





O Cavalo Marinho e seus elementos animados

Mariana Oliveira

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)



Páginas 82 e 83: Mestre Ambrósio (Maciel Salustiano). Pernambuco. Brinquedo de Mestre Antônio Teles. Foto de Mariana Oliveira.

Página 84: O Boi. Pernambuco. Brinquedo de Mestre Antônio Teles. Foto de Mariana Oliveira.



A natureza animada do Cavalo Marinho: entusiasmo, movimento e diversão

Diversos motivos fazem do Cavalo Marinho uma verdadeira estrutura animada. Seja pela energia vigorosa que emana de seus brincadores, entusiasmados e dispostos a “melar os pés de poeira” durante toda uma noite de festa, seja pela idéia de movimento que perpassa todos os aspectos da brincadeira.

Movimento dos corpos dançantes ativos e ligeiros à maneira de um “corrupio”, como imaginou mestre Antônio Teles, da cidade de Condado, Zona da Mata Norte pernambucana. Movimento no tempo de sujeitos que brincam e contribuem para a estrutura sempre transitória do Cavalo Marinho, espaço de convergência de saberes e de diferentes manifestações, tais como Reisados, Bumbas-meu-boi, Mamulengos, Batuques, Danças de São Gonçalo do Amarante, louvações do Catolicismo popular e cultos do Xangô e da Jurema, que ali um dia se imbricaram por obra não de projeto definido mas de *bricolagem*, como a define Lévi-Strauss (1970).

Movimento também no jogo da cena, na dinâmica do brinquedo, que o mestre vai “manobrando” ou “manuseando” ao longo da apresentação, observando com atenção certas diretrizes da tradição, mas também reservando lugar para o novo, o improvisado e a

expectativa de que se “aumente a cultura”, como diz mestre Mariano Teles (Chã de Camará/PE).

A ambigüidade das expressões presente nos recorrentes trocadilhos, importante recurso de comicidade, a recreação das palavras, que a poesia faz em sua “amarração” de versos nem sempre preocupada com significados para além da sonoridade e da rima, e o estilo de representação, que muitas vezes desenha tênues fronteiras entre realidade e ficção, apontam para a mobilidade de sentidos na tentativa de leitura da brincadeira. Os sentidos não se sedimentam e não se clarificam, mas se sobrepõem e se deslocam, permitindo diferentes interpretações por parte do espectador.

Ainda outro aspecto conduz à definição do Cavalo Marinho como um sistema animado: a capacidade de reinvenção do mundo. Não pretende sua cópia fiel, o que opera é transfiguração, *diversão*, que constitui, como observou Ortega y Gasset (1991), uma volta ou *versão* de nosso ser para o ultravital ou irreal, um mover-se da séria realidade cotidiana para um mundo imaginário de suspensão. Trata-se de capricho do pensamento poético, o mesmo que faz os mestres e irmãos Antônio e Mariano Teles reinventarem seu cotidiano com o gracejo “fui eu que fiz” para tudo o que acham bonito no mundo. O último afirma: “Eu fiz até o sereno”. Em seguida, pergunta:

Será que eu tenho esse poder? E ri, num jogo bem humorado acerca da própria condição humana e de sua limitação variável, que fazem o homem rever “em cada instante a fronteira momentânea entre sua impotência real e a onipotência que imagina.” (ORTEGA y GASSET, 1991:87)

Figuras e máscaras

Segundo uma das tradições, a primeira figura a chegar na roda do terreiro, espaço cênico delimitado pelo banco dos músicos e pelo povo que se reúne e se dispersa ao longo das oito horas de sambada, é Mestre Ambrósio. Vendedor de figuras, papéis ou personagens,

traz no ombro um bastão de onde pendem algumas máscaras. Trata-se de figura-índice que, a pedido do dono da roda, o Capitão, mostra cerca de vinte outras que sairão na noite, escolhidas no vasto elenco de mais de setenta e duas, dentre as quais contam-se exemplares de diferentes graus de realidade de personagem.

