

ENSINAMENTOS DO BRINCANTE DE CAVALO MARINHO AO ATOR DE RUA

Ana Caldas Lewinsohn

Palavras-Chave: Cavalo Marinho; Teatro de Rua; Ator e Brincante

GT14: Teatro Popular e Folguedos

Ana Caldas Lewinsohn. Mestranda em Artes Cênicas no Instituto de Artes da Unicamp.
R. Luiza de Mello Bueno, 537, Parque das Universidades, Campinas, SP. CEP: 13086-100.
Tel: (19) 2121 0062; 8128 7880. Tel/fax: (19) 3287 4424. E-mail: analew@gmail.com

Resumo

O Cavalo Marinho é uma brincadeira popular de rua encontrada principalmente na Zona-da-Mata norte de Pernambuco que reúne dança, poesia, música e teatro. Os brincantes - atores-dançarinos-músicos - apresentam um domínio do movimento, uma precisão gestual e uma capacidade de jogo através do improviso que chamam a atenção não só do público, como também de artistas cênicos pesquisadores. Este artigo busca identificar e analisar os elementos que qualificam o Cavalo Marinho como uma fonte de riqueza e de aprendizado para a formação do ator de rua visando um aprofundamento da sua arte.

Introdução

Ao realizar uma série de entrevistas com brincantes¹ do Cavalo Marinho da Zona-da-Mata, norte de Pernambuco, mais especificamente na pequenina cidade de Condado, deparei-me com uma postura curiosa em relação ao aprendizado. Queria saber como aprenderam a brincar o Cavalo Marinho e ouvia sempre uma mesma resposta: "aprendi olhando, olhando os outros" (Martelo, 2007). Da mesma forma, sempre que perguntava sobre como ensinavam os outros a brincar, também era comum uma mesma reação, como a do Mestre Biu Alexandre (2006):

Eu não ensino nada a ninguém. A ninguém, nem a filho, nem a neto, nem a você se vier aprender comigo, não vai aprender, eu não ensino. Você sabe que palavra é essa, dá pra entender? Pra eu ensinar uma coisa a você, o que que eu vou fazer com você? Pra lhe ensinar e você aprender comigo, o que que eu vou fazer com você? Vou pegar suas pernas e dançar! Não é assim? Aí to ensinando? O que a gente faz é dar orientação. Aí tá certo. Se Aguinaldo disse: "olhe pai, ensinei aquela menina ali", eu digo: "você mentiu". É porque ele não sabe? Ele sabe. Mas ensinar não. (...) A gente brinca, a gente dá aquela explicação, faz, a gente dança, que é pra pessoa ver. Mas ensinar ninguém tem esse direito de ensinar ninguém. Certo ou errado? Se estiver errado pode dizer, que eu não me incomodo não.

Esse posicionamento, que a princípio poderia passar despercebido, acabou colocando-me frente a algumas reflexões a respeito do processo de aprendizado, do trabalho do ator e da criação teatral. Diferentemente de outras áreas mais objetivas, conhecidas como Ciências Duras, a Arte é, em si, um campo que mistura a subjetividade e a objetividade, ambas tendo igual importância. Nesse sentido, quando pensamos em métodos de ensino de arte ou modos de criação artística, nos deparamos com uma infinidade de possibilidades. Isso se deve ao fato da criação lidar com o mundo subjetivo e de seu produto não ter que ser comprovado cientificamente.

O impulso elementar e a força vital para criar provém de áreas ocultas do ser. É possível que delas o indivíduo nunca se dê conta, permanecendo inconscientes, refratários até a tentativa de se querer defini-las em termos de conteúdos psíquicos, nas motivações que levaram o indivíduo a agir.

Além dos impulsos do inconsciente, entra nos processos criativos tudo o que o homem sabe, os conhecimentos, as conjecturas, as propostas, as dúvidas, tudo o que ele pensa e imagina. (Ostrower, 1987:55)

O aprendizado através da observação contém uma série de elementos. Podemos brincar de destrinchá-los e para isso me colocarei como sujeito observador para que eu possa, por meio de minhas próprias vivências, elencar esses elementos. Quando uma pessoa deseja apreender algo por meio da pura observação, sendo esta uma expressão artística, ela precisa se colocar numa postura de abertura e alerta para que capte as concretudes e as sutilezas do que está sendo observado. Ou seja: precisa, ao mesmo tempo, prestar atenção nas formalizações e tentar perceber o que faz com que essas formalizações se tornem vivas. Isto porque, se tentar reproduzir num momento seguinte, exclusivamente as formas, pode ser que algo lhes falte. O que será que falta e como essa lacuna pode ser preenchida?

