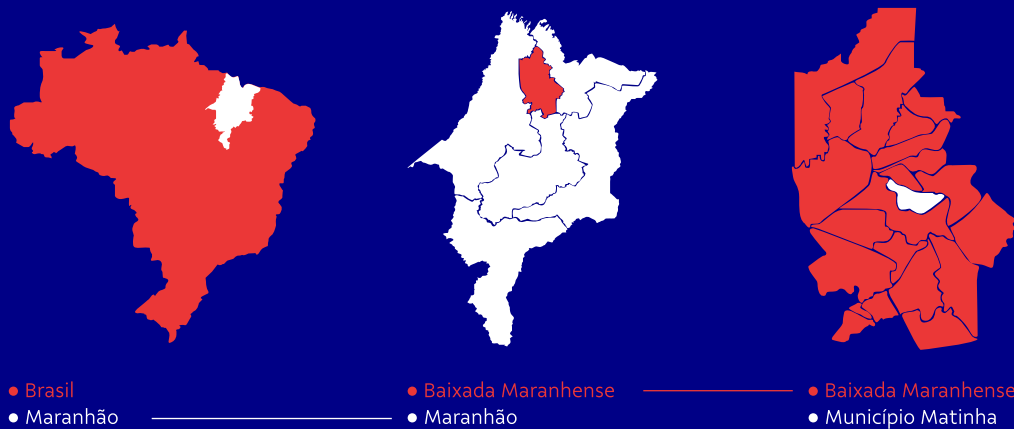
Matinha tem produção de telhas, tijolos, mandioca, arroz, milho, feijão e peixe, que é relevante no cenário municipal. Atualmente, a estrada do peixe é bastante utilizada para escoamento da produção do pescado criado em cativeiro, no povoado Itans.

A cidade é referência em manifestações culturais como Baile de São Gonçalo e Bumba-Meu-Boi. Por lá, ocorre anualmente, no dia 26 de junho, grandioso arraial que reúne boiadas da região.

Na Baixada Maranhense há diferentes ritmos de batuque do Bumba-Meu-Boi. Em Matinha é comum o uso da marcação, tamborete ou tamboreto, caixa, gaita, matraca, pandeiro, tarol, produzindo, desta forma, uma cadência que contraria a ideia de sotaque da baixada, reproduzida em São Luís.

Em algumas localidades, os grupos de Bumba-Meu-Boi, são conhecidos por turmas e complementadas pelo nome do proprietário ou lugar de origem, a exemplo da Turma da Sede, Turma de Capitolina, Turma de Narciso, Turma de Meia Légua, Turma do Jacuíca, Turma do Santeiro, lembrando que todos esses grupos possuem uma outra denominação, que é o nome oficial do grupo.

Uma peculiaridade destas turmas é a presença do Cazumba ou Cazumbá, figura responsável por todo tipo de palhaçada. Ele costuma usar careta, farda aos moldes de uma túnica, com um cofo amarrado no quadril, para dar uma malemolência. Outros acessórios também são utilizados, a exemplo do chocalho, boneca, cipó de mururé ou qualquer objeto que esteja no ambiente da brincada.





A casa das Caretas e de Zimar | Matinha – MA, 2022 | Reinilda Oliveira

CAZUMBA

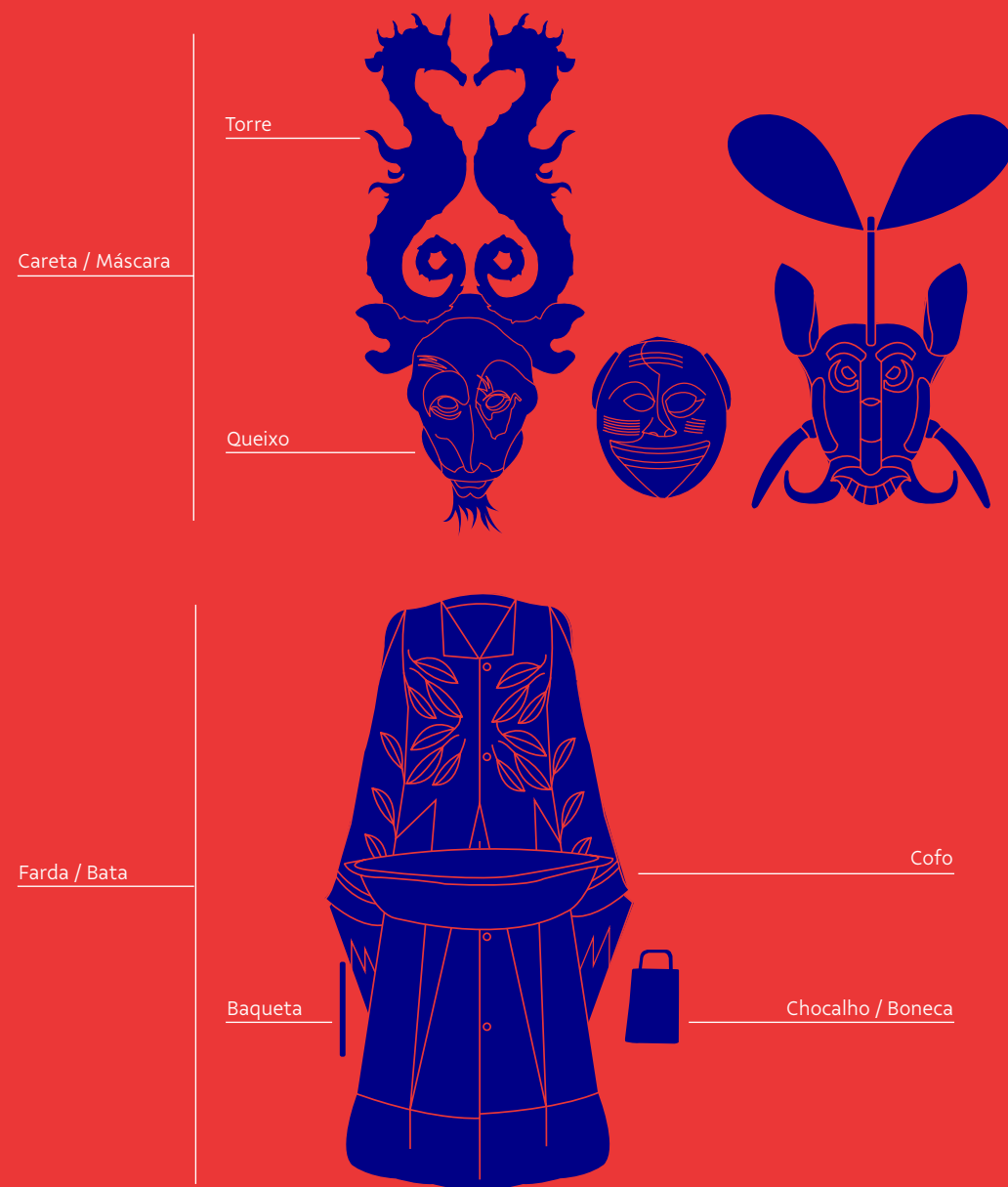
O território cultural do Cazumba está inserido nos grupos de Bumba-Meu-Boi do sotaque da baixada, na Microrregião Aglomeração Urbana de São Luís; em turmas da Microrregião Baixada Maranhense, em todos os municípios, exceto Pinheiro, Palmeirândia e Peri-Mirim; na Microrregião Litoral Ocidental Maranhense, nos municípios Cajapió e Bacurituba e na Microrregião Pindaré, em Santa Inês, Zé Doca, Bom Jardim, Governador Nunes Freire e Pindaré Mirim. O município Pio XII, na região do Médio Mearim, já teve duas turmas de Bumba-Meu-Boi, com batuque similar e presença dos Cazumbas.

Em vista desta extensão territorial, o Cazumba apresenta indumentárias, características e comportamentos diversificados, assumindo funções específicas. O estado de ser Cazumba é imprevisível, inesperado; desenvolvem sua pantomima com caretas horrivelmente belas, fazem muita *atenção*; na hora da reza, iniciam uma cura/pajelança; divertem-se com um tambor de São Benedito, soltam troiras no terreiro, correm o terreiro, azucrinam alguns que estão por ali serenando ao amanhecer, principalmente as meninas, e mesmo com suas fardas bordadas, bolam pelo chão. Não estão ali somente para sapatear, exibindo as belas caretas também conhecidas por coroas ou queixadas: correm atrás de cachorros, de crianças, porfiam versos, “caçam conversa”, inticam com o boi, mas também podem protegê-lo dos vaqueiros na hora de laçar; em uma meia lua, podem afastar a assistência, dando espaço para o novilho. Em alguns lugares, nas mortes de mourão, costumam atrapalhar o buscamento e o fincamento; em outras localidades, é função dos Cazumbas conduzir e fincar o mourão.

Por seu vasto território, os Cazumbas desempenham modos, maneiras, atitudes múltiplas, que não se consegue prever. Em maioria, tratam-se por compadres, mas existem alguns com apelidos específicos, como: Compadre Miguel Barão, Compadre Russo, Compadre Sabe Tudo, Celestino, Marruá, Tenente, Popoca, Teletembis, Treme-Terra.

Em toda essa extensão territorial, o Cazumba costuma usar careta com ou *sem torre*, farda aos moldes de uma túnica ou kaftan, de tecido (brim) pintado, veludo bordado com paetê, miçanga e/ou canutilho. Este traje também pode ser de tecido, como chita e cetim duchesse. No passado, era comum a farda *esmolambada*, feita de sacos de açúcar e de ráfia, ainda utilizada em algumas matanças, ocasião em que podem bolar-se pelo chão.

O cofo é uma cestaria maranhense confeccionada, em maioria, a partir da palha da palmeira babaçu. Dentre os diversos tipos, o cofo-mala costuma



ter aproximadamente um palmo e meio de altura por três palmos e meio de largura, e é usado pelos Cazumbas na cintura para dar aquele requiebro, acompanhado pelo som do chocalho, gaita ou buzina. Ele também é usado para guardar farda, faca, facão, bebida, carteira e demais pertences. Antes, levavam também no cofo caco de prato, latinhas, tampas de cerveja para fazer aquele “chaque-chaque”.

O *queixo* corresponde ao rosto da máscara e costuma ser feito com madeiras: urucurana, manga, amêndoa e principalmente paparaúba, e pode ser talhado com feições diversas, revelando onça, calango, jacaré, gato maracajá, cachorro, cavalo, bruxa, pato, porco, porquinho, macaco, pássaro, rato, ovelha, rinoceronte, tatu, búfalo, mucura. Outras feições podem ser criadas por imaginação, por “coisas que vêm da cabeça”.

Existem diversos estilos de caretas de Cazumba, que podem ser de tecido, capemba, veludo bordado, borracha.