Sobre esse assunto, tendo por referência a classificação organizada por Pavis (1999), predominam os papéis e os tipos. Seus nomes, não próprios, costumam sugerir funções: Soldado da Gurita, Empata-samba, Mané do Baile, Valentão, Varre-rua, Pisa-pilão, Serrador e muitos mais. Além desses, encontram-se também as condições, os estereótipos e as alegorias: Mateus e Bastião representam a condição da classe dos escravos ou servos diante do Capitão, isto é, a classe dos senhores; a Véia do Bambu é o estereótipo da velha lasciva presente na tradição cômica desde a Antigüidade; como exemplo de alegoria, nada melhor que a Morte, com direito à famosa indumentária de capuz e foice. Enfim, a tendência é para a generalidade, num afastamento da idéia tradicional ou moderna de personagem em direção da de actante e, até mesmo, daquela de actante-estado presente no teatro contemporâneo, desreferencializado, não funcional e cujas ações não importam para o desenrolar da intriga, pois essa mesma desapareceu.

MA: — Capitão, bom dia, boa tarde, boa noite! Capitão mandou me chupar?

C: — Mandei lhe chamar, não mandei lhe chupar não, que eu não sou morcego.

MA: — Então, pra que Capitão mandou me chamar?

C: — Mandei lhe chamar porque soube que o senhor tem figura pra vender.

MA: — Oi, Capitão, eu tenho muita, eu tenho muita figura.

C: — Pra quê?

MA: — Pra Caboclinho, Fandango, Catimbó, Xangô, Maracatengo, Pastoril...

C: — Não me serve não.

MA: — O senhor quer pra quê?

C: — Pra Cavallo Marinho.

MA: — Pra Cavallo Marinho eu não tenho não.

C: — Ô, seu Ambrósio, o seu sacco é grande. Se o senhor mexer dentro tudinho, o senhor não encontra uma não?

MA: — Capitão, vou ver. (*Vai e volta, ao som de sua toada*⁵³). Capitão, eu fui em cima, fui embaixo, achei duas. Botando duas dentro serve?

C: — Dentro do samba!

MA: — Então, bula que eu boto!

C: — Figura!

Seu Ambrósio faz a demonstração através de danças específicas, “maneiras de chegar” que identificam essa ou aquela figura, verdadeiras máscaras construídas pelo corpo em movimento. Um dos sentidos gerais da máscara constitui justamente a tipificação, o tornar algo característico.

No caso de Ambrósio, além de portar a sua própria, ele multiplica as quatro ou cinco que carrega penduradas, contando-as e tornando a contá-las, como se muitas mais fossem, gracejando e indicando a riqueza de personagens do Cavallo Marinho. Nesse ato, não trata de especificidades. A seguir, entretanto, realiza “manejos” de corpo característicos de cada figura. São gestos relacionados a ações e funções, eficientes chaves de identificação, muito e de identificação, muito embora, ironicamente, o próprio Capitão nunca reconheça a figura mostrada:

MA: — Capitão viu?

C: — Vi, mas não conheci.

MA — Nem no chegar, no levantar poeira, no trupé...?

C: — Não.

MA: — Capitão é besta, é doido ou se faz! Eu vou embora e não digo.

C: — Eu pago pra voltar e dizer.

⁵³ “Toada” é canção breve, em geral de estrofe e refrão, em quadras (Cascudo, 1984).

MA: — Voltei pra receber. Foi o Mateus. Capitão quer ver mais?

C: — Quero.

MA: — Bula que eu boto!

C: — Figura!

