

ASSOCIATION DU PERSONNEL DE L'UNESCO

COMMISSION DES ACTIVITES CULTURELLES

Documentaires présentés le 11 février 1983

par Elyseu Visconti Cavalleiro (Brésil)

BOI CALEMBA

Documentaire, Eastmancolor, 35 mm (copie en 16 mm), 10 minutes, son direct.
Rio Grande do Norte.

Ce film a été tourné à Sao Gonçalo do Amarante, Ribeira do Potengi, Etat de Rio Grande do Norte. Le groupe de maître Pedro Gunjiru interprète les chansons. Il s'agit de 12 figurants accompagnés de violon, petite guitare et tambour de basque.

Le bumba-meu-boi, boi-calemba, boi-bumba ou tout simplement boi (boeuf) est un jeu populaire du Nord du Brésil, au-dessus de Bahia, formé par la réunion de plusieurs reisados traditionnels (danse dramatique populaire de la fête des rois, le 6 janvier), autour de la Danca-do-Boi (danse du boeuf), une possible réminiscence de la fête portugaise des tourinhas. C'était une parade grotesque des courses de taureaux chevaleresques. Dans toutes les régions de pâturage du monde il y a ou il y a eu des fêtes en l'honneur du boeuf. Mais elles n'ont ni chant ni danse, le boeuf danseur étant un copyright brésilien.

Le boi-calemba est un travail du métis, de l'imagination et de la ruse innées du mulâtre. On y voit le brésilien, de par sa gaieté, sa satire, son sentimentalisme, sa pitié, sa justice, son arbitraire, sa samba et sa prière. Le motif central en est très simple: un vacher tue un boeuf que son patron lui a confié. Avant et après le sacrifice, interviennent des bêtes, des monstres, des figures dansantes, dans une série de scènes sans beaucoup de rapport avec le thème central. Autour de ce thème tournent les scènes de la vie champêtre: des danses, la jalousie des esclaves, le guérisseur venu pour soigner le boeuf, les personnages de ce monde-là, le jaragua (oiseau pré-historique d'Amazonie), entité protectrice

des indiens), le singe, la chèvre, les ânesses, les chevaux, les êtres hantés rapportés des histoires pour les enfants, le fantôme, le diable, des géants, des bêtes fabuleuses de la faune amérindienne. Dès que l'animal est mort, après avoir dansé et dispersé les gens, on lui applique des médicaments et on fait des vœux pour qu'il reprenne la vie. Quelquefois cela arrive, et le Boeuf se remet à vivre et à danser. Dans d'autres régions, d'une façon originale et comique, on fait le partage des viscères, en vers, tout en les attribuant aux participants du jeu ou à d'autres personnages, connus des auditeurs.

FEIRA DE CAMPINA GRANDE (Marché de Campina Grande)

Documentaire, Eastmancolor, 10 minutes, sonore, 35 mm (copie en 16 mm) tourné à Campina Grande, Etat de Paraiba.

La ville de Campina Grande est née du marché qui représente le principal moteur économique de la vaste région dont Campina Grande est le centre et qui se prolonge jusqu'au fin fond du Pernambuco et du Ceara. Située sur le flanc est du plateau de Borborema, la grande campagne verdoyante servait d'arrêt aux bouviers qui se dirigeaient vers la côte, à la fin du XVIIe siècle. Cette région propice à la culture du manioc a vu bientôt apparaître les premières grandes maisons à production de farine, lesquelles définirent la bourgade, lors de sa première phase, comme un centre commerçant du manioc. Ayant prospéré, la bourgade reçut, au début du XIXe siècle un afflux de commerce plus important, grâce à l'introduction d'un grand marché au bétail, qui mena le bourg à sa seconde phase, celle du bétail. Campina Grande s'affirma de plus en plus comme une ville-marché, dont l'influence atteignait déjà tout l'arrière-pays, en même temps qu'elle devenait la Porte Orientale des landes de Paraiba, du Rio Grande do Norte et voire du Ceara. Le troisième cycle économique de la ville, celui du coton, commença avec l'arrivée des réseaux de chemin de fer en 1907. Aux environs de 1936, le marché du coton de Campina Grande était le troisième du monde et à cette époque la ville possédait déjà quelques établissements de crédit qui entreprenaient de grandes transactions financières pour n'importe quelle partie du globe.