A careta de Cazumba mais frequente tem como base um chapéu, ao qual é costurado o *queixo* e a cabeleira, podendo ou não receber uma *torre* sobreposta, também conhecida como igreja, placa, coroa, que, dependendo do município, consiste em uma placa de isopor pintada ou esculpida e pintada, uma composição de cipó e/ou vergalhão retorcido e enfeitado com festão natalino, além de verdadeiras estruturas, compondo cenários e formas diversas, como peixes, elefantes, pássaros, cavalos, onças, serpentes, dragões, rodas gigantes, mães d’água, unicórnios, mulheres despidas, personagens de jogos e vídeo games, animes, emblemas de times de futebol, santos. Toda essa produção traz consigo uma espécie de assinatura do artista que a produz e muitos destes fazedores são anônimos.

Neste território percebe-se ainda o uso de outros materiais como tecidos e máscaras industrializadas, algumas modificadas com recortes e acréscimo de longas barbas, perucas, cílios, brincos. Outro estilo de careta é confeccionado sem utilização do *queixo*. Para isso, o fazedor utiliza-se de uma caixa de isopor, com orifícios para o olhar, ou ainda com *queixo* de isopor e ela é usada nos ombros, como uma canga. Uma camiseta também pode ser usada como careta/máscara ou para proteger o rosto do contato direto com *queixos* de madeira, evitando lesões.

No universo do Bumba-Meu-Boi, o Cazumba tem território geográfico claramente delineado, contudo percebe-se atualmente uma transmigração para a brincadeira do Reisado, no leste maranhense, expandindo, assim, sua presença.

Jandir Gonçalves, Reinilda Oliveira e Sergileide Lima
São Luís, maio de 2023.



Cazumba | Matinha – MA, 2022 |
Reinilda Oliveira

[próxima página] Cazumbas |
Matinha – MA, 2022 | Reinilda
Oliveira



AS LIMINARIDADES DO CAZUMBA(Á)

Cazumba ou Cazumbá é um personagem que ritualiza a vida e a morte no *bumba-meu-boi*. Nos rituais da festa, o *Cazumba(á)* se caracteriza pelo poder transformador das suas caretas, que ganha sentido pleno através do corpo de um ser brincante. Brincar, aliás, é o que o torna esplêndido, sobre(natural), humano, bicho, artista performer, intérprete e mascarado do *bumba-meu-boi*.

Quando Mário de Andrade, nos anos de 1940, escreveu sobre as possíveis perdas e deterioração das “danças dramáticas no Brasil”, não imaginava que permaneceria atual os estudos da cultura popular e o interesse pelas dimensões estéticas, simbólicas e performáticas das tradições populares. Importa observar que, nesse cenário, o *bumba-meu-boi* maranhense criou um circuito próprio de heterogeneidade e mudanças, fomentado tanto pelas relações dos produtores/atores culturais e o Estado, quanto pelas relações de cumplicidade e tensões entre os próprios grupos. No auto, produzido em diferentes contextos e imaginação, um rico fazendeiro teve seu boi morto pelo vaqueiro mais fiel, chamado “nego” Chico, que decidiu matar o boi e oferecer a língua para saciar o desejo de sua amada Catirina. O ponto central da trama é a morte e ressurreição do boi, que em narrativas distintas vão dar lugar a personagens do imaginário popular, dentre eles, o *Cazumba(á)*.

Originalmente da Região da Baixada Maranhense, o personagem *Cazumba(á)* caracteriza-se pela utilização de caretas ou máscaras, produzidas de pano, madeira, borracha e, mais recentemente, de materiais reciclados. Para completar a veste, o personagem utiliza uma bata de veludo bordada ou tecido de chita, chamadas por alguns de fardas, alargadas na área dos quadris por um cesto de palha ou um pedaço de madeira ou papelão colocado sob as vestes. Portam também um instrumento musical, designado campainha ou chocalho e uma espingarda de madeira, para momentos específicos da dramatização. Nas apresentações, em performances cênicas e corporais, são brincalhões, irreverentes, intimidadores, assustadores e contraditoriamente bonitos. Aliás, para ser bonito precisa assustar, precisa causar espanto e encantamento.

Nos relatos sobre o seu *papel/função*, observamos narrativas ficcionais, reveladoras de valores sociais, religiosos e uma dramatização simbólica, marcada por sua atuação na morte do *boi*. No contexto da *morte de esbandalhar*, por exemplo, há uma longa festividade para pagar uma promessa ao santo São João e encenar simultaneamente o papel de *Pai Francisco* e *Cazumba(á)*. O que os diferencia nesse momento ritual é a retirada da careta, que permite um processo de troca, transformação, um estado de transição entre o universo do *Cazumba(á)* e o “*nego*” *Chico*.

É possível identificar a presença de africanismos como manifestação da identidade étnica no *Cazumba(á)*. Esta identificação tem a ver com a possível origem do termo *Cazumba*, que no novo Dicionário do Aurélio relaciona *Cazumbi* com o quimbundo *nzumbi*, que significa duende e zumbi, com fantasma, indivíduo que sai à noite. *Cazumbi* deriva da língua banto, como *zumbi*, que significa alma errante, fantasma ou pessoa com hábitos noturnos. No *Cazumba(á) mascarado*, do Maranhão, assim como no continente africano, a máscara aparece quase sempre relacionada com a indumentária, com os ritmos e com a dança. Encontramos também semelhanças estéticas das máscaras dos *Cazumbas(ás)* com as máscaras ibéricas (região de Trás-os-Montes, em Portugal e Zamora, na Espanha), entretanto não há pesquisas aprofundadas sobre esta relação, sejam estas proximidades estéticas ou históricas. Neste ponto, não vamos cair na velha armadilha de buscar as origens e as definições a partir de características semelhantes de ritual ou objetos provenientes de culturas diferentes.

As máscaras, quando observadas no plano psicológico, aumentam o poder dos homens, fornecendo forças universais divinas ou demoníacas, como um meio para criar realidades fora da realidade humana. Assim, a máscara não somente é uma forma de fugir à realidade cotidiana, mas uma possibilidade de participar na multiplicidade da vida no universo, pois costumam ser usadas em danças ritualizadas e em rituais mágico religiosos. Muitas representam animais ou seres fantásticos que povoam o imaginário popular.

A identidade visual do *Cazumba(á)* contempla elementos que, de forma geral, são comuns a todos os *brincantes*, entretanto cada um compõe sua indumentária, buscando, entre outras coisas, um destaque no universo da festa, chamando ao máximo a atenção do público para si. É na brincadeira, por assim dizer, um personagem lascivo, fazedor de travessuras, com modos que transgridem as regras durante a apresentação.

As *caretas* de madeira, também chamadas de *queixo*, são geralmente talhadas em forma de animal. As madeiras mais utilizadas são *paparaúba* ou *cedro*, mais leves e, portanto, mais fáceis de receberem cortes. São feitas normalmente em duas partes, e fixadas posteriormente. A primeira representa o lado superior da boca e, a segunda, o lado inferior, que quando juntas permitem um movimento de abrir e fechar a boca do animal representado (cavalo, porco, cachorro, onça, macaco, águia, jacaré, entre

outros). A escolha do tipo de animal fica a cargo do brincante, ocorrendo às vezes situações em que escolhem ou produzem animais não muito familiares na região.

A nosso ver, na perspectiva antropológica, identificamos o boi como um símbolo dominante na cultura popular maranhense e, tendo em vista sua representação ritual e dramática, a figura do *Cazumba(á)* pode ser considerada como desempenhando o papel de um ser liminar, que atua nos limites entre sagrado e o profano, entre o santo e o demônio.

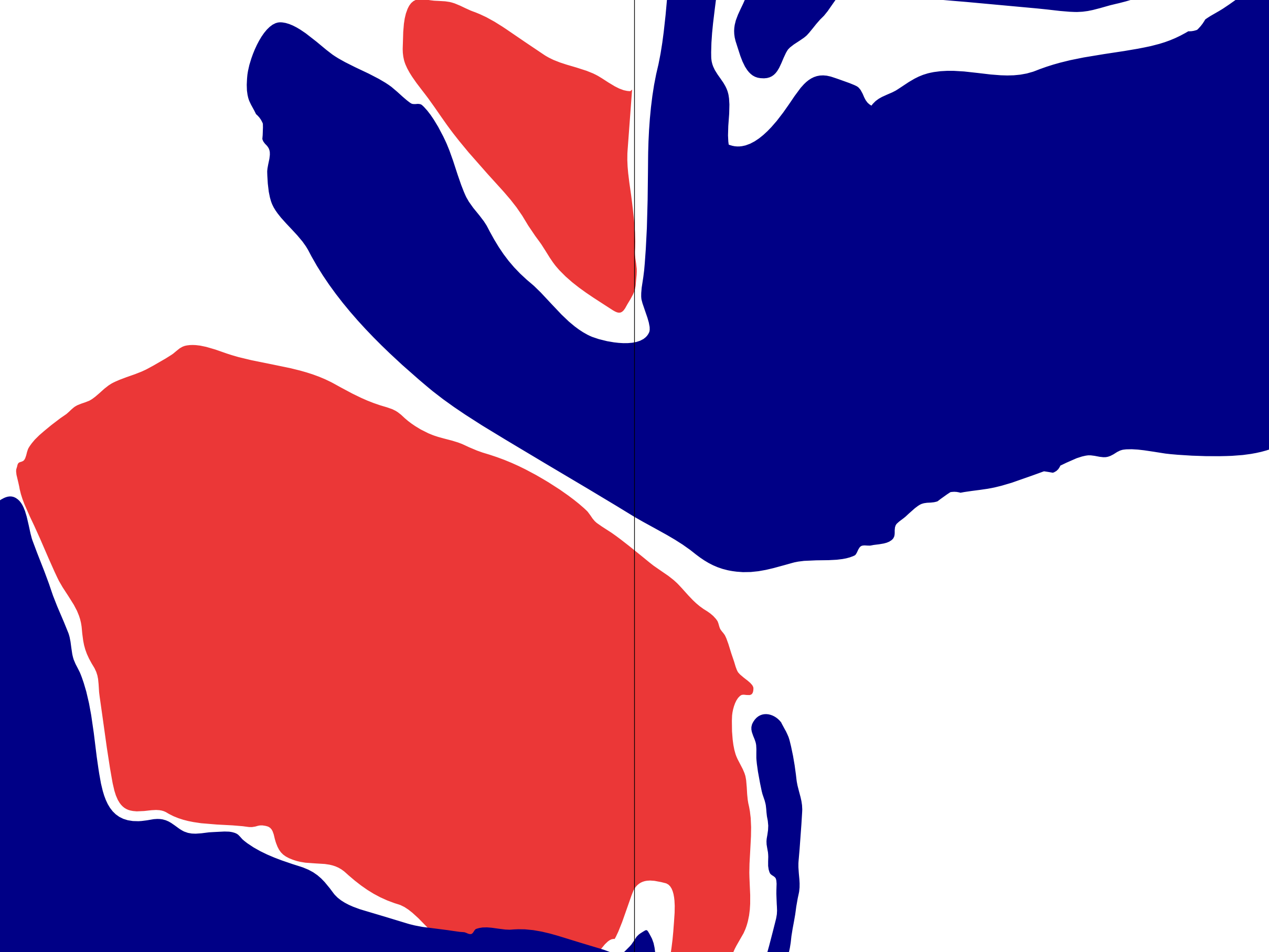
Ao longo dos anos que pesquisei, observei a forma como esses *brincantes* se definem enquanto personagem, ou seja, qual a ideia que eles têm de um “eu” *Cazumba(á)*. Um fato é certo: trabalho e festa dão sentido à vida. A maioria se considera religioso; guarda em casa imagens de santos, principalmente São João. Alguns possuem pequenos altares entre seus móveis e eletrodomésticos. Convencidos da natureza religiosa da festa, inserem na indumentária imagens e símbolos católicos. Outra característica diz respeito a sua natureza como intérprete do personagem. Refiro-me às qualidades dos novos sentidos e aspectos adquiridos enquanto indivíduos que temporariamente saem das suas funções sociais e adentram o universo simbólico e social do personagem. Alguns brincam por gostar, outros por promessa; alguns, desde crianças; outros, na juventude. São pessoas comuns, mas que ao se vestirem de *Cazumba(á)* adquirem prestígio e respeito em relação aos demais. É possível pensar que a noção de pessoa está intimamente ligada a uma concepção de indivíduo humano excepcional, preparado para simbolizar e participar de uma realidade presente apenas no imaginário daquela festa.