As figuras vêm à roda realizar funções muitas vezes determinadas pela resposta ao recorrente “Capitão mandou chamar?”. Assim é que Mateus e Bastião devem “tomar e dar conta da roda do Capitão”, o Soldado tem que “prender os dois nêgos atrevidos que não querem dar licença para o Capitão brincar com sua família”, o Empata-samba vem “prender o samba”, já o Mané do Baile “solta o samba”, os Galantes juntam-se ao Capitão para louvações ao nascimento de Jesus Cristo, a dança dos arcos e de São Gonçalo, após as quais o Capitão volta montado no Cavalo para “tirar a sorte”, isto é, pedir, em cantos e versos, contribuições em dinheiro a pessoas da platéia. Até aqui, há um encadeamento mais ou menos fixo entre as partes da brincadeira, respeitado por diferentes grupos de Cavalo Marinho.

Quando a noite já vem alta, entretanto, a sabedoria e o conhecimento dos bons figureiros⁵⁴ pode proporcionar presentes tão ansiados quanto inigualáveis ao “botarem”, sem ordem fixa e com grande habilidade, figuras divertidas, raras, misteriosas. Valentões, Barbaças ou Tintinqués, Pataqueiros, Pisa-pilões, Varre-ruas, Mestres Domingos, Manés Taiões, Manés Chorões, Emas, Véias do Bambu, Manés Joaquins, Mortes, Padres Capelões, Diabos, Manas Negras, Margaridas, Bichos Babaus, Burras, Vaqueiros e Bois freqüentam com assiduidade as rodas da brincadeira com suas danças, cantos e versos, à maneira da revista, deixando saudosas lembranças de suas curtas e encantadas passagens.

⁵⁴ “Figureiro” designa o brincador que “bota”, isto é, interpreta várias figuras. Numa brincadeira, costumam atuar dois ou três figureiros que se revezam e cujo conhecimento, aliado à habilidade, constitui fator imprescindível, especialmente nos momentos mais avançados de uma sambada, quando a ordem das figuras torna-se mais livre.

Os elementos animados da brincadeira: máscaras

Ao proporcionar um jogo de despersonalização, a máscara permite o sair de si, aquele mover-se em direção a outro mundo, a uma realidade imaginada. Uma realidade *diferente*, palavra que, na fala de brincadores de Cavalo Marinho, parece também querer dizer algo melhor, especial.

Por um lado, a máscara constitui um poderoso e importante instrumento de desindividualização, como explica Nicinha, filha de mestre Antônio Teles e uma das poucas mulheres brincadoras:

“Ali, o povo não sabe nunca que eu sou uma mulher porque eu tô com uma máscara, né, a máscara é o que mais dificulta as pessoas a reconhecer.” (entrevista, 30/12/04)⁵⁵

Além disso, entretanto, a máscara significa metamorfose. Zé Mário, jovem brincador de Condado/PE, afirma:

“A minha transformação maior é a máscara; eu coloco a máscara ali, ali já não é eu mais, é quem eu vou colocar.” (entrevista, 03/01/05)

Se a figura não usa máscara, mas pinta o rosto, como no caso do nêgo Mateus, o ato da pintura é que se mostra decisivo. Quanto a Martelo, grande Mateus de Condado, Nicinha comenta:

“Ele se transforma quando ele mela o rosto.” (entrevista, 30/12/04)

Sair de si, disfarçar-se, trajar-se com a “farda” da brincadeira para não estar como “à paisana” são importantes procedimentos de

⁵⁵ As entrevistas foram dadas à autora no âmbito de sua pesquisa de campo para a dissertação “O jogo da cena do Cavalo Marinho: diálogos entre teatro e brincadeira”, PPGT/UNIRIO: 2002.

preparação para o brincar. No início da sambada, alguns trupés, característicos passos de dança com fortes pisadas no chão, e o “tombo do marguio”, jogo dançado em que os participantes mantêm um contínuo movimento de vaivém com ágeis avanços e recuos em relação ao centro da roda, constituem já eficiente aquecimento físico. O momento de se diferenciar da realidade ordinária, no entanto, exige a transformação proporcionada pela máscara. Para tanto, mestre Mariano Teles tem algumas recomendações acerca de sua confecção:

A gente tem que fazer a máscara diferente e a gente nunca faz que nem uma obra da natureza (...). A gente tem que fazer ela mais comprida, fazer meio aleijada, fazer uma diferença, desenhar ela (...). Fica bonito (...). A máscara, a gente tem que fazer mais diferente que as feição da pessoa, tem que ser muito mais mudada (...). Só é bonita porque é feia, que se fosse bonita, a gente não queria nem olhar (entrevista, 31/12/04)

Ao nos transportar, ao instaurar a fantasmagoria própria da idéia do teatro, a máscara causa tal fascinação que absorve nosso olhar.⁵⁶ O fundamental parece ser o estabelecimento da diferença em relação ao real, com maior ou menor abstração, isto é, estilizações, pinturas, deformações das proporções e elementos grotescos, tais como exagero no tamanho dos narizes, dependendo da vontade do artesão. A máscara é incompletude, vir-a-ser, pois não representa um sujeito acabado, bem identificado, só ganha vida ao ser usada pelo figureiro em ação. Constitui signo de uma realidade diferente da vida cotidiana, é o instigador da outra vida, irreduzível ao pitoresco social

⁵⁶ Engraçado, mas nem por isso menos significativo acontecimento se deu quando, em trabalho de campo, participei de uma sambada botando a figura do Padre Capelão. Após me trajar na *tóda*, lugar onde os brincadores guardam os objetos, bonecos, máscaras, roupas e pertences pessoais durante a brincadeira, fui andando vagarosamente, afastada da roda, aguardando a toada de chamada de minha figura. Um cachorro que se deparou comigo no caminho fixou-se na máscara que portava, como que hipnotizado, e, lentamente, foi recuando diante daquela impressionante imagem que, com movimentos densos, avançava em sua direção.

ou à caracterização psicológica, é elemento despersonalizador e alusivo (ABIRACHED, 1978).

Portanto, a função de sintetizar a essência de um personagem importa pouco, até porque um brinquedo não costuma possuir mais de quatro a cinco máscaras compartilhadas por diversas figuras. Ainda que uma ou outra delas tenha especificidades: por exemplo, as barbadas são mais adequadas ao Barbaça, ao Vaqueiro, ao Mané do Baile e ao Valentão; já a da Véia do Bambu não é feita do mesmo material que as demais, costuma-se dizer que é feita de goma, e representa uma das poucas figuras femininas. Além disso, deve ter acentuados elementos grotescos, tais como uma grande boca ou nariz, alguma leve deformação ou mesmo uma monstruosidade; as de Bodes ou Capitães-do-mato costumam ser feitas com peles de animais; o Parece-mas-não-é porta cerca de quatro máscaras (na face, nas laterais e na parte posterior da cabeça), deslocando-se de frente e de costas e indicando um sujeito de identidade um tanto misteriosa.

O adereço, enfim, serve primordialmente como recurso para que se instaure na roda um outro mundo, que não reproduz fielmente aquele de fora, mas cria suas próprias leis. É também um elemento lúdico, como se verifica, por exemplo, quando os brincadores jogam com ele, apertando seu nariz, em geral bem longo, como se estivesse escorrendo. Há, aliás, um certo despojamento na relação do brincador com a máscara. Não se trata de um objeto sagrado. Não se praticam rituais, tais como olhá-la antes de vesti-la para se impregnar do personagem. Não guarda a alma da figura. Como já dito, não se percebe ênfase na caracterização de personagem, nem mesmo na maneira de brincar, pois isso já está expresso numa dimensão mais narrativa: na loa⁵⁷ que a figura diz, na toada que canta, na sua “maneira de chegar”. O brincador pode ou não, por exemplo, alterar a voz, de acordo com sua escolha, como explica mestre Mariano Teles:

“A gente pode falar mais diferente um pouquinho (...) agora,

⁵⁷ “Loa” significa verso de louvor, improvisado ou não. Remete à participação popular nas liturgias da Natividade (Cascudo, 1984).

quando a pessoa não quer, pode fazer na mesma palavra que tá (...) não tem importância não.” (entrevista, 31/12/04)

Aliás, questões vocais têm muito a ver com a máscara, pois essa dificulta bastante a projeção.

