

FIGURAS

Na Pisada do Cavalo Marinho



Figuras e Banco do Cavalo Marinho- Camutanga (PE) 2002

Foto: Michele Zollini

Alicio Amaral

(Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança - SP)

Palavras-chave: 1. Figuras. 2.Cavalo Marinho. 3.Teatro, Dança, Música.
4.Danças Tradicionais Brasileiras. 5.Cia. Mundu Rodá, treinamento do ator.
6.Mestres, Brincadores.

Resumo

A Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança foi criada em 1999 com o objetivo de estabelecer diálogos artísticos entre as danças tradicionais brasileiras e as artes cênicas contemporâneas. Desde então, nos dedicamos à criação de uma linguagem cênica própria que dá destaque às corporeidades brasileiras e aos diferentes elementos presentes em suas formas expressivas. Durante nossa trajetória criamos um forte laço profissional e afetivo com a brincadeira do Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte de Pernambuco, seus mestres e brincadores. O presente artigo apresenta de forma sucinta um panorama das figuras do Cavalo Marinho da Mata Norte de Pernambuco, e um breve relato da minha experiência como figureiro.

i



Figura 1 – Mestre Biu Alexandre na Figura do Valentão - Itaqui (PE) 2002

Foto: Michele Zollini

No ano de 1999 eu e a atriz-bailarina Juliana Pardo, companheira de trabalho e vida, resolvemos juntar as malas e embarcar numa viagem que definiria o rumo da nossa recém-criada Companhia de Teatro: a Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança. Com poucas informações sobre os brincadores de Cavalo Marinho e com muita determinação, partimos de São Paulo para Pernambuco. Esta jornada duraria cerca de 04 anos, vividos em Chã de

Esconso e Recife. Foram 04 anos de pesquisas, muito samba, e de ensinamentos e amizades duradouras.

Um dos motivos que nos levou a fazer esta viagem, foi o desejo de acompanhar de perto a brincadeira tradicional do Cavalo Marinho no seu local de origem, para melhor compreender seu complexo funcionamento, especialmente de suas figuras mascaradas.

Logo que chegamos tivemos o privilégio de vivenciar nosso primeiro samba em terras Pernambucanas, madrugada adentro. Foi o Cavalo Marinho de Mestre Grimário, em Chã de Esconso no Município de Aliança (PE), com muitos convidados especiais. Um deles era o figureiro Luiz da Silva, hoje não mais entre nós, ou Luiz Rodinha como era conhecido. Foi neste dia que pudemos ver Seu Luiz em ação no terreiro, e tantos outros figureiros que mais tarde tornaram-se nossos grandes amigos, mestres e parceiros.

Quando o *banco* de músicos começou a tocar, uma atmosfera diferente tomou o lugar. Tive a impressão de ser transportado para outro tempo, outro espaço. É claro que eu estava ansioso para ver a brincadeira acontecendo numa cidade do interior, numa festa tradicional, mas essa sensação me acompanha até hoje. Quando o banco toca, parece que o ar muda, e logo você fica contagiado pelo ritmo e pela quentura do brinquedo.

Para nós, surgia um universo de novas possibilidades para o trabalho do ator. Aqueles corpos desarticulados, meio humanos - meio animais, que deslizavam sob o chão de terra batida, o baque surdo das pisadas fortes, os pés ligeiros cortando o ar, o som que ecoava das máscaras, as estórias que eram contadas, as loas, as toadas, tudo era extremamente intenso, pulsante, vivo.

Depois da primeira hora de samba, Seu Luiz nos convidou para acompanhá-lo até uma pequena venda à alguns metros do local da brincadeira. Lembro de Seu Luiz conversando conosco muito receptivo, contava orgulhoso estórias sobre o cavalo marinho, fumava um cigarro e bebia alguns goles de cerveja. De repente, ele parou de falar e olhou atento para a roda do Cavalo Marinho. Com muita calma, apagou o cigarro no chão com o pé, deu mais um gole no copo e disse num tom informal: *“Vocês me dão licença que eu vô botar uma figura e já volto”*. Dentro de dois minutos surgiu na roda uma figura correndo para lá e para cá, dançando, gritando, cuspidando, dando “coices” e espadadas. Usava uma máscara feita com pele de carneiro, e mal dava para ver seus olhos de tão peluda. Era o *Bode* ou *Capitão do Campo*, figura que surge para atazanar a vida do Nêgo Mateus e Bastião. Depois de uma performance de quase 10 minutos sem parar, a figura falou uma loa (verso) e desapareceu pelo *fundo da roda*. Em seguida Luiz voltou para a venda, um pouco suado mas tranqüilo, e como se nada

tivesse acontecido - acendeu outro cigarro, bebeu um gole da cerveja e disse: “*E aí, gostaram? Esse é o Bode! Então...*” e a conversa seguiu.