Provavelmente, o que falta não é um elemento que pode ser reproduzido, ou seja, não há como tentar imitá-lo. Esse elemento, que chamarei aqui de *estado*, depende de cada um. O *estado* mistura a forma e uma intenção, gerada por uma motivação. Ou seja, ao observar uma expressão artística, existe uma motivação para isso, uma força subjetiva que atravessa o observador e faz com que ele se afete com essa expressão e por isso queira apreendê-la. Da mesma forma, há uma força que gera o *estado* do artista observado, e é a partir do encontro dessas forças, dessa relação criada pela observação, que o observador deve perceber que força nova é essa, e guardá-la para que seja um motor gerador de um novo *estado* e, conscientemente juntá-lo à forma apreendida quando quiser reproduzi-la em re-criações.

O aprendizado por meio da observação direta, participante, requer um posicionamento muito ativo do observador. Ele apreenderá o quanto se dispuser, o quanto se colocar aberto e motivado, o quanto trabalhar a repetição das formalizações. Nesse sentido, como diz sabiamente o Mestre Biu Alexandre (2006), não há realmente alguém ensinando, no sentido de uma situação de ensino mais comum, em que há uma transmissão do "b-a-bá". Há, de fato, uma relação de mestre-aprendiz. O mestre está lá para executar da melhor forma o que levou anos para construir, e a partir da observação dessa maestria, o aprendiz consegue, ao se colocar numa postura de abertura-ativa, de fato apreender o que deseja.

A criação artística, assim como o aprendizado da arte, requer esses mesmos elementos: o *estado* criador e expressivo e a formalização desse *estado*. Mas afinal, o que de fato importa a uma criação artística? Quem julgará seu produto e qual a relevância desse julgamento? Na verdade, não se trata de um julgamento, e sim de um enfrentamento, de um diálogo, de uma troca que pode tanto ser positiva quanto negativa. Mas será sempre uma troca. No caso do teatro de rua, objeto de pesquisa com o Cavalo Marinho, a aceitação do público ou simplesmente a sua permanência no local significa uma das respostas ao bom funcionamento do resultado cênico.

Pensando nesse bom resultado cênico do teatro de rua que faz com que, no mínimo, o público se mobilize a sua volta e permaneça no local assistindo à apresentação, o próximo passo será investigar quais elementos fazem com que o ator e sua obra sejam capazes de "fisgar" os passantes e fazer com que eles apreciem a criação e possam até

muitas vezes dialogar com ela, numa fértil relação interativa. Nesse sentido, a observação participante da brincadeira do Cavalo Marinho em Pernambuco em dezembro de 2006 e janeiro de 2007 e a observação em especial de alguns brincantes, vêm ensinado muito.

Breve contextualização do Cavalo Marinho.

O Cavalo Marinho é uma brincadeira popular de rua que acontece principalmente na Zona-da-Mata norte de Pernambuco, sendo encontrada também no interior da Paraíba. Os brincantes são em sua maioria, cortadores ou ex-cortadores de cana. Vivem em cidades criadas após a transformação dos engenhos em usinas. Esse processo de novas formas de agrupamentos urbanos, fez com que os brincantes, que até então eram moradores desses engenhos, fossem morar nas "ruas" (como eles chamam a cidade), uma vez que muitas de suas casas nos engenhos foram destruídas.

Outra mudança importante é que os brincantes, cortadores de cana, que antes eram empregados fixos nos engenhos, passaram a ser contratados por safra. Além disso, se antes havia uma garantia de moradia e salário, por menor que fosse, hoje em dia ganham menos, trabalham mais, não têm garantias e são obrigados a buscar alternativas como: compra de terrenos, construção de suas próprias casas ou viverem de aluguel nas periferias dessas pequenas e recentes cidades.