Isso, aliado à organização em roda do espaço e ao fato de que tudo é dito com muita rapidez, contribui para a fruição do texto, não em seu sentido profundo, mas em sua superfície, isto é, sonoridade, rima, ritmo, e em sua dimensão lúdica, quando da repetição seguida de um mesmo diálogo, como na passagem de Mestre Ambrósio com o Capitão, anteriormente citada.

Confeccionada com couro, “raspa de sola” mais especificamente, cola, tinta, elástico e outros materiais, tais como pelúcia ou pêlos de animais que podem ser necessários para fazer barbas ou bigodes⁵⁸, a máscara deve obedecer a exigências de ordem técnica: ser “maneira”, isto é, leve e também confortável, com pedaços de espuma colados em sua face interna. Essas são características fundamentais, dada a ampla e vigorosa movimentação realizada pelo brincador.

Há um paradoxo funcional na máscara: por um lado, leva à introspecção, à interiorização do brincador. Zé Mário conta:

Mas quando eu coloco a máscara (...) eu nunca olhei nos olhos de ninguém.

(entrevista, 03/01/05)

Com duas pequenas aberturas para os olhos e outra na altura do nariz para a respiração, a máscara dificulta o contato com o exterior. Ao mesmo tempo porém, coloca o corpo em evidência. E

⁵⁸ Os materiais citados são os mais freqüentes, mas também é possível encontrar máscaras de borracha e até mesmo de materiais surpreendentes, tal como uma bola de futebol cortada ao meio, vista uma vez na figura da Véia do Bambu, dando-lhe um aspecto medonho.

no Cavalo Marinho, mais ainda. O “corpo-que-brinca”⁵⁹ vive com muita intensidade, seja gerando e emanando energia nos trupés vigorosos ao som do baião⁶⁰, seja concentrando-a e adquirindo densidade em certos momentos da cena, como por exemplo a entrada da figura, à beira da roda, do lado oposto ao banco dos músicos. A sua imagem extra-cotidiana, estática, isolada, insólita, às vezes no meio da rua principal de uma pequena cidade da Zona da Mata Norte pernambucana, cercada de canaviais, torna-se algo fantasmagórica e impressiona de tal forma que mantém, por um bom tempo, a atenção deslocada da própria cena principal, isto é, o diálogo que se desenrola próximo ao banco.

Os elementos animados da brincadeira: bonecos

Os bonecos do Cavalo Marinho podem ser qualificados como máscaras corporais ou bonecos-máscara, de acordo com classificação de Ana Maria Amaral (1996), pois vêm vestidos pelos brincadores. Elementos fundamentais, constituem uma das primeiras obrigações do dono de um brinquedo: fabricá-los ou adquiri-los de um artesão, guardá-los em sua casa, junto com as roupas, as máscaras, os objetos e os instrumentos, e mantê-los sempre vistosos. Pela dificuldade e pelo custo que isso representa, figuras que necessitam de bonecos para sair podem se tornar mais raras. Mesmo assim, a vontade e o empenho dos brincadores têm possibilitado esse espetáculo.

Margarida, um grande mamulengo de vestido florido, sob o qual se esconde o brincador, não fala nada. Segundo alguns relatos, ela seria filha do Mané do Baile e viria à roda apenas para sambar.

⁵⁹ Este conceito foi elaborado ao longo do Laboratório Experimental “O jogo da cena do Cavalo Marinho: experimentando teatro e brincadeira”, realizado como parte das atividades de pesquisa de mestrado da autora, com participação de alunos graduandos da Escola de Teatro da UNIRIO, durante um semestre.

⁶⁰ “Baião” ou “baiano” designam um tipo de dança viva, veloz, que exige habilidade de pés, e um tipo de música com células rítmicas e melódicas visíveis de cocos, sempre binárias (Casculo, 1984).

