



A CULTURA LÚDICA NO BANHO DE SÃO JOÃO LA CULTURA LÚDICA EN EL BAÑO DE SAN JUAN

Rogério Zaim-de-Melo

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

E-mail: rogeriozmelo@gmail.com

RESUMO

O Banho de São João é uma manifestação cultural exclusiva do município de Corumbá-MS, que atrai adultos e crianças de várias regiões do Brasil durante a sua realização. Aos adultos, cabe a responsabilidade de comandar a festa e, às crianças, apenas a diversão. Com a intenção analisar a cultura lúdica das crianças que orbitam a descida de andores durante o banho de São João; identificar as brincadeiras realizadas durante as festividades; e verificar se existem brincadeiras que são características do São João, realizou-se a presente pesquisa durante a realização das festividades de 2018.

Palavras-chave: Cultura lúdica; Brincadeiras; Banho de "São João", Festa Junina

RESUMEN

El baño de San Juan es una manifestación cultural exclusiva del municipio de Corumbá-MS, que atrae adultos y niños de varias regiones de Brasil durante su realización. A los adultos, cabe la responsabilidad de comandar la fiesta y, a los niños, sólo la diversión. Con la intención de analizar la cultura lúdica de los niños que orbitan el descenso de andadores durante el baño de San Juan; identificar los juegos celebrados durante las festividades; y verificar si existen juegos que son característicos del São João, se realizó la presente investigación durante la realización de las festividades de 2018.

Palabras clave: Cultura lúdica; juegos; El baño de "San Juan", Fiesta Junina



THE LUDIC CULTURE IN THE BATH OF "SÃO JOÃO"

ABSTRACT

The Bath of "São João" is an exclusive cultural manifestation of the municipality of Corumbá-MS, which attracts adults and children from various regions of Brazil during its realization. For adults, it is the responsibility of running the party, and the kids just having fun. With the intention to analyze the ludic culture of the children that orbit the descent of the saints' stands during the bath of São João; identify the games played during the holidays; and to verify if there are games that are characteristic of São João, this research was carried out during the accomplishment of the festivities of 2018.

Keywords: Play culture; Jokes; Bath of "São João", June party

Recibido: 30 de julio de 2018 Aprobado: 20 septiembre 2018

INTRODUÇÃO

As festas juninas são tradicionais no Brasil, originalmente realizadas em devoção a três santos católicos no mês de junho: Santo Antônio, no dia 13, São João, dia 24 e São Pedro, no dia 28. São comuns nessas festividades as quadrilhas, o casamento caipira, a fogueira, as bandeirinhas, as comidas típicas e os balões (mesmo esta sendo uma prática ilegal). Não há um município brasileiro que não realize pelo menos uma festa junina.

Em Corumbá-MS, além das festas juninas tradicionais, existe o Arraial do Banho de São João¹, patrimônio imaterial do Mato Grosso do Sul, uma manifestação com caráter religioso, que demonstra o sincretismo presente na cidade. A festa é realizada em agradecimento às graças recebidas pelas promessas feitas a São João (santo católico) ou a Xangô (entidade do Candomblé). O banho leva esse nome, pois o ápice da comemoração é um ritual no qual banha-se a imagem de São João nas águas do Rio Paraguai (Fernandes, 2012).

Souza (2004) encontrou no jornal "Autonomista", datado de 1908, relatos de procissões levando imagens de São João para o tradicional banho. Para Flandoli, Rosa & Dias (2012, p. 24) o banho é considerado um:



Importante ponto de identidade entre seus participantes, as celebrações em torno de São João proporcionam convivência entre os cidadãos, reforçam laços de vizinhança e comunidade, sendo um exemplo de prática cultural na região.

Os pagadores das promessas são os organizadores das festas, popularmente conhecidos como "festeiros". Eles recebem, em suas casas, adultos e crianças para realização de uma festa com comidas (um bom arroz carreteiro), rezas e muita música. Na frente de algumas casas os moradores içam o mastro de São João, colorido de vermelho e branco, com as cores alternadas, para simbolizar a presença do santo naquele lugar (Rocha, 1997). No topo do mastro, prende-se uma bandeira, uma coroa enfeitada com flores e pedaços de fitas com as graças almejadas (Fernandes, 2012).

Durante todo o mês de junho inicia-se a preparação para a realização do banho e tais preparativos são acentuados na semana do dia 24. A descida do santo em direção ao rio, na forma de procissão, é realizada no dia 23, em torno da meia noite. Os festeiros costumam dizer que nesse momento há algo místico no ar, transformando as águas do rio em miraculosas e benéficas. A descida inicia-se na Ladeira Cunha e Cruz, acompanhada por bandas de sopro e percussão que tocam o hino a São João.

Para que a tradição do banho seja mantida, na noite do dia 22 de junho, alguns festeiros realizam o ritual a São João e o jantar para as "crianças, a nova geração de 'festeiros', em que se inclui um andor com a imagem de São João menino" (Fernandes, 2012, p. 13).