É na festa que o *Cazumba(á)* executa sua *exímia dança*, caracterizada pelo balançar dos quadris e giros do corpo ao som dos batuques e chocalhos, que juntam inteiramente o brincante e o personagem numa atmosfera especial, como se pertencessem a outro mundo.

O personagem se reveste, portanto, de um caráter múltiplo, complexo e diverso. Suas *caretas/máscaras* os tornam entidade liminares, que não se situam nem aqui, nem lá; estão no meio e entre posições atribuídas e ordenadas pela dinâmica no universo da festa.

Elisene Castro Matos¹

1 Professora Adjunta do Departamento de Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação ProfArtes/UFMA; Mestre em Ciências Sociais – Antropologia e Doutora em Ciências Sociais – Sociologia. Membro da Comissão Maranhense de Folclore. Pesquisadora da Cultura Popular e Patrimônio Imaterial do Maranhão.

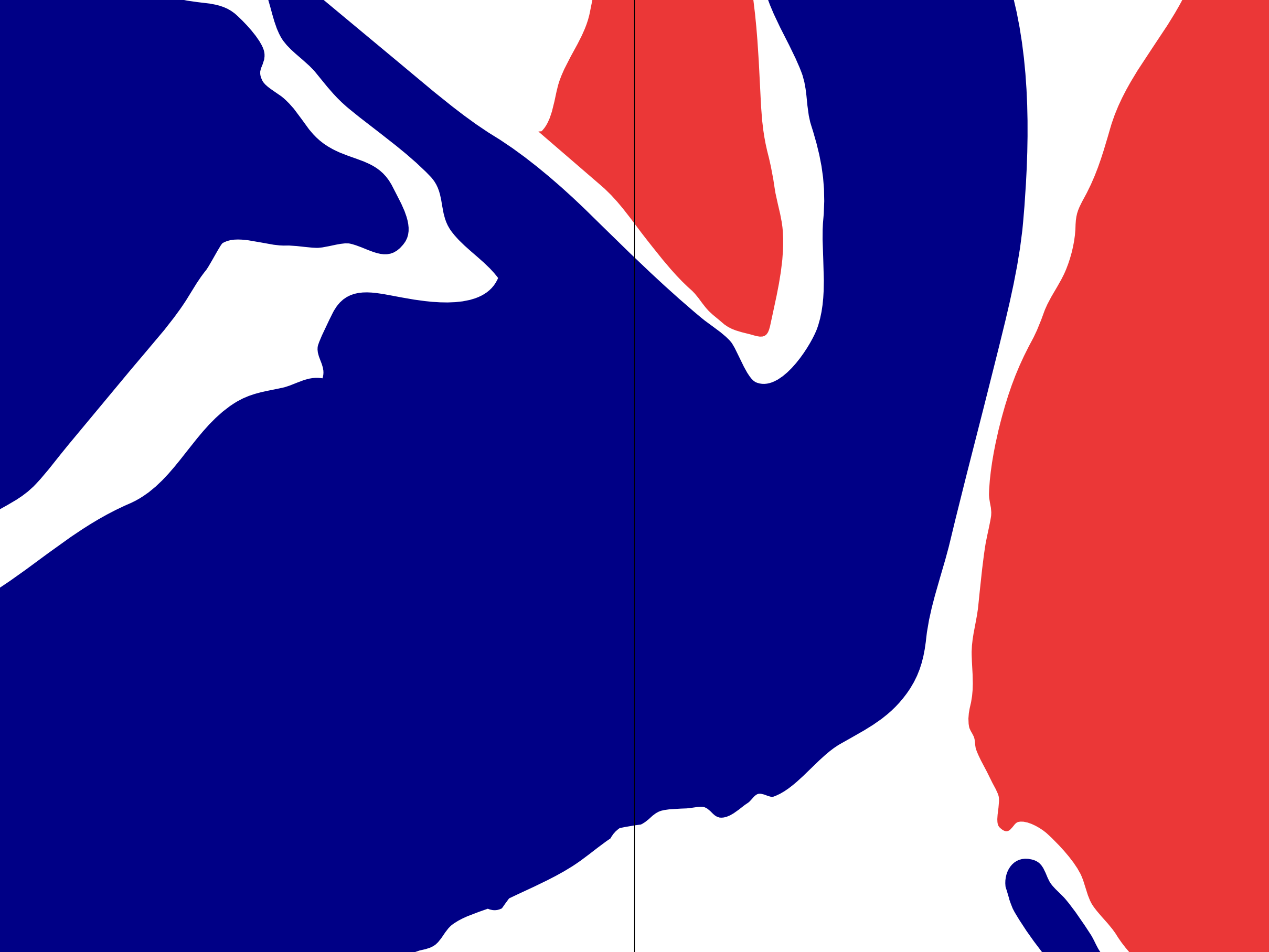
























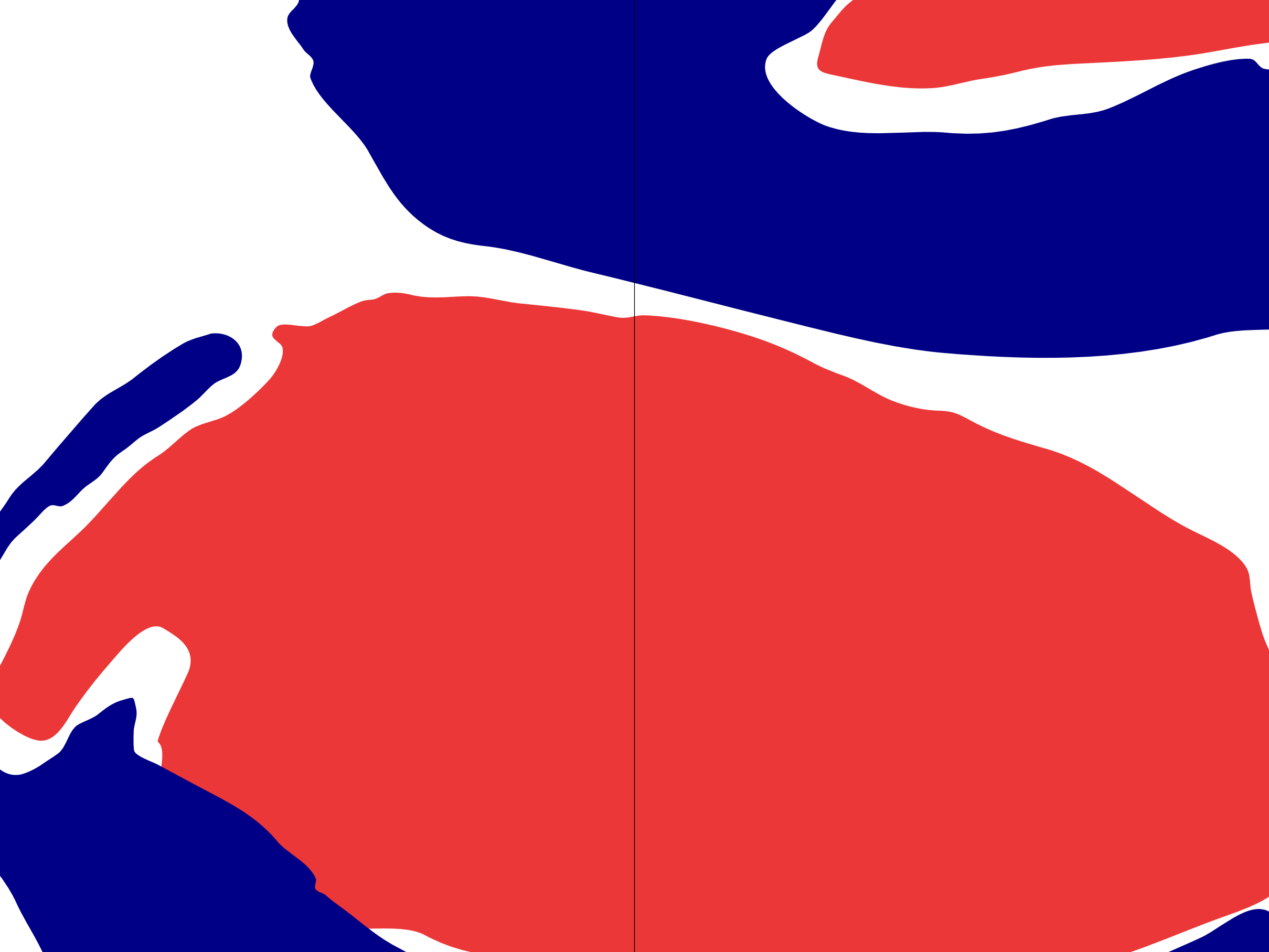


