Além disso, porém, interage com o Capitão respondendo a perguntas tais como “É casada? É solteira? Tem namorado?” flexionando o tronco para frente e para trás, para dizer que sim, ou girando-o para os lados, no eixo, para dizer que não.

A descrição que mestre Antônio Teles faz de Mané Paulo ou Corpo Morto⁶¹ assemelha-se àquela do Morto-carregando-o-Vivo, descrito por Hermilo Borba Filho no *Bumba-meu-boi pernambucano* (1982). Trata-se de um boneco acoplado à frente do corpo do figureiro, dando a impressão de que é o inanimado que carrega o animado. A peculiaridade da figura, no *Cavalo Marinho*, consiste justamente nessa situação inusitada de que fala a letra da toada:

Minha gente, venha ver
que coisinha de admirar
Um corpo dentro do outro
que coisinha singular

Em seguida, o boneco parece ser deixado inerte na roda, em pedaços separados, causando temor em Mateus e Bastião. No fim, o Diabo carrega uma parte do corpo, voltando em seguida para buscar a outra, esquecida. O corpo em pedaços, inacabado, incompleto, faz lembrar aspectos do grotesco, presente na comicidade popular de que fala Bakhtin (1999).

Hermilo Borba Filho (1982) classifica os personagens do *Bumba-meu-boi pernambucano* em humanos, animais e fantásticos. No *Cavalo Marinho*, a maior parte dos bonecos pertence às duas últimas categorias, especialmente à penúltima. São Cavalos, Burras, Emas, Onças, Bichos Babaus e Bois que se constróem com armações cuja base pode ser um grande cesto, dando origem ao corpo do

⁶¹ Em quatro anos de visita aos Cavalos Marinhos da Zona da Mata Norte pernambucana, especialmente os da cidade de Condado, sempre no período dos meses de dezembro e janeiro, nunca pude ver tal figura.

boneco. Há variações quanto ao formato da cabeça, para dar a feição específica deste ou daquele animal, e na qualidade, cor ou estampa do tecido usado para a cobertura. As possibilidades financeiras e a linha estética de cada brinquedo também constituem fatores de influência na escolha dos materiais.

No Cavalo e na Burra, a armação envolve a cintura do brincador, dando a impressão de que ele vem montado no animal, representando, respectivamente, o Capitão e o Mané das Batatas. Suas pernas funcionam como as patas do próprio animal, o que possibilita uma movimentação muito lúdica e engraçada, especialmente quando se trata dos coices repentinos e violentos da Burra. O Cavalo, na passagem em que “tira a sorte”, trota, a curtos passos, galopa, correndo em círculos, e gira bastante tempo no eixo, resultando num bonito desenho coreográfico. Outros movimentos interessantes dão-se quando se estabelece uma competição entre o Capitão e o Gigante, outra figura montada a cavalo. É claro que, mesmo perdendo a corrida, o primeiro sempre sai vitorioso, com a ajuda de Mateus. Isso porque, como diz o brincador Martelo:

Se o Capitão é o senhor do Mateus, se ele não defender o Capitão, como é que fica? Ah, não fica tudo desmontado? (entrevista, 30/12/04)

Outra contenda ocorre quando o Pataqueiro vem cobrar de volta seu cavalo, o Sombrante que, pela promessa não cumprida de uma pataca, teria trocado pelo do Capitão, um pangaré muito deteriorado. Após levar várias “bexigadas”⁶² de Mateus e Bastião, resolve provar o que diz, demonstrando a suposta intimidade com o cavalo em que o Capitão está montado. O animal, porém, mostra-se arisco e rejeita-o, numa seqüência de gagues cômicas: derruba-o no chão, dá-lhe coices e o pisoteia, fazendo-o perder a questão.

⁶² “Bexigadas” são pancadas dadas com bexigas de boi ou bode limpas e infladas utilizadas por Mateus e Bastião como instrumento percussivo.