Em 2018, segundo dados do cadastro de festeiros da Secretaria de Turismo da prefeitura de Corumbá, 79 festeiros, distribuídos nos mais diversos bairros da cidade, sendo um da zona rural, foram cadastrados para realizar a descida da ladeira para o banho do santo (Corumbá, 2018).

Os andores foram carregados por pelo menos duas pessoas e até por infantes (Figura 1). Durante toda a descida da ladeira havia crianças acompanhando o percurso ou passando por debaixo dos andores, mesmo sem o propósito do casamento – existe uma crença que se a pessoa passar embaixo de sete andores diferentes, casar-se-á no ano seguinte.



Figura 1 – Crianças carregando o andor

Foto: Erik Silva (2018).

A presente pesquisa tem os objetivos de: analisar a cultura lúdica das crianças que orbitam a descida de andores durante o banho de São João; identificar as brincadeiras realizadas durante as festividades; e verificar se existem brincadeiras características desse festejo.

O artigo apoia-se no conceito de cultura lúdica de Brougère (1998, p. 23), compreendida como:

[...] um conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo. Em vez de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma que torna o jogo possível e permite enriquecer progressivamente a atividade lúdica.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Tendo como instrumento para levantamento de dados a observação sistemática realizada durante a preparação em algumas casas de festeiros, a descida na Ladeira Cunha e Cruz e o banho propriamente dito, realizou-se uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso. Ludke & André (1998) afirmam que pesquisas que se interessam por algo singular, que tenham valor em si mesmo se enquadram nessa tipologia. Esse estudo de caso



se constitui pela especificidade da festividade, realizada apenas em Corumbá.

Na noite do dia 23 de junho, o grupo de estudos e pesquisa em Circo, Cultura Lúdica e Educação Física (CLUCIEF) foi até a casa de cinco festeiros acompanhar as festividades que antecedem e observar especificamente as brincadeiras realizadas pelas crianças. Das casas visitadas, quatro tinham fogueiras. Saindo das casas o grupo se dirigiu à ladeira, dividindo-se em dois pontos de observação, na metade do percurso da descida/subida e próximo ao rio. Desceram, até o rio, 33 andores no período de duas horas, sendo o foco das observações as ações das crianças durante a procissão. De posse de um diário de campo, os pesquisadores anotaram todas as brincadeiras que presenciaram.

Nos dados produzidos foram encontrados dois tipos de brincadeiras: as espontâneas e as de regras. As brincadeiras espontâneas são aquelas em que se nota a presença do espírito lúdico sem a obrigatoriedade de regras para a atividade acontecer; já nas brincadeiras com regras, existe a necessidade de regras declaradas para a sua realização.

Para classificar as brincadeiras espontâneas observadas, utilizou-se a classificação empregada por Zaim-de-Melo (2017) que as define a partir de um elemento primordial na sua realização: brincadeiras de força (BF) – o uso da força é o elemento principal para que ela aconteça; brincadeiras de gaiatice (BG) – o riso é essencial, a atividade lúdica deve levar ao riso solto, acontecem nos momentos em que a supervisão dos adultos é mais branda; brincadeiras de testar os limites (TL) – as crianças testam e comparam seus limites físicos, através de exercício físico vigoroso, da precisão de uma habilidade motora e/ou atividades que fiquem no limiar entre o seguro e o arriscado; e jogos simbólicos (JS) – o faz-de-conta é o elemento principal. As brincadeiras com regras foram classificadas em: com regras tradicionais ou inventadas na hora.

AS BRINCADEIRAS NAS CASAS DOS FESTEIROS

Na casa dos festeiros foi observado o comportamento lúdico das crianças enquanto aguardavam a saída do grupo com o andor em direção à ladeira. As crianças corriam e pulavam o tempo todo, brincando ora em pequenos, ora em grandes grupos, permanecendo paradas apenas no momento em que foi servida a refeição. As observações realizadas nas casas foram organizadas no quadro a seguir para uma melhor visualização:



Casa	Brincadeiras	Número de crianças
01	Jogar madeira na fogueira Correr e subir na escada Estalinho	10
02	Jogar madeira na fogueira Correr Pega-pega Aloitar	30
03	Jogar madeira na fogueira Aloitar Correr Esconde-esconde	12
04	Jogar madeira na fogueira Esconde-esconde Pega-pega	15
05	Esconde-esconde Correr Escorregar numa rampa	28

Quadro 1 – Brincadeiras nos festeiros

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

As brincadeiras espontâneas observadas foram: jogar madeira na fogueira, correr, aloitar (as crianças empurram umas às outras procurando derrubá-las), atirar estalinho (pequeno explosivo de pólvora que quando toca o solo faz barulho) e escorregar numa rampa. O esconde-esconde é o principal jogo com regras realizado pelas crianças.