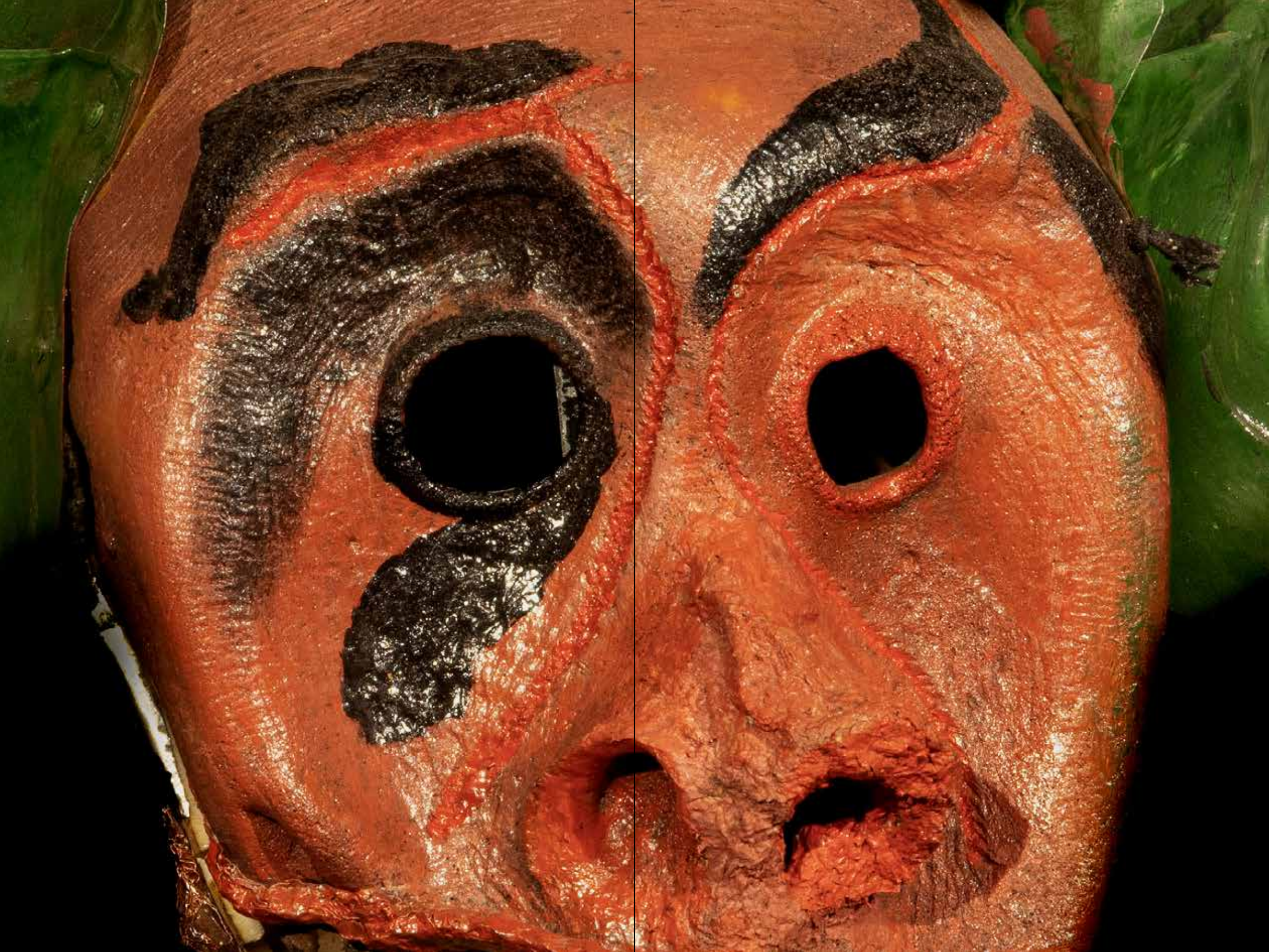










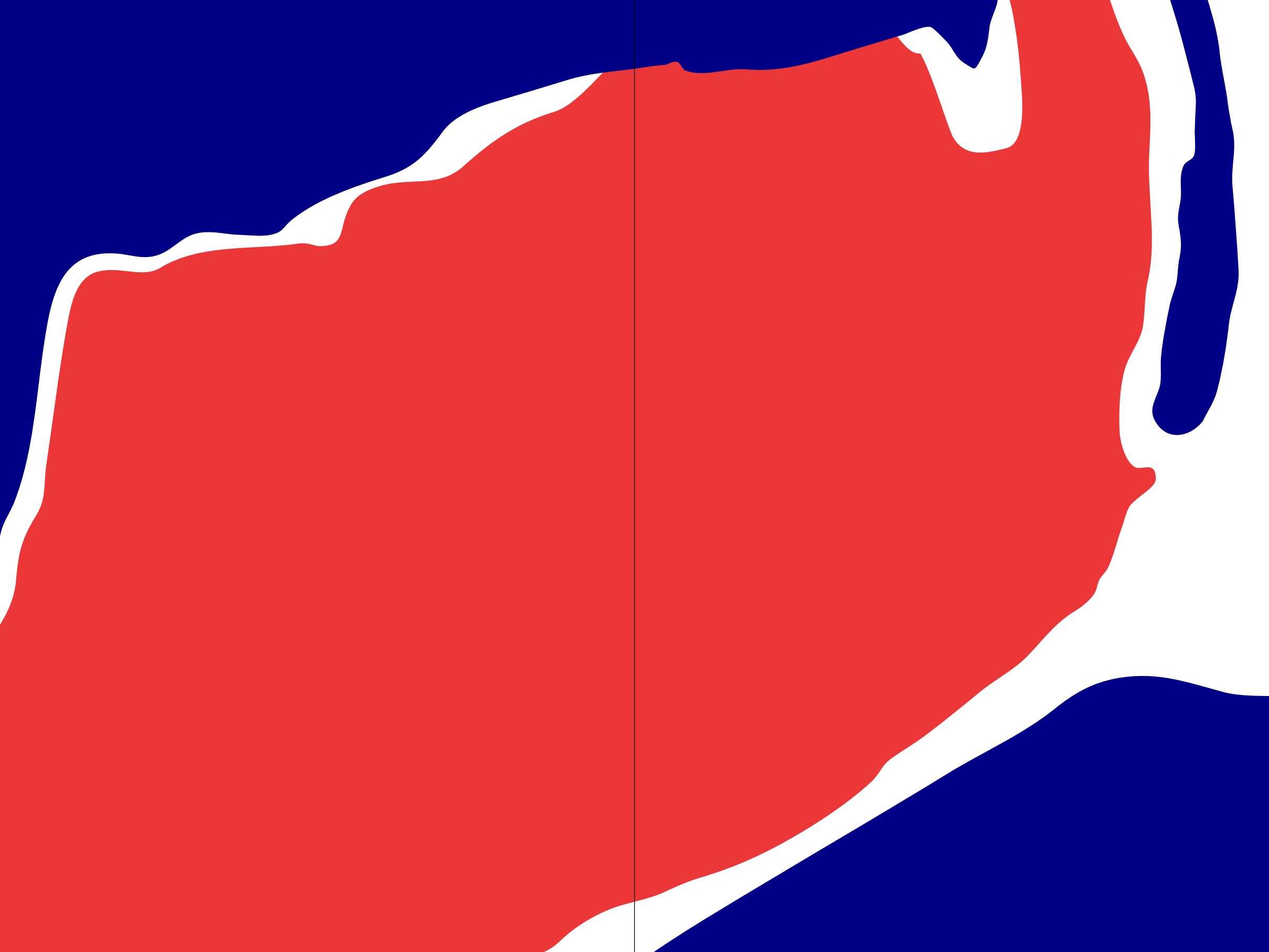
















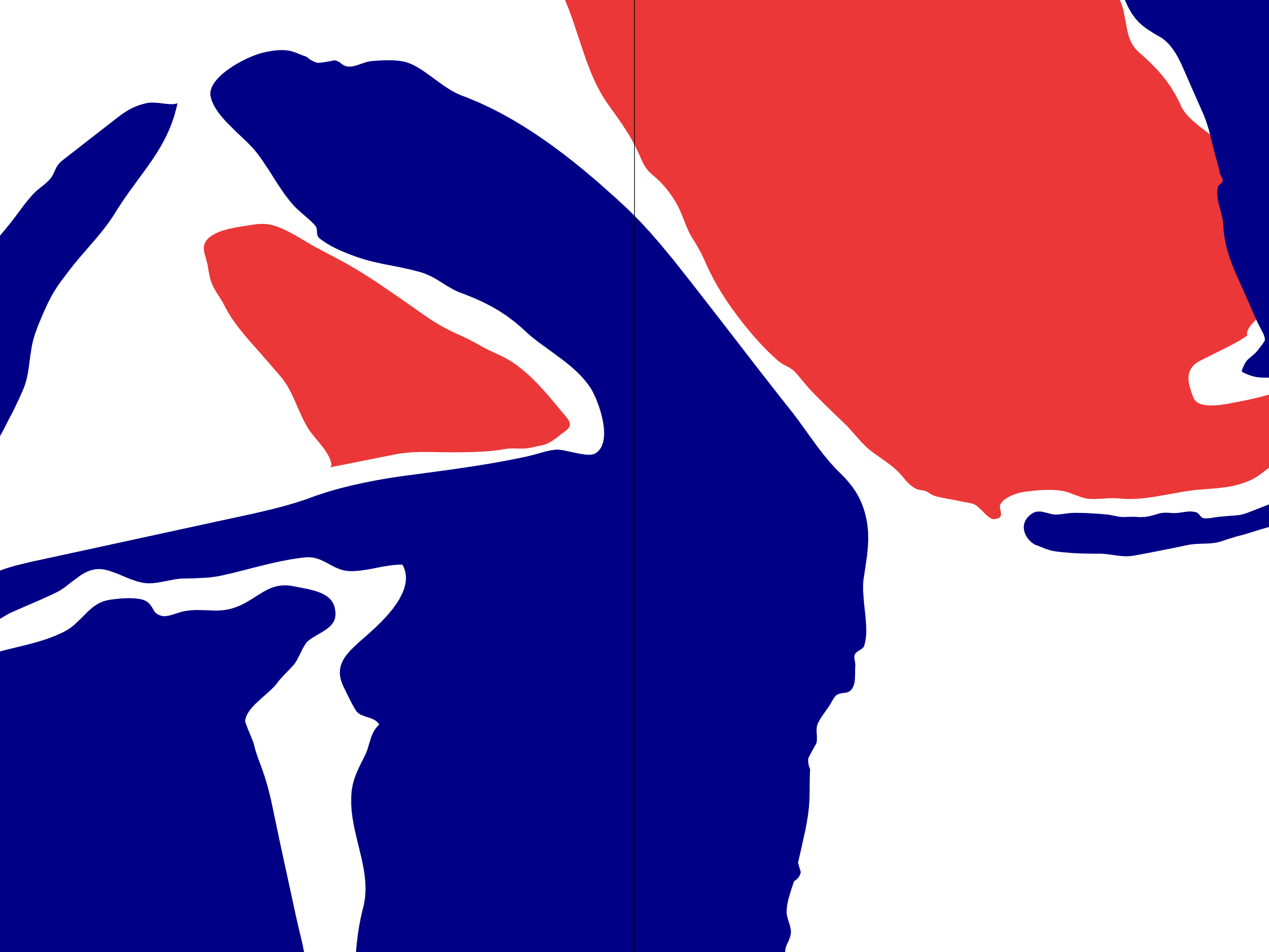












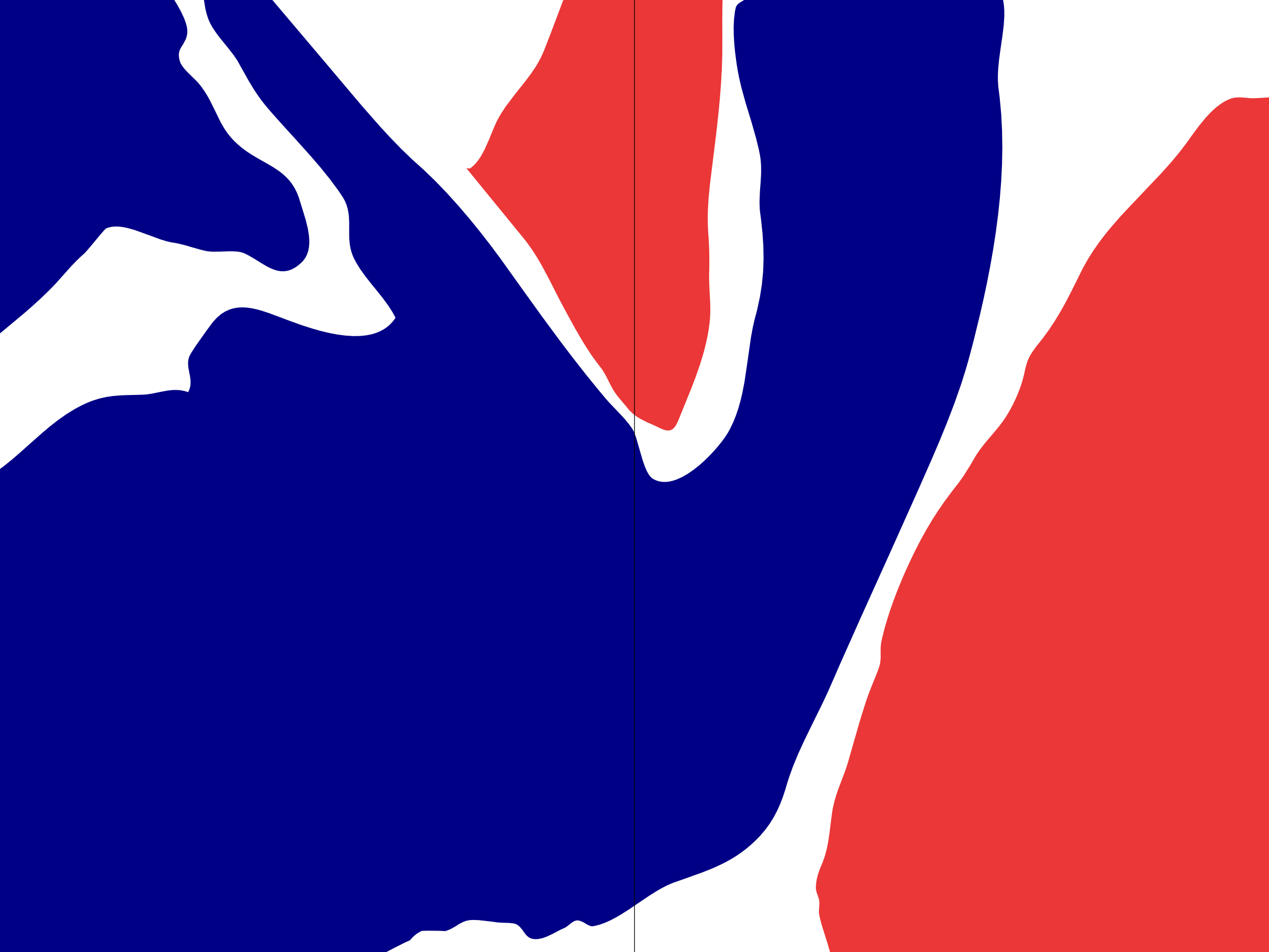


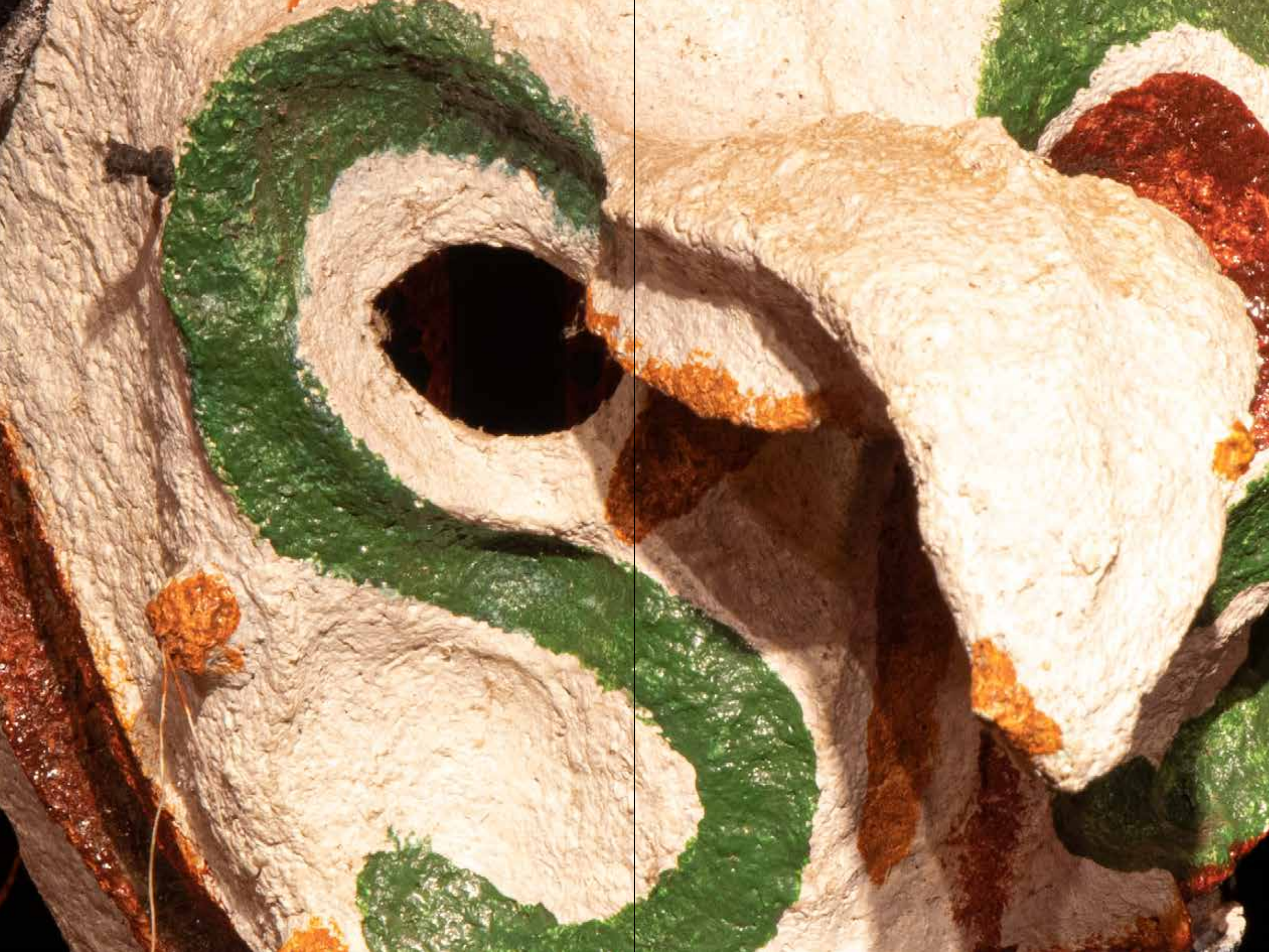








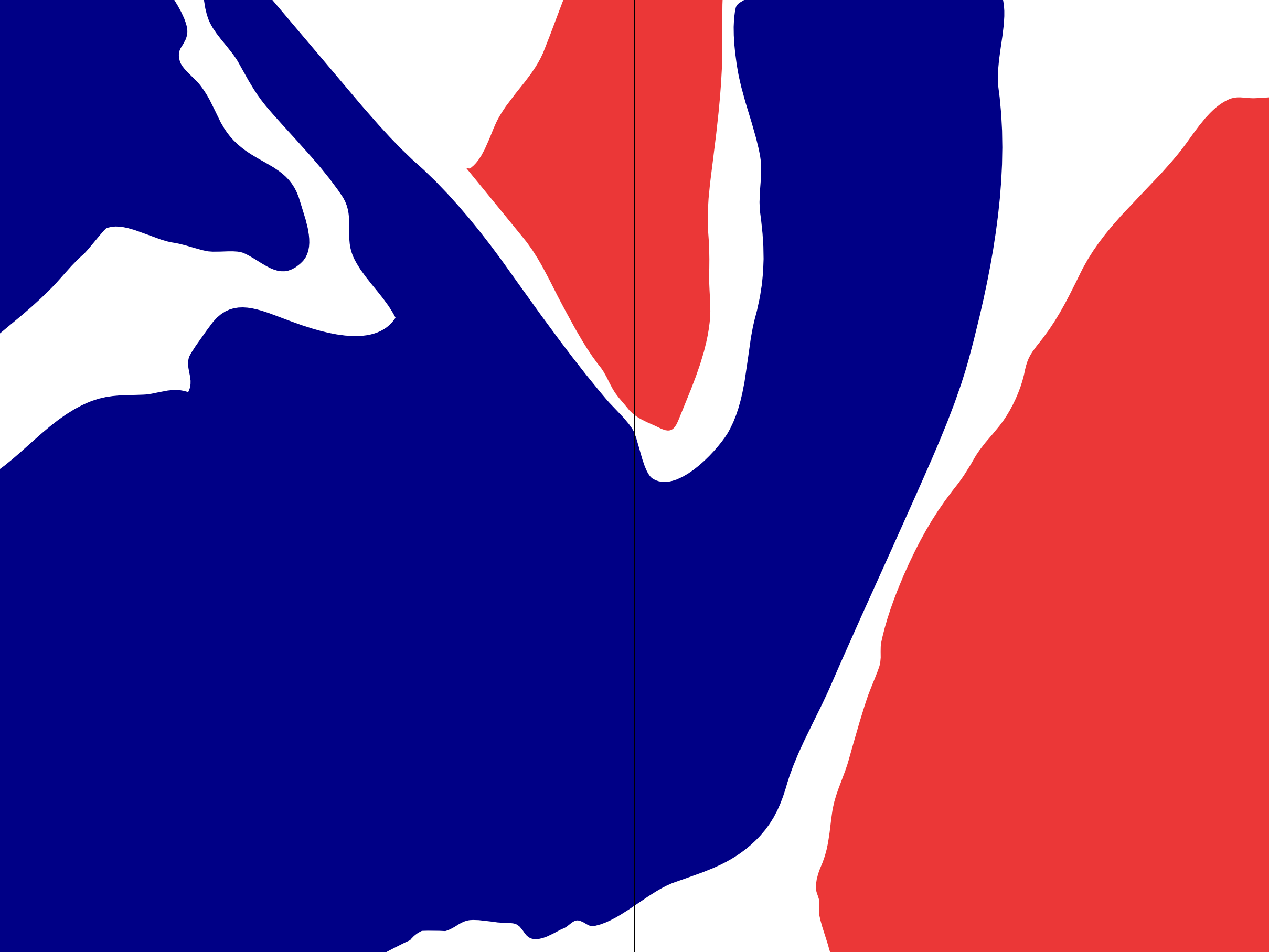












































ENGLISH TEXTS

ON THE MASK'S FUNCTION AND THE DANCE WITH DEATH

The mask is born with the man. In his crying face, in the first moments of his life journey, one can see some ways of scaring death away. Gestures shape the scene, the representation of being in the world. When something is missing from our gestures, we turn to the mask, becoming animals, plants, stones, men, women, children, abstraction. When we wish to emphasize the gestures, we dress up to add to the discourse. The mask is gesture and discourse. Plastered on the mask, the synthesis of movement swings between extremes in pure contradiction, vertical axis against horizontal axis, giving shape to the confusion of the passage. We are never in only one axis, that would mean insanity. The mask gives us tangency, it allows us to escape the axis, to make a curve. It works as a peculiar point, where extremes scrape together. The estrangement of the world lies in opposition, and the mask, as a threshold, lies in the gap, it preserves the possibility of the encounter between opposites, either within ourselves or in our relationships with others. It is the device that guarantees mediation, measuring what is necessary so we can experience reality on one side and the other, between approach and distance, tragedy and comedy, the scary and the enchanting, and the sacred and the profane, without losing our heads; it adjusts our position. The mask is an approach. Through it, we dilute the body as we materialize the spirits. It creates chaos to reintroduce order. It acts with precision.