A pobreza é, portanto, bem presente em suas vidas. É importante se observar, no entanto, que a brincadeira do Cavalo Marinho e do Maracatu Rural² (grande parte dos brincantes participam das duas), necessitam de muito dinheiro para acontecer. Isso se deve ao fato de ambas precisarem de uma grande quantidade de figurinos, adereços, bonecos e instrumentos musicais. O figurino de um caboclo de lança, do Maracatu, por exemplo, precisa de uma série de tecidos especiais, uma enorme quantidade de adereços, além dos sinos, caríssimos, que fazem com que o preço de cada roupa seja bem acima de dois salários mínimos. Em uma visita a um brincante, pude observar condições muito precárias em sua casa onde não havia sequer uma geladeira. Mesmo assim, ele conservava, orgulhoso, inúmeros figurinos e objetos das brincadeiras, que juntos somariam uma enorme valia em dinheiro.

Percebe-se, claramente, portanto, que a grande alegria e motivação de vida dessas pessoas é a brincadeira. E a brincadeira envolve todo um planejamento, que é parte inerente ao processo de criação do Cavalo Marinho, desde a preparação e confecção desses objetos (feitos por eles mesmos) até a apresentação. Existe uma vontade quase irracional que faz com que os brincantes se integrem à brincadeira e nela permaneçam.

A brincadeira do Cavalo Marinho, que antes acontecia nos próprios engenhos, hoje ocorre nas ruas, nas festas de aniversário ou de padroeiras da cidade. Seguindo a tradição, iniciam-se as apresentações no último sábado de julho, dia de Santana, e vão até 6 de janeiro, dia de Reis. Porém, hoje em dia é comum a contratação da brincadeira do Cavalo Marinho em outros eventos durante o resto do ano.

Quando a brincadeira acontece na sua totalidade, ela dura uma noite inteira. Começa cerca de 20h00 e vai até o sol raiar. O folguedo é formado por alguns brincantes que se revezam em suas funções de figureiros e galantes, além dos músicos. Os figureiros são aqueles que representam as figuras mascaradas, que são os personagens da brincadeira. Os galantes realizam as coreografias e os trupés³ soltos, que preenchem os espaços de tempo entre a saída de uma figura e a entrada de outra. Algumas funções na brincadeira são executadas por brincantes fixos, ou seja, não há troca de papéis nas figuras do Mateus e do Bastião, que permanecem em cena a noite inteira.

Mas é a figura do Capitão, que comanda o tempo das cenas com o seu apito. A figura do Capitão muitas vezes é executada pelo mestre do Cavalo Marinho, sendo portanto também representada por um só brincante, durante a noite inteira. Ultimamente, porém, devido à falta de figureiros em alguns grupos, é comum a troca de papéis: o brincante que estava de Capitão sai para botar alguma figura que só ele coloca, e passa seu apito para um galante ou figureiro comandar aquela parte da brincadeira.

A música é executada ao vivo pelo banco - nome que se dá aos músicos que se sentam juntos em um banco durante toda a apresentação. O banco é composto sempre pelos mesmos instrumentos: uma ou duas bages (espécie de reco-reco feito de taboca), uma rabeca (violino artesanal, com diferentes afinações), um mineiro (ganzá) e um pandeiro. Normalmente, quem toca o pandeiro canta as toadas e os outros sempre respondem em coro.

Imaginário Popular

Além de apresentar o "auto do boi", o Cavalo Marinho conta a história de muitas figuras que habitam a vida imaginária e cotidiana da população. O enredo da brincadeira é um baile que o Capitão Marinho vai oferecer aos Santos Reis do Oriente. Ele contrata dois negros, o Mateus e o Bastião, para tomarem conta do terreiro, enquanto viaja. Os dois parceiros "tomam conta, e não dão conta" - palavras pronunciadas por eles durante a noite.

Quando o Capitão retorna, acontecem diferentes coreografias, como a "Dança dos Arcos" e "São Gonçalo", dançadas pelos galantes e mestradas pelo Capitão - que também dança, conduzindo a coreografia. A partir daí inicia-se um entra-e-sai de diversas figuras e a última encenação da noite narra a morte e ressurreição do boi. Tudo é executado com muita graça e alegria, num clima festivo. Meyerhold, citado em Solivetti (1981), destaca essa qualidade de brincadeira quando explica a necessidade do ator interpretar numa dimensão de alegria, como na infância, mesmo em cenas em que se deva morrer.