Les deux poles antagonistes, l'arrière-pays landais et la côte, se sont toujours fait voir à Campina Grande, ce qui permettait de faire de cette ville un vrai thermomètre des événements et de la nature et de la société. Il n'est pas étonnant que les principaux événements historiques nés à Campina Grande ou appuyés par sa population se soient déroulés au marché. C'est ce qui s'est passé lors des Révolutions de 1817, de l'Equador et Praieira. Ces révolutions,

généralement à caractère patriotique, étaient contraires à l'oppression des impôts, soit pendant la période coloniale, soit sous l'Empire, car la tyrannie s'exerçait au marché. C'est là qu'éclata également la révolte du Quebra-Quilos (Casse-kilos), en 1874. Ce mouvement notamment populaire se répanda vite à travers toutes les régions voisines, de Paraiba jusqu'à Alagoas, au moment de la mise en pratique du système métrique décimal, dont la population n'en comprenait pas le fonctionnement, deyant cassé les kilos. D'où le nom de rébellion.

Par la suite, le marché rustique, aux céréales, de Campina Grande, se transforma en un marché diversifié, à plusieurs produits, devenant la principale source d'approvisionnement des autres, bref, "le marché des marchés". Les produits typiques de toutes les régions environnantes, Prejo, Sertao, Cariri, Agreste y convergent et son importance commerçante attira des aventuriers, qui y venaient faire fortune. Les quelques dizaines de routes ouvertes vers la ville n'existent pratiquement qu'à cause du marché. Ici naquit l'esprit d'invention du peuple campinois, qui créa un important artisanat en cuir, en bois et en métal, y compris en déchets industriels, et qui subsiste encore aujourd'hui.

Participer à ce marché c'est découvrir tout un ensemble de valeurs culturelles, car le folklore y est présent partout: à la voix des chanteurs, aux orchestres de danse, au chant des aveugles qui chantent des histoires de princesses ou des fables merveilleuses. Le marché est, par conséquent, un grand centre de communication, où les archives d'information de la culture régionale sont la mémoire collective.

CABOCLINHOS TAPIRAPE

Documentaire, sonore, 35 mm (copie en 16 mm), Eastmancolor, 10 minutes, Recife.

Jusqu'à la fin du XVIIIe siècle, quand on parlait de caboclo au Brésil on pensait immédiatement à l'indien. Les premiers caboclos noirs et mulâtres comme ceux qui participent aujourd'hui à la fête des caboclinhos sont apparus il y a près d'un siècle et demi, quand l'image du chasseur libre, habitant des bois, a commencé à être cultivée comme le symbole de celui qui avait réussi à ne pas devenir esclave. Parmi les esclaves, le caboclo est donc devenu mythe et symbole de la nouvelle nationalité, établissant les liens de rapport avec les forces de la nature - le feu, le vent, la terre, les fleuves et les cascades - dans une transposition naturelle de leurs points de repère de l'Afrique perdue. Le caboclo religieux et le caboclinho ludique sont les deux versants d'un même être - intention et expression, symbole et action. Les caboclinhos des taudis à palafitte du Recife sont une des formes de l'expression artistique populaire - amusement et jeu - où ces liens sont encore préservés.

C'est ainsi que la manière de danser de même que les costumes se rapportent encore aux terreiros (lieu de célébration du culte afro-brésilien). Plusieurs influences riches de la grande ville façonnent leur présentation actuelle: ainsi, les plumes originelles de l'ema (oiseau semblable à l'autruche), utilisées par les indiens, ont été remplacées par celles des plumeaux, teintes en couleurs criardes pour attirer davantage d'attention lors des concours et des défilés. On y mélange toute sorte de paillettes, comme une espèce de pluie d'étoiles en néon, le rêve du premier prix de la compétition. Du haut de la butte Zé-do-Pinho, dans leur siège, les tapirapés, parmi d'autres caboclinhos qui essayent de conquérir le carnaval à Recife, ne cachent pas, tout comme leur président, qu'ils obéissent aux guides protecteurs des terreiros. Et comme tant d'autres, joignant les devoirs envers le saint protecteur à l'obligation de réussir, ils font tous les efforts pour se présenter pendant le carnaval, de façon à garder vivantes et la tradition et l'hommage au caboclo seigneur de la terre.