It is hard to define the mask through affirmations. The mask belongs to the realm of the negative. There is no synonym for mask, especially when we look at it as a complex and contextual mediating device. It is not merely a disguise, nor a sign

of hypocrisy, dissimulation, or pretense. The mask also surrenders, denounces, exposes. It has the dubious quality of a farce. It smudges the individual trace and incriminates the individual for collective guilt. A thief is the thief's mask, not only the bandana that covers their face, but, in fact, all the elements that compose the crime scene and dissolve the powerless part of the human condition. After all, what does the thief have that we do not or that we can have so we can be thieves as well? Which mask do we put on in the social game of a robbery? Certainly, the answer to these questions lies not only in that piece of fabric that covers the nose and mouth. What matters, in the end, is at whose side death presents itself, or even, the way how we all run from it. The mouth cover, the gun, the gesture, the clothes, and all the representation separates the directions towards which each person goes – it distinguishes and presents –, when the curtains open on the fabulous show. The mask is, thus, the configuration we use to save us from death, when we hand ourselves over to it, whether through its execution or farcical suspension.

At the core of popular expression, the mask occupies different dimensions that intercommunicate with each other, oftentimes circularly. From the artifact to the rite, everything is a mask that interacts: music, dance, spatial occupation, relationships between players and spectators. The roles are rotated and even if during one's whole life only a single role has been played, the experience is that of having been the totality of the party. No wonder, when questioned about what is most important in the festivities, each character

takes on responsibility for the whole. The Cazumba's *careta* masks, produced for the Bumba-meu-boi festivity, present a single character within the larger mask that is the ox itself. For the Cazumba, the most important thing is to be Cazumba, in a circle. In their part, they sew together the relationships of the many players, and show – as in the case of other characters such as *caboclos*, *reis* [kings], *fofões*, and other masked people – the reordering of the world through the rite as sacrifice. The Cazumba captures, kills, and bleeds the ox, resurrects it after, and mediates the internal relations of the group and its interaction with the external environment, expanding the reach of the *egregore*. The various relationships built throughout the festivity are thus structured in the balance of the life-death-life-death-*ad infinitum* experience, in a continuous circle dance. What is the represented play if not a great action to signify birth, death, and birth again, so death can come? Moving and simulating, being inside and outside, we scare and welcome the shadow.

UGLY, I WANT YOU UGLY

The Cazumba is essentially a being of ugliness, a beautiful ugliness, as Zimar says: *This is an ugly thing... It is beautiful to me, but some people find it ugly. When I get to the circle, the children look at me and run away. Ugliness defines the inscrutable part of the Cazumba mask's formality. Choosing the dubious ugliness guarantees the necessary space for the fulfillment of the mask's function in their part of the festivity. It places the mask where the*

beautiful will not go, for being too sure of its beauty. Being ugly, the Cazumba live with the peculiar, the grotesque, the scary, the monstrous, the weird. The materials and shapes answer to the demands of these universes and provide them with artificiality. Through these qualities, inspired by their daily lives, dreams, and exchanges, the *careta* mask maker builds *queixos* and *torres*, they cut styrofoam and bend helmets, they glue earrings, sequins, CDs, led lights on the mask, they sculpt the big mouth and teeth on the wood. The uglier and quirker, the better.

The *Zimar exhibition*, curated by Jandir Gonçalves, Reinilda Oliveira, and Sergileide Lima, gifted us with the life impulse to which the honored artist turns to every time he brings together different things to create his universe of masks. This catalog is a compilation of a portion of his work, and it gets to the reader's hands as a testament to the power of popular expression, of popular culture production, by revealing the world in an inaugural way. Each of the masks presented here show us our essential fears: fear of ugliness, fear of the mirror, fear of pig-creatures, alligator-creatures, old-creatures, bald-creatures, male-creatures, female-creatures, creature-creatures. Fearing creatures means fearing what we cannot control, it means fearing the thing that leaps from a bush and knocks you down while you cannot see it. Fear of death. By recognizing it, we find out that the best way to defeat it is to wear it proudly, to act like it. Zimar is afraid of dying, but, first of all, he knows that *death is afraid of ugly faces*.

Gabriel Gutierrez
São Luís, April 28, 2023

Zimar has always been fascinated by the Cazumba. As a child, he would ride with his father, who would take him to see Quitério's group, in Cutia I. Later, he started playing in the Turma de Ulisses Mendonça e Capitolina group, in Santa Rita, a Matinha village.

When we ask him what the Cazumba is, Zimar answers: "To me, the Cazumba is the most important figure in the Bumba-meu-boi." He also says that the Cazumba is fun, lively, and very important in the death of the ox, and that he has a preference for the characters of the Cazumbas and *índias* [Indigenous women] – but he doesn't like the *batuqueiros* [drummers] or the *bailantes* [dancers] very much.

From Matinha, in the Baixada Maranhense, born in the Cutia I village on May 18, 1959, Eusimar Meireles Gomes, popularly known as Zimar, is the son of Joana Meireles Gomes and José Carneiro Gomes, known as Zé Roxo. When he was still a child, his family moved to Enseada da Mata and, from there, to the center of the municipality, where they worked in agriculture. It was only in the early 2000s that Zimar began to make Cazumba's caretas masks, after he hurt himself with a queixo [chin] he had bought. From then on, he decided to adapt the queixos to the shape of his face, providing more comfort.

We can currently understand Zimar's way of making *caretas* in three different phases. In the first phase, he made two different types with paparaúba wood: one that had very elaborate carvings, with features showing twisted noses and mouths, warts, tumors, wrinkles, scars, moles, besides the addition of wigs, earrings, and caps; and the other, which was simpler, with

less elaborate carving and painting, a less expensive model for the kids.

In the second phase, starting in 2011, when he suffered a stroke that stopped him from working, Zimar lost the strength to carve wood and had to figure out a new way to resume his artistic work. After a while, while looking at a motorcycle helmet, he had an insight and thought: "Boy, I can make a *careta* with this." And so he did. The change of material made the *careta* lighter. The helmet's transformation takes place through fire, as it melts, taking on a shape that is not always the one that was planned. The melted plastic creates a texture that gives an extravagant effect to the piece.

In addition, he also uses other materials to shape the *careta*, such as aluminum pans, PVC pipes, and motorcycle fenders, but he prefers the plastic of helmets. The Styrofoam used in this headgear can also be used for other models of *caretas*, to which can be added accessories, colors, wigs, metallic paper tassel, fan parts, PET bottles, coconut shells from the beach, fabric, toothbrushes, bicycle tires, mirrors, tire tubes, cans, lids, *orelhas-de-pau* (*Pycnoporus sanguineus*), toys, car and motorcycle lights, shiny sand, and whatever your imagination allows. He makes *queixos* with different faces, such as: monkeys, people, pigs, jaguars, alligators, lions, dogs, opossums, and horses. He does not like *torres* [towers], because he thinks they are difficult to play with, but they can also be added. He says that the *caretas* are all hideous. "And that's what it takes for them to be good. They must be ugly."

On the third moment, as of 2022, Zimar begins making masks for *fofão*, a

character from Maranhão's carnival, using the styrofoam from motorcycle helmets. He carves the styrofoam as if it were wood and finishes the process by painting it with strong colors chosen randomly. Thus, he establishes a new source of production which can consolidate him as a major reference in his craft, bringing attention to his work also during Carnival.

Zimar provides *queixos and caretas* to many groups, such as the Bumba-meu-boi Flor de Matinha group, in which he participates, and others, such as Turma de Capitolina e Ulisses Mendonça, Turma do Cacoal, and Turma de Narciso groups... From 2004 on, his work gained visibility as it piqued the interest of researchers, as well as collectors. Currently, the Museu de Arte Popular Casa do Pontal [Casa do Pontal Museum of Popular Art] has a significant collection of his *queixos and caretas*.

Zimar is the head of the Cazumbas' team of the Bumba-meu-boi Flor de Matinha group, also known as Turma da Sede, founded in 1933 by Manoel Boa Ventura Soares and Agripino Soares. Sixty years later, in 1993, the group was registered as the Associação Folclórica Ventura Soares [Ventura Soares Folkloric Association]. Currently, its president is Herbert Costa Nunes, its patron is João Batista Cunha Silva (João de Pixilau), and its organizer is Luís Carlos da Cruz Soares (Luís de Zé Pedro).

Zimar participated in some publications and films: *Careta de Cazumba [Cazumba Careta Mask]*, by Maria Mazzillo, Daniel Bitter, and Gustavo Pacheco; *Ciranda de saberes: percursos cartográficos e práticas artesanais em Alcântara e Baixada Maranhense* [Wisdom Circle Dance:

Cartographic Paths and Artisanal Practices in Alcântara and Baixada Maranhense], by Raquel Gomes Noronha, Andréa Katiane Ferreira Costa, Gisele Saraivara, and Márcio Guimarães. He participates in the documentaries: *Artistas Cazumbas [Cazumba Artists]*, by director Angela Marcelani, Flora Moana Van de Beuque, and Lucas Van de Beuque; *Matança [Slaughter]*, by Maria Mazzillo and Zimar, w

MATINHA

Matinha is a municipality in northern Maranhão, located in the Norte Maranhense mesoregion, in the Baixada Maranhense microregion, approximately 230 km from São Luís. It is bordered by the cities of Viana, São João Batista, and Olinda Nova do Maranhão. It has important villages such as Itans, Aquiri, Belas Águas, Santa Vitória, Meia Légua, Reforma, Sacaitéua, Alto da Pedra, Santaninha, and quilombos, such as Caranguejo, Bom Jesus, Cajá, Curral de Varas, São José do Bruno, Graça, Faixa, Tanque de Valença, Cutia I, Cutia II, Palestina, Faixa do São Felipe, Jacuíca, and Santa Isabel. This municipality is surrounded by flooded fields, wetlands, streams, and rivers, such as the Pindova River, Bonfim River, and Marajá River, and islands, such as João Luís Island, Verde Island, Seca Island, Monte Cristo Island, and Primavera Island, as well as lakes, such as the Aquiri, Itans, Coqueiro, and Belém lakes, part of the lake system of the Pindaré and Mearim rivers.