"A graça é fazer o povo rir, procurando na teoria, que é importante para botar bem a figura. Eu boto uma tal de uma Velha que se o cabra tiver com três dias de raiva, ele ri. Ela é safada demais", diz Mocó - brincante de Cavalo Marinho, em entrevista à Maria Acselrad (2002:115). O riso é um importante componente da brincadeira e sinal de aprovação que expressa o contentamento do público com o trabalho apresentado. Bergson (1980:78), enfatiza que "o personagem cômico é um tipo: (...) rigidez, automatismo, distração, insociabilidade, tudo isso se interpenetra, e em tudo isso consiste a comicidade de caráter".

Cada brincadeira é única. A ordem das Figuras, as loas (versos) declamadas, as toadas que vão se sucedendo e anunciando a evolução das danças, a participação da audiência, o ambiente festivo são alguns dos fatores que determinam a dinâmica de uma sambada⁴ de Cavalo-Marinho que, mesmo respeitando regularidades, traz em si o encantamento do inesperado como característica fundamental. O Cavalo-Marinho se estrutura a partir de uma constante troca de informações, afinidades e diferenças veiculadas, principalmente, pelo trânsito de rabequeiros, figureiros e Mateus. Mas também por aqueles que estão assistindo e interferem, incentivando, reclamando, e assim, alterando o próprio desenvolvimento da brincadeira (Acselrad, 2002:46).

Elementos do Cavalo Marinho indispensáveis ao teatro de rua

Para um artista cênico pesquisador, existem diversos fatores que chamam atenção na brincadeira do Cavalo Marinho: a qualidade de movimento e a presença cênica dos brincantes, gerada pela concentração com que esses movimentos de difícil execução são

realizados. Ao mesmo tempo, existem espaços para o improviso, que cria uma relação com o público diferenciada, de cumplicidade e participação.

A improvisação do texto, no Cavalo Marinho, não é inteiramente elaborada na hora da brincadeira, mas sim resultado de um imenso repertório de loas (versos) que os brincantes guardam dentro de si. Tessari (1981:30), pesquisador italiano de *Commedia dell'Arte*, relata bem esta característica do improviso, que pode ser observado, claramente, nas brincadeiras da Zona da Mata brasileira:

A improvisação não é a utopia de uma pretensa criatividade imediata, mas sim praticabilíssima realização do apenas aparente paradoxo pelo qual, enquanto se finge fazer nascer sobre a cena um Texto antes inexistente, se traduz em espetáculo imediato - jogando com a mais ampla margem de liberdade mnemônica dos atores - não um texto nunca escrito, mas sim o fantasma de um texto sempre muito facilmente componível para que seja necessário que um Poeta o escreva (Tessari, 1981:30).

O que podemos notar no improviso da brincadeira, no Cavalo Marinho, é uma mistura de um rico repertório, que vai sendo armazenado e fica guardado na memória dos brincantes ao longo dos anos, com os acontecimentos do momento. Uma desavença aqui, uma risada inesperada do banco ali, uma pessoa do público que grita algo...

Inúmeras são também as situações que podem interferir no funcionamento de uma ou de outra cena. A capacidade de incorporar essas contribuições espontâneas do público, com suas ações e reações, de um modo criativo e muitas vezes cômico, é um grande fator para o caminho do sucesso, como salienta Martelo (2007): "porque se ele não brincar com aquele povo, como é que fica? Não tem graça, não tem graça".

Este jogo de rua abre a possibilidade para que se manifeste a mais ampla liberdade criadora, porque enquanto dura, põe o mundo de cabeça pra baixo, inverte os valores organizadores da sociedade. (...) O jogo, enquanto experiência lúdica, é fundamentalmente questionador porque tem a capacidade de subverter e desequilibrar a ordem social que propicia tranquilidade (Carreira, 2005:30).