TICUMBI

Documentaire en couleurs, Eastmancolor, 35 mm (copie en 16 mm), 10 minutes, son direct.

On enregistre sur ce film la fête de ticumbi telle qu'elle se présente à la ville de Conceição da Barra, à l'Etat de Espirito Santo, mise en oeuvre par les descendants du quilombo local (groupement d'esclaves fugitifs), remarquable par la pureté ethnique. La fête de ticumbi est la dramatisation de la dispute entre le roi-congo et le roi-bamba et leurs cours respectives. Il y a 16 personnages et un joueur de guitare, qui jouent et dansent au rythme des tambours de basque à influence arabe. On fête ticumbi au moment du passage d'une année à l'autre, devant un public qui se déplace des peuplades voisines en bateau, à pied ou à cheval. La participation à la danse est viagère, étant commandée par la hiérarchie de quilombo. Chaque personnage n'est remplacé qu'en cas d'invalidité ou de mort, généralement par un fils ou un proche parent.

Le film comprend: l'entrée, le tour du groupe de danseurs, la ronde en deux sens contraires, la dépêche des secrétaires, la déclaration de guerre, la guerre elle-même, le baptême de roi-bamba par roi-congo, la délégation de roi-bamba à roi-congo, les vers du groupe de danseurs, le ticumbi, le grand tour, la marche de sortie et la chulata (sorte de danse luso-indienne).

MARACATU ESTRELA DA TARDE (Maracatu Etoile du Soir)

Documentaire, 35 mm (copie en 16 mm), Eastmancolor, 10 minutes, Recife.

Les maracatus prennent leur origine dans les cortèges royaux liés au couronnement des rois-congo, réalisés au Brésil depuis le XVIIe siècle. Au début c'était une sorte de jeu populaire, comprenant de la dramatisation, du chant, de la musique et de la danse. Ces activités permettaient d'en cacher l'essence religieuse, hermétiquement gardée à l'intérieur des sanctuaires (pejis) des prêtresses du culte afro-brésilien (maes-de-santo), les reines du maracatu. Au cours du XXe siècle, la prêtresse qui a exercé la plus grande influence a été Maria Julia do Nascimento, la très révéérée Dona Santa, qui voua toute sa vie aux maracatus. Elle devint même la reine du maracatu Eléphant, éteint à sa mort en 1962. Ces maracatus urbains ou debaque-virado, dont le rythme s'appuie sur la percussion des grands tambours africains, sont connus comme des maracatus-nation. Bien que plusieurs groupes ethniques aient contribué à leur formation, on y décèle notamment l'influence banto. Iansa est considérée comme la maîtresse du maracatu et on lui fait des offrandes la veille des défilés. La calunga ou poupée respectueusement portée par sa servante, la dame au pas (dama do passo), est le noyau des forces protectrices ou la marraine des maracatus. Les autres personnages sont le roi, les bahianaises, les valets et les joueurs du tambour zabumba, lesquels ne dansent pas. Dans la Zona da Mata, région traditionnellement liée à la canne à sucre, s'est développé le maracatu de baque solto ou maracatu rural, dans lequel la fonction religieuse est disparue - si elle a jamais existé. Issu d'une région à la proie des guerres et des révoltes, l'accent principal de ce maracatu repose sur l'agressivité. Il y a une analogie de positions et d'attitudes entre les bandes de cangaceiros et les maracatus ruraux: la même arrogance, le même but d'effrayer, les mêmes gestes pour tenir un rifle ou un épieu. Ainsi, il peut y avoir des disputes courantes quand deux groupes de maracatus se rencontrent sur le même terrain. Les figures centrales sont les caboclos de lança et l'homme blanc, représenté par le maître en costume de ville. Celui-ci dirige les quatrains où s'échangent les rimes et les offenses. Il en ressort le majestueux tuxaua, portant de riches plumes de paon et des lunettes de soleil-miroir, tandis que les bahianaises défilent leurs poupées en plastique, aux cheveux de nylon. Les couleurs criardes des broderies en paillettes, sur les costumes, constituent un aspect féérique de ce cortège.