Jogar madeira na fogueira é uma manifestação lúdica na qual os limites são testados, um objeto (pedaço de madeira) é arremessado em direção ao fogo, geralmente quando as crianças conseguem ludibriar a atenção dos adultos. Durante o período observado, pelo menos três crianças por festa lançaram pedaços de madeira no fogo. Também se enquadram nessa categoria o subir e descer escada correndo e escorregar numa rampa.

O aloitar pode ser classificado tanto como brincadeira de força – pois as crianças precisam da força para causar o desequilíbrio umas às outras –, como brincadeira de gaiatice, já que o riso corre solto durante o aloite.

Esconde-esconde e pega-pega foram os jogos de regras mais realizados pelos festeiros mirins, jogados de maneira tradicional, alguém pegando ou contando e o restante das crianças se escondendo ou fugindo, exceto em uma das festas, em que brincaram de esconder com duas crianças “batendo cara” (termo utilizado para designar a ação de esconder com os braços o rosto

em uma superfície – pode ser na parede, no poste ou na árvore –, enquanto conta para os outros se esconderem).

A BRINCADEIRA NA LADEIRA/RIO PARAGUAI

Em 31 dos 33 andores observados, havia crianças, dentre os quais dois andores foram carregados apenas por crianças e nove deles tinham pelo menos uma criança carregando. Ao todo, 89 crianças desceram acompanhando os andores, algumas carregando lanternas.

O comportamento das crianças foi observado em três momentos distintos: durante a descida, no banho propriamente dito e no retorno pós-banho. Na descida, as crianças estavam mais sérias e compenetradas, quase não brincavam. Durante o banho do santo, aquelas que se aventuravam no rio se preocuparam mais em molhar a si próprias e os outros, do que banhar o santo (Figura 2). No retorno, a descontração comanda a subida e ocorre um empurra-empurra generalizado para passar por baixo de outros andores que ainda desciam em direção ao rio.



Figura 2 – Crianças banhando o santo

Fonte: Ministério do Turismo

Durante a procissão, a descida da ladeira e o banho do santo, não há brincadeiras de regras, apenas as espontâneas, o empurra-empurra, um misto de testar os limites, gaiatices e



principalmente molhar a si mesmo e os outros durante o banho do santo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Arraial do Banho de São João, embora tenha um caráter sério, religioso, possui um universo lúdico que se descortina para as crianças nas casas dos festeiros e no rio Paraguai, como um momento único em que é possível "fazer arte", jogando pedaços de madeira em uma fogueira e entrar no rio à noite, com a autorização dos adultos, garantindo a diversão e o riso solto. A cultura lúdica durante as festividades é composta por brincadeiras espontâneas, com destaque para as de testar os limites e as tradicionais de regras.

Não foram observadas brincadeiras originais, oriundas do Arraial, mas a cultura lúdica dos corumbaenses se fez presente nas brincadeiras de aloitar. Algumas brincadeiras características das festas juninas foram observadas em torno da fogueira, além de soltarem bombinhas e os estalinhos jogados nos pés uns dos outros.

Outros estudos tendo como objeto a cultura lúdica no Banho de São João necessitam ser realizados para que se ampliem os conhecimentos sobre esse universo tão rico e importante para os corumbaenses.

AGRADECIMENTOS

Aos membros do CLUCIEF, que auxiliaram na coleta dos dados para a realização desta pesquisa. À Secretaria de Turismo de Corumbá que liberou os dados sobre os festeiros, essenciais para este estudo.

NOTAS

¹ O Ministério do Turismo do Brasil incluiu o Arraial do Banho de São João, no mapa interativo de festejos juninos, divulgado em: <<http://www.turismo.gov.br/%C3%BAltimas-not%C3%ADcias/11485-turismo-lan%C3%A7a-mapa-de-festejos-juninos.html>>.

REFERÊNCIAS

- Brougère, G. (1998). A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação da USP*, 24(2), 103-116.
- Corumbá. (2018). Secretaria de Turismo. *Cadastro de Festeiros: 2018*.
- Fernandes, H.D. (2012). *Deus te salve João Batista: uma contribuição sobre o Banho de São João de Corumbá*. Corumbá: FCMS/Parma.



Flandoli, B.R.G.X., Rosa, A.M., Dias, R.T.R. (2015). O Banho de São João: sincretismo de religiões e culturas e sua adaptação à institucionalização. *Revista Geopantanal*, (19):9-25.

Ludke, M.; André. M.E.D. (1998) A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU.

Rocha, E.A. (1997). *A festa de São João em Corumbá*. São Paulo: EditorAção.

Souza, J.C. (2004). O caráter religioso e profano das festas populares: Corumbá, passagem do século XIX para o XX. *Revista Brasileira de História*, 24(48):331-51.

Silva, E. (2018). *Crianças no banho de São João*. Colorida; 17,5 x 13 cm.

Zaim-de-Melo, R. (2017). **Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma "Escola das Águas"**. Tese de Doutorado em Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

MUSEO DEL JUEGO