As figuras do Mateus e do Bastião, acabam sendo responsáveis por grande parte do jogo e do improviso da brincadeira. Isso se deve ao fato dessas duas figuras permanecerem em cena o tempo todo e por isso serem expostos à todo tipo de interferência externa. Essas figuras têm a função de controlar essas interferências de modo criativo, para proteger a brincadeira. "O Mateu vai tomar conta de tudo. Vem um bêbo, o Mateu tem que retirar, tem um barulho, o Mateu vai acalmar" (Martelo, 2007). Essa proteção não se refere somente ao mundo visível, concreto, mas também ao mundo invisível, aos mistérios, às energias. É importante observar que quando se trata de folguedos populares, muitos universos estão envolvidos e por isso há tamanha complexidade em estudá-los. O sagrado e o profano interagem de uma maneira muito fluída, assim como o mundo visível e o mundo invisível.

O mistério existente nas brincadeiras e suas simbologias e rituais não são colocados abertamente para os pesquisadores, embora façam parte delas. Quando tocamos nesse assunto em entrevistas, os brincantes, em sua maioria, mudam magnificamente o foco da conversa, fazendo com que esses assuntos continuem misteriosos... A ligação com o mundo oculto sempre esteve de alguma maneira ligada à arte:

É verdade que a função essencial da arte para uma classe destinada a transformar o mundo não é a de *fazer mágica* e sim a de *esclarecer e incitar a ação*; mas é igualmente verdade que

um resíduo mágico na arte não pode ser inteiramente eliminado, de vez que sem este resíduo provindo de sua natureza original a arte deixa de ser arte.

Em todas as suas formas de desenvolvimento, na dignidade e na comicidade, na persuasão e na exageração, na significação e no absurdo, na fantasia e na realidade, a arte tem sempre um pouco a ver com a magia.

A arte é necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo. Mas a arte também é necessária em virtude da magia que lhe é inerente. (Fischer, 1976:20)

A dupla Mateus e Bastião funciona sempre junta. Um complementa o outro, mas quem se nota mais presente é a figura do Mateus, por ser ele o "comandante", quem toma a frente das decisões. O outro, Bastião, segue o que o parceiro faz e juntos fazem as ligações entre as diversas Figuras do Cavalo Marinho. Os dois trazem e levam embora as Figuras, às vezes numa boa e às vezes debaixo de bexigadas. Tanto Mateus, quanto Bastião carregam durante toda a brincadeira, uma bexiga de boi cheia de ar, que serve para ajudar a marcar o ritmo das toadas do Cavalo Marinho, percutindo-a em seus corpos, e para bater nas Figuras ou em alguma pessoa do público que tente desandar a apresentação.

Cada um tem características próprias, que diferenciam um do outro. Assim como nas célebres duplas como Arlequim & Brigueia, da *Commedia dell'Arte* e os palhaços Branco & Augusto, podemos observar na dupla Mateus & Bastião que um é esperto e o outro bobo, como afirma Martelo (2007), que é considerado o Mateus mais famoso hoje: "É porque o Mateu é o frenteiro e o Bastião é o segundo, é o pareia, são irmãos. O Bastião faz a mesma coisa, mas ele é mais fraco que o Mateu, ele tem que ouvir o que o Mateu diz. O Mateu é que manda, em tudo. (...) O Bastião é meio bobo". Um funciona como a alteridade do outro.

A brincadeira e relação direta com o público são exploradas durante toda a brincadeira e por todos os brincantes. Naturalmente, alguns mais, outros menos. Mas o clima de brincadeira é instaurado, e dessa forma o público se sente participante e à vontade para se colocar, fazer comentários em voz alta, ou mesmo dançar junto. Nota-se, porém, que há um certo respeito quando se trata da dança. Não é qualquer um que entra na roda. Os trupés do Cavalo Marinho são extremamente complexos e exigem de quem pretende experimentá-los, uma destreza física, uma disponibilidade corporal e muita concentração. Isso é um fator que chama muito a atenção do público, já que tudo o que não é fácil de fazer e exige um treino, ganha a apreciação das pessoas, nem que seja, a princípio, por curiosidade. Todas essas características, trabalhadas em equilíbrio, são de extrema importância para o ator. Segundo Oida (1992:33), "é a concentração física e psíquica que envolve profundamente os espectadores, ao mesmo tempo que entrar em cena e reagir a tudo que acontece momento por momento. Ser aberto, generoso, flexível, este é o ideal".