CAVALO MARINHO DA PARAIBA

Documentaire, 35 mm (copie en 16 mm), Eastmancolor, 10 minutes. Tourné dans la ville de Bayeux, Etat de Paraiba.

Le cheval marin est un jeu de Noël des plus traditionnels, conservé par le peuple du Nord et du Nord-Est du Brésil. Son public se compose du menu peuple le plus humble, fort en applaudissements, et qui le groupe tout en contemplant ce spectacle centenaire, diffusé depuis les régions sucrières et de pâturage vers l'extrême Nord. C'est l'adaptation brésilienne du Boeuf ibérique qui effrayait les enfants pas trop sages. La référence la plus ancienne à cet événement a été faite par le prêtre Lopes Gama, au journal O Garapueico, en janvier 1840, à Recife: "Cet amusement réside sur le fait que le chef de cette bande fait danser, au rythme des tambours de basque, des vielles et d'un vacarme infernal, l'ivrogne Mateus, l'Anesse, Caipora et le Boeuf, lequel en effet est une bête très agile, rusée et dansante. Le groupe poursuit tout en attirant d'autres éléments, élargissant son aire de pénétration, séduisant l'attention populaire, s'inscrivant comme une sorte d'hommage à la fête de la Nativité. Par la suite, autour de 1910, s'introduit la nègre Catirina, bavarde, obscène et irrespectueuse. Le jeu de Noël que nous voyons à la ville de Bayeux de Paraiba, remplissant l'intervalle de la longue attente de la messe de minuit, en est une rare survivance de cette forme primitive, qui serait plus tard appelée ailleurs bumba-meu-boi. Dans une certaine mesure c'est une manifestation où la communication avec le public produit des éclats de rire. Aucun autre jeu populaire ne possède la vocation satirique du cheval marin. Comme tous les jeux du XVIIe siècle, celui-ci se termine par une séance générale de danse, au cours de laquelle tous les personnages se retrouvent mélangés avec le public pour la farandole finale.

GUERREIRO

Documentaire, Eastmancolor, 35 mm (copie en 16 mm), 10 minutes, son direct. Tourné à Cajueiro, Etat de Alagoas.

L'auto des guerreiros (jeu des guerriers) ou tout simplement guerreiro (guerrier) est un jeu apparu dans les années 1930 à Alagoas, grâce au mélange du reisado (danse dramatique populaire de la fête des rois, le 6 janvier) avec le jeu des caboclinhos. Ainsi sont réunies les influences de la péninsule ibérique, des noirs et des amérindiens. Tel que le reisado, c'est un jeu de Noël où la splendeur se doit à la richesse des costumes, qui imitent les anciens vêtements des nobles de la colonie, enjolivés selon l'esprit métis populaire, avec des

rubans, des miroirs, des perles en verre brillant, des objets de décoration, des sapins de Noël, le tout réverbérant de mille éclats au-dessous du soleil ou des étoiles des landes, sous les cocotiers ou les cajoutiers d'Alagoas. Mais ce qui caractérise le mieux le guerreiro ce sont les épisodes en dehors du reisado, issus et imités des caboclinhos et des pastoris. Au guerreiro de Zé Pequeno, à Gajueiro, ce sont les épisodes de l'Etoile du Nord, de l'Etoile Brillante et de caboclinho, personnages qui viennent au centre, entre les rangées, et qui dansent et chantent leurs "parties". La "partie" de l'indien Peri, qui remplace la guerre des reisados, est basée sur un thème universel des danses dramatiques brésiliennes et étrangères: la prison et parfois la mise à mort d'un guerrier ennemi qui essaie de pénétrer dans le pays. A la fin, tout comme il se passe dans d'autres jeux, l'indien est relâché et il termine sa "partie" en dansant parmi ses anciens ennemis. Arrive alors la fin du jeu. La troupe se prépare pour partir et chante ses adieux:

"Oh quelle nostalgie au départ du guerrier
Quand je suis parti de cette région spéciale
Je vais quitter tant de belles filles
Que mon coeur palpite, mais je n'y peux rien."