Matinha produces tiles, bricks, cassava, rice, corn, beans, and fish, which is very relevant in the municipality's context. Currently, the fish road is widely used for the flow of fish provenient from pisciculture in the Itans village.

The city is emblematic in cultural manifestations such as Baile de São Gonçalo and Bumba-meu-boi. Annually, on June 26, it houses a great festival that brings together *boiadas* from the region.

In Baixada Maranhense there are different percussion rhythms of Bumba-meu-boi. In Matinha it is common to use the tambourines, snares, harmonicas, rattles, and *pandeiro*, thus producing a cadence that contradicts São Luís' idea of the Baixada accent.

In some places, the Bumba-meu-boi groups are known as "*turmas*" and are named after their owners or places of origin, such as Turma da Sede, Turma de Capitolina, Turma de Narciso, Turma de Meia Légua, Turma do Jacuíca, Turma do Santeiro. Besides these names, all these groups have another denomination, which is the official name of the group.

Another peculiarity of these groups is the presence of the Cazumba or Cazumbá, a character that is responsible for all kinds of clowning around. They usually wear a careta mask and a tunic-like costume with a cofo [straw structure] tied around their hips to provide some movement. Sometimes, they also use other accessories, such as rattles, dolls, mururé vines, or any object they can find in the play's scenario.

CAZUMBA

The Cazumba cultural territory can be found in the Bumba-meu-boi groups with the Baixada accent, in the Aglomeração Urbana de São Luís' microregion; in groups of the Baixada Maranhense microregion, in all the municipalities, except for Pinheiro, Palmeiralândia, and Peri-Mirim; in the Litoral Ocidental Maranhense microregion, in the municipalities of Cajapió and Bacurituba; and in the Pindaré microregion, in Santa Inês, Zé Doca, Bom Jardim, Governador Nunes Freire, and Pindaré Mirim. The municipality of Pio XII, in the Médio Mearim region, already had two Bumba-meu-boi groups with similar percussion and the Cazumbas' presence.

Due to its territorial extension, the Cazumbas presents multiple types of clothing, characteristics, and behaviors, which take on specific functions. The state of being Cazumba is unpredictable, unexpected, with some terribly beautiful *careta* masks; they do a lot of mischief; in prayer time, they do a healing/*pajelança* [spiritual healing procedures]; they have fun with São Benedito drums; they release geckos in the *terreiro* [religious place], they tease people who are just relaxing after the dawn, especially the girls, and even while wearing their embroidered uniforms, they roll on the ground. They are not just there to tap dance, showing off their beautiful *caretas*, also known as *coroas* or *queixadas*: they run after dogs and kids, they discuss verses, they "chase conversations", they entice the ox but they can also protect it from cowboys when they come to lasso it; with their half moon formation, they can push away the assistants, giving space to the calf. In some places, when it is time for the death of the *mourão* tree, they tend to interfere with the

search for and the planting of the *mourão*. In other locations, it is the Cazumbas' job to guide and plant the *mourão*.

Throughout their vast territory, the Cazumbas have multiple postures, manners, and attitudes that cannot be predicted. Most of them are called *compadres*, but there are some with specific nicknames, such as: Compadre Miguel Barão, Compadre Russo, Compadre Sabe Tudo, Celestino, Marruá, Tenente, Popoca, Teletembis, Treme-Terra.

In this whole territory, the Cazumbas usually wear a careta mask with or without a *torre* [tower], as well as a costume similar to a tunic or kaftan that is made of dyed denim, velvet embroidered with sequins, beads, and/or bugles. This costume can also be made of chintz and duchesse satin. In the past, it was common to wear a shabby costume, made of sugar and raffia bags – this is still worn in some killings, so the Cazumbas can roll on the ground.

The cofo is a structure made mostly from the straw of the babassu palm. Among the various types, the cofo-mala is usually approximately one and a half meters high by three and a half meters wide, and is worn on the Cazumbas' waists for some movement, along with the sound of the rattle, the harmonica, or the horn. It is also used to store their costumes, knives, machetes, drinks, wallets, and other belongings. In the past, they also carried shards of plates, cans, and beer caps in their cofos, in order to produce a rattle sound.

The *queixo* corresponds to the face of the mask and is usually made with wood: urucurana, mango, almond, and especially paparaúba wood, which can be carved to create different types of faces, such as jaguars, geckos, alligators, margays, dogs,

horses, witches, ducks, pigs, piglets, monkeys, birds, rats, sheep, rhinoceros, armadillos, buffalos, and opossums. Other kinds of faces can be created through imagination, with “things that come from the head”.

There are several styles of Cazumba careta masks, which can be made of fabric, capemba (*Piper umbellatum*), embroidered velvet, or rubber.

The Cazumba’s careta mask is made with a hat, to which are sewn the *queixo* [chin] and the *cabeleira* [hair]. They can also have or not have a *torre* [tower] – also known as *igreja* [church], *placa* [plaque], or *coroa* [crown] – which, depending on the municipality, consists of a painted styrofoam sheet (sculpted or not): a composition made of twisted vines and/or rods decorated with a Christmas garland, in addition to structures that make up multiple scenarios and forms, such as fish, elephants, birds, horses, jaguars, snakes, dragons, ferris wheels, *laras* [mother of the waters], unicorns, nude women, characters from anime and video games, emblems of soccer teams, saints. All these works carry some sort of signature of the artists who produce them. Many of these artists are anonymous.

In this territory, one can also see the use of other materials, such as fabrics and industrialized masks, some of them modified with cutouts and the addition of long beards, wigs, eyelashes, and earrings. Another style of *careta* is made without using the *queixo*. Instead, the *careta* maker uses a styrofoam box and cuts holes for the eyes. There are also *caretas* with *queixos* made of styrofoam and worn on the shoulders, like a yoke. A T-shirt can also be worn as a *careta*/mask or to protect the face from direct contact with wooden *queixos*, avoiding injuries.

In the Bumba-meu-boi universe, the Cazumbas’ geographic territory is clearly outlined; however, it is currently in a process of transmigration to Reisado, in Maranhão’s east, expanding the character’s presence.

Jandir Gonçalves, Reinilda Oliveira e
Sergileide Lima
São Luís, Maranhão, May, 2023.

THE LIMINALITIES OF THE CAZUMBA(Á)

Cazumba or *Cazumbá* is a character that ritualizes life and death in *bumba-meu-boi*. In the festivity’s rites, the *Cazumba(á)* is characterized by the transforming power of its *careta*, which takes on full meaning through the body of a *brincante* [player]. Playing is what makes it the splendid, super(natural), human, creature, performer, interpreter, and masked artist of *bumba-meu-boi*.

When Mário de Andrade, in the 1940s, wrote about the possible losses and deterioration of “dramatic dances in Brazil”, he could not imagine that Folk Culture Studies and the interest for the aesthetic, symbolic, and performative dimensions of folk traditions would remain relevant to this day. It is important to observe that, in this scenario, Maranhão’s *bumba-meu-boi* created its own circuit of heterogeneity and changes, promoted both by the relationships between cultural producers/agents and the State, and by the relationships of complicity and tensions between these groups of culture professionals themselves. In the Bumba-meu-boi, produced in different contexts and imaginations, a rich landowner had his *boi* [ox] killed by his most loyal cowboy, called “nego” Chico¹, who decided to kill the ox and offer its tongue to satisfy his lover Catarina’s craving. The main plot of the play is the death and resurrection of the ox, which gives place to folk characters in different narratives, such as the *Cazumba(á)*.

Originally from the Baixada Maranhense region, the *Cazumba(á)* character is defined by the utilization of *caretas*, or masks, made with fabric, wood, rubber and, more recently, recycled materials. To complete their costume, the character uses an embroidered velvet

or chintz tunic, called uniforms by some, widened on the hips by a straw basket or a piece of wood or cardboard paper. They also carry a musical instrument, called *campainha* [bell] or *chocalho* [rattle] and a wooden rifle, for specific moments of dramatization. In their presentations, in their scenic and bodily performances, they are playful, irreverent, intimidating, frightening and paradoxically beautiful. In fact, in order to be beautiful, they must be scary, they must spark both bewilderment and fascination.

In accounts on their *role/function*, we can find fictional narratives that reveal some social and religious values and a symbolic dramatization marked by their role in the ox’s death. In the *morte de esbandalhar*² rite, for example, there is a long festivity to keep a promise to Saint John and to simultaneously play the role of *Pai Francisco* [Father Francisco] and *Cazumba(á)*. What differentiates one from the other in this ritual moment is the removal of the *careta*, which allows for a process of exchange, transformation, a transition state between the universe of the *Cazumba(á)* and the universe of “nego” Chico.

It is possible to identify the presence of Africanisms as a manifestation of the *Cazumba(á)*’s ethnic identity. This identification has to do with the possible etymological origin of the term *Cazumba*: in the new Aurélio Dictionary, “Cazumbi” is associated with “*nzumbi*” – from Kimbundu, meaning goblin and zombie – and with ghost – individual who goes out at night. “Cazumbi” comes from the Bantu language, as *zumbi*, which means wandering soul, ghost, or person with nocturnal habits. In the *masked Cazumba(á)* from Maranhão,

just like in the African continent, the mask appears almost always related to the costume, the rhythms, and the dance. We can also find aesthetic similarities between the *Cazumba(á)* masks and the Iberic masks (in the regions of Trás-os-Montes, in Portugal, and Zamora, in Spain), however there is no in-depth research on this relationship, neither concerning aesthetic similarities or historical ones. At this point, let us not fall into the old trap of searching for origins and definitions in similar ritual characteristics or objects that come from different cultures.

The masks, when observed at the psychological level, increase the power of the men, providing divine or demonic universal forces as a means to create realities outside human reality. Thus, the mask is not only a way of escaping daily reality, but a possibility of participating in the multiplicity of life in the universe, for they are usually used in ritualized dances and in magic religious rites. Many represent animals or fantastic animals found in the folk imaginary.

The *Cazumba(á)*'s visual identity includes elements that are generally common to all the *brincantes* [players], however each one of them composes their own costume individually, seeking for, among other things, a spotlight in the festivity, drawing as much attention as possible from the audience. It is a lascivious, trickster character who acts in transgressive ways during the presentation.

The wooden *careta* masks, also called *queixos*, are usually carved as animal-like forms. The most used kinds of wood are *paparaúba* (*Simaruba glauca*) or cedar wood, which are lighter and, therefore, easier to cut. Usually, the masks consist

of two parts that are made individually and attached to each other afterwards. The first part represents the upper part of the mouth and the second represents the lower part. When they are attached, it is possible to open and close the mouth of the represented animal (horse, pig, dog, jaguar, monkey, eagle, alligator, and others). The *brincante* chooses the animal, and sometimes they choose or make animals that are not very common in their region.

In our perspective, the anthropological perspective, we identify the ox as a dominant symbol in Maranhão's folk culture and, considering its ritual and dramatic representation, the *Cazumba(á)* can be considered as enacting the role of a liminal being, which performs in the limits between divine and profane, between saint and demon.