A música executada ao vivo, enriquece e dá vida a todos esses elementos. Mantém um mesmo ritmo durante a maior parte da brincadeira, com variações melódicas e de toadas. As toadas e melodias acompanham as cenas, que se baseiam principalmente nas figuras e nas coreografias coletivas, com os galantes.

O Cavalo Marinho tem uma estrutura muito favorável ao teatro de rua: é composto de pequenas cenas de curta duração, que não comprometem o entendimento da brincadeira para quem chegue depois do início, no meio ou no fim. Algumas figuras têm ordem certa para aparecer, uma depois da outra, mas muitas podem aparecer isoladamente. Isso se deve ao fato de hoje a brincadeira não ser executada mais na sua totalidade, segundo a maioria dos brincantes.

Assim, as figuras acabam entrando sem um fio condutor linear, entram contando a sua própria história, geralmente falando de onde vêm e para onde vão, fazendo com que a

roda seja um lugar de passagem. A música acaba sendo o real fio condutor da brincadeira, tapando os buracos imprevistos, acompanhada pelos trupés soltos, como dito anteriormente.

As figuras, mascaradas, às vezes utilizam um mesmo figurino ou até uma mesma máscara. O que as diferenciam é o que vêm fazer, o modo de falar, o eixo corporal, o modo de dançar, os gestos, as toadas. Cada figura tem uma toada própria e gestos característicos que fazem com que um público que seja freqüentador das sambadas de Cavalo Marinho, saiba reconhecê-la logo na entrada. Alguns espectadores têm até suas preferências: gostam do momento da Véia - figura que faz grande sucesso por ser um homem vestido de mulher velha e assanhada - ou do Soldado, ou do Mestre Ambrósio...

A utilização de máscaras para o teatro de rua é um recurso muito funcional. Como a máscara esconde as expressões faciais do ator, o corpo tem que ganhar uma dimensão muito maior e assumir uma gestualidade precisa. A máscara faz com que tudo se engrandeça, tanto a voz quanto o corpo, e nesse sentido caminha de encontro com a necessidade do ator de rua de crescer para que ganhe a atenção do público e possa competir com os outros barulhos e estímulos visuais expostos.

As coreografias dos galantes e principalmente a Dança dos Arcos são momentos especiais na brincadeira que fazem com que a maioria das pessoas que passam na rua pare para contemplar a beleza dessas cenas. A Dança dos Arcos é executada pelos galantes, todos com um mesmo figurino, com muito brilho e comandada pelo Capitão, que comanda a dança com seu apito. Essa coreografia é feita com arcos de cipó enfeitados com fita colorida, desenhando percursos circulares pelo espaço.

Considerações finais

A partir da explanação de alguns dos elementos cênicos presentes no Cavalo Marinho, podemos perceber que esta brincadeira apresenta inúmeras contribuições para o enriquecimento da formação do ator e do espetáculo de rua.

No Cavalo Marinho, a exemplo do teatro de rua, em primeiro lugar o espaço: a disposição espacial é uma roda fixa, formada pelo banco, ao fundo, e pelo público ao redor que se aglomera para assistir o espetáculo. Essa formação espacial, além de criar um isolamento que protege o espetáculo, favorece a visão do espectador, em diferentes perspectivas e dimensões. Ao se colocar em qualquer lugar da roda, sem que por isso fique em uma localização menos privilegiada, pode apreciar e interagir com o espetáculo. Na dimensão temporal, ao contrário das marcações e da rigidez presentes no teatro tradicional, o tempo no teatro de rua, assim como no Cavalo Marinho, pode ser um continuum alimentado pelas ações e reações da platéia.

As coreografias, que são extremamente plásticas e amplas no espaço da rua, chamam a atenção do público, que acaba se aproximando para compartilhar de tamanha beleza. A música, numa simbiose rítmica com os passos e com a dança dos brincantes, por ser executada ao vivo, permanece pulsante durante toda a sambada, e é um forte elemento contagiante e aproximador do público.

Um passante da rua, caminha e vê um aglomerado de pessoas, se aproxima e escuta a música, se aproxima mais e então é convidado pela própria existência da brincadeira, a compartilhar daquele momento. Mesmo que chegue depois, é capaz de acompanhar a dramaturgia do espetáculo, já que esta é composta de cenas isoladas, de fácil compreensão.