A Ema é o pássaro perdido da Véia do Bambu, sendo a primeira figura da chamada “peça da Véia”, seqüência de passagens bem encadeadas, exceção na dinâmica geral da brincadeira. Conduzida pelo brincador, quase totalmente escondido sob sua armação, ela estaciona no centro da roda, onde é examinada por Mateus e Bastião, dando lugar a uma série de “papaganas”, isto é, gracejos, de humor grotesco.

Embora especificamente a Ema não exija grandes movimentações, no geral, a questão do jogo corporal torna-se ainda mais importante e difícil nos bonecos do que nas figuras mascaradas. Sustentando pesadas armações, com reduzida visibilidade e poucas partes do corpo aparentes, o brincador tem que dar vida ao objeto, seja com jeitos característicos de cada animal, seja com movimentos que lembram atitudes humanas, seja dançando ou até ameaçando. A ameaça, aliás, constitui uma ação bastante recorrente. A Onça, por exemplo, vem pegar o Mateus.

O Bicho Babau amedronta a todos. Esta figura fantástica, espécie de mula sem cabeça, no lugar da qual há uma caveira de cavalo ou dois pedaços de madeira que o brincador bate um contra o outro, vem soltando um grunhido e ameaçando morder os circundantes.

Findando a noite ou amanhecendo o dia, dependendo do fôlego da brincadeira, o Boi chega para vadiar no terreiro, correndo atrás dos últimos resistentes espectadores e reanimando o povo, já bastante cansado. Aqueles que adormeceram são obrigados a acordar para não levar chifrada do animal que, com toda a energia, avança inclusive sobre o banco dos músicos, forçando-os a levantar. A ambigüidade, inerente à condição dos bonecos, aqui, contribui para um certo sentimento, ao mesmo tempo, assustador e excitante por parte do público. A impressão que o Boi animado proporciona é de que, embora boneco, será capaz de qualquer coisa, não havendo limites para sua ação. Aqueles que, instigados, tentam domá-lo, acabam provocando-o. Irreverente, ele só nos permite uma atitude: arredar do caminho, para deixá-lo passar. De grande beleza, a movimentação do Boi exige muita atividade do brincador, girando, correndo,

atacando, chutando e saltando até, afinal, se deixar docilmente conduzir para a “tóda” pelos chifres, seguros exclusivamente pelas mãos de Mateus. São horas de dizer adeus ao dono da casa.

Todos esses bonecos, de traços mais ou menos abstratos – as duas madeiras no lugar da cabeça do Babau seriam o extremo da abstração –, reforçam a dimensão poética, maravilhosa, não realista da brincadeira. Através deles, ainda, contam-se menos histórias, constróem-se menos tramas. Os jogos corporais ganham maior ênfase, com grande transferência da vigorosa energia do brincador para o objeto animado.

Convite a mover-se em direção ao Cavallo Marinho

Entusiasmo, vontade, atividade, movimento vigoroso de trupés ao som dos baiões, itinerância, transformação, mobilidade de sentidos, *diversão*, sair de si, máscaras e bonecos ajudam a construir a grande estrutura do Cavallo Marinho. São alguns de seus elementos animados. Outros ainda se poderiam vislumbrar, por exemplo, na dança dos arcos que, enfeitados de fitas coloridas, balançam no ar, seguros pelas mãos do Mestre e dos Galantes em sua dança. Em movimentos pendulares, esses objetos riscam o ar, desenhando semi-círculos e outras curvas entrecruzadas acima das cabeças dos brincadores. As abundantes fitas agitadas parecem elas mesmas bailar, saltar, brincar e festejar. Importante observar nessa passagem da brincadeira que a manipulação dos arcos se faz como ação conjunta, coordenada, do Mestre e dos cerca de oito Galantes. Esses últimos organizam-se em duas filas e cada um segura duas pontas de arco, uma que compartilha com o companheiro da frente e outra com o de trás. Essa dimensão coletiva, essa convergência do trabalho de muitas mãos, participa do ser do Cavallo Marinho, sempre em construção. Como diz mestre Mariano Teles:

Vou cortar a cana, fazer o mel e dar o açúcar pronto? Aí não é possível. (entrevista, 31/12/04)

Marcado pelo ambiente dos antigos engenhos canavieiros, o Cavalo Marinho é “brincadeira de negro”, como afirmou o mestre numa palestra em encontro anual de diferentes brinquedos na Cidade de Tabajara, Olinda (25/12/04). Nasceu no tempo do cativo, quando o senhor de engenho, advertido pelo capitão-do-mato de que havia negros brincando escondidos no mato, resolveu ver para saber se lhe agradava. Caso contrário, o castigo seria “ir para o tronco apanhar”. Segundo Martelo:

Aí os nêgo chegaram na senzala, combinaram com os outros e disse: Vam'bora fazer um Cavalo Marinho. Aí começaram a ensaiar. Ensaíram... aí disse: Vamos fazer um ensaio geral? Vamos. Mas não tinha papel, não podiam comprar papel. Compraram umas roupa véia, arrumaram umas roupa véia, fizeram máscara, fizeram reco, tudo isso fizeram, mas não podiam comprar papel, aí pegaram a paia desse bicho aí, ó, do coqueiro. Abriram ele, rasgaram, cortaram cipó na mata e fizeram os arco. Aí foram brincar. (entrevista, 30/12/04)

Diante da precariedade dos meios, os brincadores se viram, desde o início, obrigados a criar maneiras de viabilizar suas idéias, um pouco no sentido das “artes de fazer” bricoladoras que Certeau (1999) descreve como consumos combinatórios, astuciosos e não passivos da cultura dominante. Um bom exemplo disso foi a forma pela qual mestre Antônio Teles finalmente realizou um antigo sonho, o de montar o seu próprio brinquedo: destinou todo o cachê recebido num comercial de cartão de crédito, em que aparecia tocando rabeça, para comprar os objetos, roupas, instrumentos e demais materiais necessários. Essas maneiras de fazer constituem também injeções de vida na brincadeira.

A violência contida no relato, acima citado, de como nasceu o Cavalo Marinho diz muito sobre o próprio processo de formação do Brasil, indelevelmente marcado pela escravidão. O “brincar a pulso”, explícito na toada da Marieta, “nêga de cozinha” obrigada a dançar, simboliza contradições que ainda perduram em nossa sociedade:

Marieta, dança
Eu não sei dançar
Meto-lhe a macaca,
ela dança já

Escuta-se comumente lamentos e queixas quanto à pouca valorização dada aos brincadores. Isso faz com que freqüentemente ameacem “deixar o folclore”. Com a tendência à espetacularização, o Cavalo Marinho tem dependido essencialmente de contratos, em geral com as pequenas prefeituras locais. Fica, então, sujeito a muitas inconstâncias. As relações com a indústria de massa, por outro lado, são bastante delicadas, pela imensa desigualdade de poder e pela efemeridade. Sem intenção purista, os brincadores precisam ser senhores de seu movimento, como cidadãos e como agentes culturais.

Diante da extrema beleza e da vastidão do objeto aqui tratado, incomensurável, este artigo apresenta-se também como um convite aos leitores para o mover-se em direção ao instigante e vivo Cavalo Marinho, seja para com ele brincar e dançar, seja para nele descobrir novos elementos de animação.

Referências

- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Formas Animadas: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: Edusp, 1996.
- ABIRACHED, Robert. *La Crise du Personnage dans le Théâtre Moderne*. Paris: Bernard Grasset, 1978.
- BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec; Brasília: EdunB, 1999.
- BORBA FILHO, Hermilo. *Apresentação do Bumba-meu-boi*. Recife: Guararapes, 1982.

- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.
- CERTEAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano: artes do fazer*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. A ciência do concreto. In: *O Pensamento Selvagem*. São Paulo: Nacional; Edusp, 1970.
- ORTEGA Y GASSET, José. *A Idéia do Teatro*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.