Through the years of my research, I observed the way how these *brincantes* define themselves as characters, that is, the idea that they have of a *Cazumba(á)* "self". A thing is for sure: work and festivity give life meaning. Most of them consider themselves religious; they keep religious statues at home, especially Saint John ones. Some of them have small altars among their furniture and appliances. Convinced of the religious nature of the festivity, they include Catholic images and symbols in their costumes. There is also a characteristic related to their nature as character players. I refer to the qualities of the new senses and aspects acquired as individuals who temporarily leave their social functions and dive into their character's symbolic and social universe. Some play because they like it, others play to keep promises; some, since their childhoods; others, from a young age. They

are common people, but when they dress as *Cazumba(á)* they gain status and respect in relation to others. It is possible to think that the notion of personhood is intimately connected to a conception of an exceptional human individual, prepared to symbolize and participate in a reality that exists only in that festivity's social imaginary.

It is in the festivity that the *Cazumba(á)* performs their exquisite dance, characterized by the sway of their hips and turns of their bodies to the sound of the drums and rattles, which bring the player and the character together in a special atmosphere, as if they belong to another world.

The character presents a multiple, complex, and diverse persona. Their *caretas/masks* make them liminal entities, not placed here nor there; but in between positions that are attributed and ordained by the festivity's dynamic.

Elisene Castro Matos³

1 "Black" Chico. [T.N.]

2 Death by destruction. A rite which usually lasts seven days, in which the ox is built to be destroyed, and the *Cazumba(á)* is responsible for the destruction. [T.N.]

3 Associate Professor at the Visual Arts Department and at the ProfArts Graduate Program/UFMA. She holds a Master's degree in Anthropology and a PhD in Sociology. Member of Maranhão Folklore Committee. She researches Folk Culture and Maranhão's Intangible Heritage.

[page 7] Zimar and two *Caretas* | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 7] House of the *Caretas* and Zimar | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 13] Zimar | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 13] Zimar's *Careta* | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 17] *Chocalho* | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 17] *Cazumba* | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 23] House of the *Caretas* and Zimar | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 27] *Cazumba* | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira

[page 27] *Cazumbas* | *Matinha – MA, 2022* | Photo: Reinilda Oliveira



Eduardo Bartolomeo
(Presidente)

Malu Paiva
(VP Executiva de Sustentabilidade)

Alexandre D'Ambrosio
(VP Executivo de Assuntos
Corporativos e Institucionais)

Gustavo Pimenta
(VP Executivo de Finanças e
Relações com Investidores)

Carlos Medeiros
(VP Executivo de Operações)

Marina Quental
(VP Executiva de Pessoas)

Alexandre Pereira
(VP Executivo de Projetos)

Marcello Spinelli
(VP Executivo de Soluções
de Minério de Ferro)

Rafael Bittar
(VP Executivo Técnico)



CONSELHO
ESTRATÉGICO
Malu Paiva
(Presidente)
Flávia Constant
(Vice-presidente)
Hugo Barreto
Octavio Bulcão

PROJETOS E
PATROCÍNIOS
Marize Mattos

Equipe
Ana Beatriz Abreu;
Barbara Alves;
Elizabete Moreira;
Eunice Silva;
Fabianne Herrera;
Flávia Dratovsky;
Jessica Moraes; Joana
Martins; Luciana
Vieira; Maristella
Medeiros; Michelle
Amorim; Nádia Farias;
Neila Souza; Nihara
Pereira; Renata Mello

DIRETORIA EXECUTIVA
Hugo Barreto
(Diretor Presidente)
Luciana Gondim
Gisela Rosa

Centro Cultural Vale Maranhão

Gabriel Gutierrez

(Direção)

Deyla Rabelo

(Assistência de Direção)

Ubiratã Trindade

(Coordenação do Programa Educativo)

Alcenilton Reis Junior,

Amanda Everton,

Maeleide Moraes Lopes

(Educadores)

Carlos Eduardo Carvalho,

Jayde Reis

(Estagiários do Programa Educativo)

Edizio Moura

(Coordenação de Comunicação)

Clarissa Vieira

(Fotografia, Design e Assitência

de Comunicação)

Alex de Oliveira

(Coordenação de Produção)

Pablo Adriano Silva

Santos, Samara Regina

(Produtores)

Ana Beatris Silva

(Em Conta)

(Coordenação Financeira)

Tayane Inojosa

(Financeiro)

Ana Célia Freitas Santos

(Administrativo)

Adiel Lopes, Jaqueline

Ponçadilha

(Recepção)

Fábio Rabelo, Kaciane

Costa Marques, Luzineth

Nascimento Rodrigues

(Zeladoria)

Yves Motta (Supervisão

Geral), **Gilvan Brito,**

Jozenilson Leal

(Manutenção)

Charles Rodrigues, Izaías

Souza Silva, Raimundo

Bastos, Raimundo Vilaça

(Segurança)

Zimar

Curadoria

Jandir Gonçalves

Reinilda Oliveira

Sergileide Lima

Coordenação Artística

Gabriel Gutierrez

Expografia

Gabriel Gutierrez

Raimundo Chaves

Iluminação

Calu Zabel

Karine Spuri

Documentário Zimar

Beto Matuck

Textos

Elisene Castro Matos

Gabriel Gutierrez

Jandir Gonçalves

Reinilda Oliveira

Sergileide Lima

Fotografia

Alex Baradel

Eduardo Fujise

Reinilda Oliveira

Revisão

Ana Cíntia Guazzelli

Tradução

Bruna Barros

Comunicação Visual

Fábio Prata

Flávia Nalon

Yugo Borges

(ps.2)

Produção Executiva

Natália Maciel

Produção

Alex de Oliveira

Pablo Adriano

Samara Regina

Montagem

Diones Caldas

Fábio Nunes Pereira

Nebraska Diamond

Rafael Vasconcelos

Renan José

CENOTECNIA

Pintura

Gilvan Brito

Serralheria

José de Souza

Cantanhede

Elétrica

Jozenilson Leal

Marcenaria

Edson Diniz Moraes

Agradecimentos

Herbert Nunes

Bumba Meu Boi

Flor de Matinha

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Zimar / organização Gabriel Gutierrez ; curadoria
Jandir Gonçalves , Sergileide Lima , Reinilda
Oliveira. -- 1. ed. -- São Luís, MA : Centro
Cultural Vale Maranhão, 2023.

ISBN 978-65-996897-4-1

1. Artes plásticas 2. Criatividade (Literária,
artística, etc) 3. Escultura 4. Expressão artística
5. Expressão cultural I. Gutierrez, Gabriel.
II. Gonçalves, Jandir. III. Lima, Sergileide.
IV. Oliveira, Reinilda.

23-168415

CDD-730

Índices para catálogo sistemático:

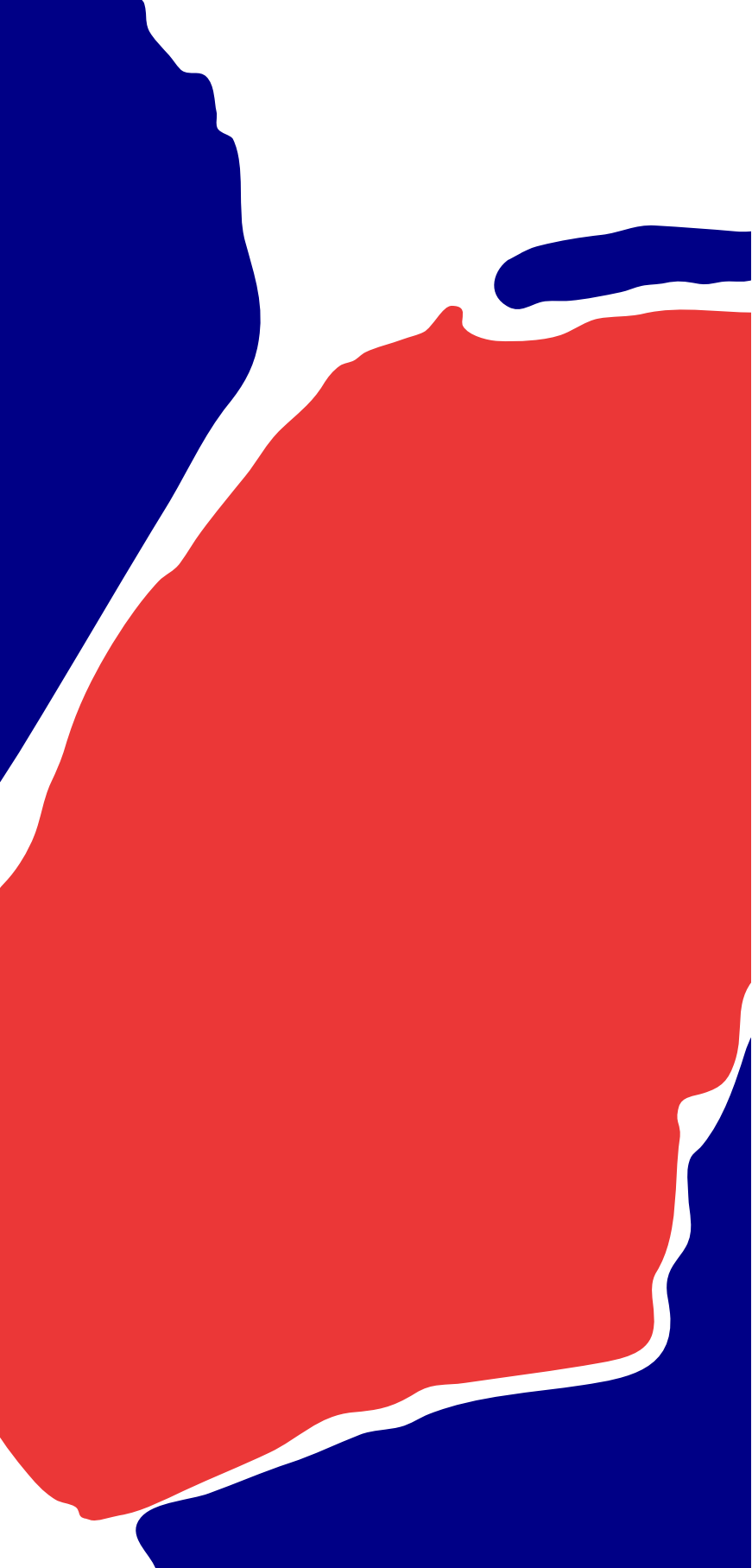
1. Artes plásticas 730

Aline Grazielle Benitez – Bibliotecária – CRB-1/3129

Projeto Gráfico e Diagramação
do Catálogo *Catalogue Design*
ps.2 arquitetura + design
Flávia Nalon, Fábio Prata,
Yugo Borges

Tipografia *Typeface*
Vale Sans

Outubro, 2023 October 2023



Lei de
Incentivo
à Cultura
Lei Rousslet

Iniciativa



INSTITUTO
CULTURAL
VALE

Patrocínio



VALE

Realização

Centro
Cultural Vale
Maranhão

MINISTÉRIO DA
CULTURA



UNIAO E RECONSTRUÇÃO