O público do teatro de rua é, fundamentalmente, um público acidental que presencia o espetáculo porque se encontra casualmente com o acontecimento teatral que interfere no

espaço público, e constitui-se em um fato artístico surpreendente. Este fato provoca uma ruptura na funcionalidade espacial cotidiano, e modifica o repertório de usos do espaço (Carreira, 2005:34).

Os brincantes, utilizando-se de máscaras, demonstram um grande domínio corporal. Executam trupés com alto grau de dificuldade e gestos extremamente precisos. Cantam e brincam com o público por meio de improvisos e acabam dispondo de excelentes recursos para que o público não só permaneça como se envolva com a brincadeira, sempre permeada por um clima festivo e renovador.

A observação direta, participante, desses brincantes em *estado* de brincadeira, além de uma vivência local para se nutrir também da alma que compõe uma sambada de Cavalo Marinho, são grandes ensinamentos para um ator de rua que queira se aprofundar em sua arte. A importância dessa atitude na pesquisa atual das Artes Cênicas é reconhecer nas festas brasileiras, nos folguedos populares, o potencial criativo e técnico neles existentes, valorizando assim nossa cultura brasileira sem ter que se apoiar unicamente em modelos estrangeiros.

¹ Os brincantes são as pessoas que participam do folguedo, que é por eles chamado de brincadeira. "Mais do que apresentar ou que representar, o termo brincar parece mais adequado para designar o fazer do ator brincante. Na brincadeira, rigorosamente, não se apresenta, não se representa, simplesmente se brinca. Brinca-se no sentido de que os brincantes apenas se divertem, junto com o público, que também faz parte da brincadeira." (Barroso, 2004, 84-5 citado in Oliveira, 2006, 45).

² O Maracatu Rural, ou Maracatu de Baque Solto, é uma brincadeira de carnaval que acontece também na Zona-da-Mata norte de Pernambuco. Os brincantes que se destacam são os caboclos de lança, que têm uma indumentária que chega a pesar 25 kg, dando-lhes grande imponência e dançam com suas lanças de mais de 2 metros de comprimento, feitas de madeira com uma ponta fina, toda enfeitada por fitas de tecido.

³ Trupés são os passos da brincadeira. No Cavalo Marinho existe uma grande variação de trupés de considerável complexidade, que sempre marcam o ritmo da música e são executados pela parte inferior do corpo (quadril, pernas e pés), deixando os braços mais livres.

⁴ A brincadeira de Cavalo Marinho também é chamada de sambada pelos brincantes.

Bibliografia

ACSELRAD, Maria. **Viva Pareia! A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza: uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho.** Dissertação de Mestrado em Antropologia, Rio de Janeiro: UFRJ/IFCS, 2002.

BORBA-FILHO, Hermilo. **Apresentação do Bumba-meu-Boi.** Recife: Imprensa Universitária, 1966.

CARREIRA, André Luiz Antunes Netto. **Reflexões sobre o Conceito de Teatro de Rua.** In Carneiro, Ana e Telles, Narciso (org.) **Teatro de Rua; Olhares e Perspectivas.** Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2005.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro.** São Paulo: Ed. Global, 2001.

_____. **Antologia do Folclore Brasileiro.** São Paulo: Ed. Global, 2 volumes, 2002.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

OLIVEIRA, Joana Abreu. **Catirina, o Boi e sua Vizinhança - elementos da performance dos folguedos populares como referência para os processos de formação do ator**. Dissertação de Mestrado, Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2006.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Ed. Vozes, Rio de Janeiro, 1987.

MURPHY, John. **Performing a moral vision: an ethnography of Cavalo Marinho, a Brazilian musical drama**. Tese de Doutorado em Etnomusicologia, New York: Columbia University, 1994.

_____. **Cavalo-Marinho, a regional Variant of the Traditional Bumba-meu-boi in Pernambuco, Brazil**. Texas, 2006. (No prelo).

Entrevistas:

Mestre Biu Alexandre. Dia 28 de dezembro de 2006, Condado, Pernambuco. Realizada pela autora.

Martelo. Dia 02 de janeiro de 2007, Condado, Pernambuco. Realizada pela autora.