Enquanto Seu Luiz falava, pensei - “*como ele colocou o corpo em ação tão rapidamente, como modulou de uma qualidade corporal extremamente cotidiana para uma tão cênica e intensa em tão pouco tempo? Qual os segredos por trás desta espontaneidade toda, desta presença cênica?*”. Estas perguntas, entre tantas, foram o ponto de partida para uma longa jornada de investigação sob o universo das figuras e do brinquedo do Cavalo Marinho. Seria um trabalho para muitos e muitos anos. Então, nos permitimos demorar, sem pressa. Vivenciar o dia dia do brinquedo e dos brincadores, assim talvez pudéssemos compreender melhor os segredos deste brinquedo.

E assim foi: de 2000 a 2004 residimos em Chã de Esconso, município de Aliança, e em Recife, realizando pesquisas de campo junto aos mestres e brincadores de seis grupos de Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte de Pernambuco.

Neste período criou-se um forte laço afetivo entre nós e os mestres e brincadores dos grupos. Além de amigos, os mestres e brincadores tornaram-se parceiros na investigação sobre a pesquisa histórica do brinquedo e nossa pesquisa artística, trilhando lado a lado caminhos ainda desconhecidos por ambas as partes. De um lado, nos era apresentado o universo do Cavalo Marinho, do outro apresentávamos o nosso brinquedo, o das artes cênicas contemporâneas.

Os grupos estudados neste período foram: Cavalo Marinho Boi do Oriente de Camutanga, Mestre Inácio Lucindo; Cavalo Marinho Boi Brasileiro de Chã de Esconso, Mestre Biu Roque; Cavalo Marinho Boi Pintado de Aliança, Mestre Grimário; Cavalo Marinho Boi de Ouro de Itambé, Mestre Duda Bilau e Araújo; Cavalo Marinho Mestre Batista de Chã de Camará, Mestre Mariano Teles; Cavalo Marinho Estrela de Ouro de Condado, Mestre Biu Alexandre.

Em 2002, com a ajuda do pesquisador André Bueno elaboramos um projeto para revitalização e pesquisa histórica de alguns grupos de Cavalo Marinho intitulado “Resgate e Fortalecimento do Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte de Pernambuco”. Felizmente o projeto foi contemplado pelo programa Bolsa Vitae de Artes 2003, na categoria de pesquisa histórica teatral. Consistia no registro histórico de seis grupos tradicionais da região, em áudio, vídeo, textos e partituras musicais, além da realização de oficinas de Cavalo Marinho em cidades e comunidades da Zona da Mata, ministradas pelos próprios mestres e brincadores, com os objetivos de fortalecimento e de restabelecimento de partes das brincadeiras e figuras não

mais representadas. A parte do projeto que contou com suporte da Vitae foi realizada nos anos de 2003 e 2004.

De volta á São Paulo, continuamos com o trabalho de intercâmbio artístico e pesquisa com o Cavalo Marinho, acompanhando anualmente a realização das brincadeiras na Zona da Mata, e promovendo no Estado de São Paulo, workshops, palestras, demonstrações técnicas e sambadas com a participação de mestres e brincadores da Mata Norte de Pernambuco. Os eventos já são realizados há nove anos, nas cidades de São Paulo, São Bernardo do Campo e Campinas.

Resumo do Brinquedo

O Cavalo Marinho pode ser considerado uma dança dramática ou ainda uma forma de teatro popular de rua. Proveniente da Zona da Mata, região onde se concentra grande parte da monocultura canavieira pernambucana, e cercada por grandes usinas e engenhos de cana de açúcar, a brincadeira de energia vigorosa é realizada na grande maioria por trabalhadores rurais. Tradicionalmente é celebrada durante o ciclo natalino (seguindo até o dia de Reis) e retrata ao longo do seu enredo, principalmente, as relações patrão-empregado, abordando as figuras humanas do cotidiano e as figuras do imaginário popular da região. Uma brincadeira pode chegar à até 08 horas na sua representação, estendendo-se até quebrar a barra do dia (o amanhecer).

Um grupo completo possui em média 20 integrantes: um Mestre, um Mateus, um Bastião, uma Catirina, três Figureiros, oito Galantes, uma Dama, uma Pastorinha, um Arreliquim e cinco músicos. Estes números podem variar de acordo com cada grupo. Os instrumentos usados são a rabeça (instrumento de corda friccionado por um arco, como o violino), o pandeiro, uma ou duas bajes (um reco-reco de taboca) e um mineiro (ganzá). Durante a brincadeira os músicos permanecem sentados num banco de madeira, na ordem em que foram apresentados os instrumentos acima. Esta formação recebe o nome de "Banco".

O público é quem delimita o espaço cênico da brincadeira, formando um círculo a partir do Banco. O espaço da encenação é chamado de "Roda do Cavalo Marinho".

São muitos os grupos e os figureiros deste brinquedo, e cada grupo possui um "sotaque" diferente do outro, expressando suas particularidades no ritmo, nas toadas, nas loas, na dança, e na ordem da representação do brinquedo e das figuras. Quem determina este sotaque é o mestre, que defende o seu jeito de brincar o cavalo marinho e a ordem de representação do seu brinquedo.

A dança do Cavalo Marinho caracteriza-se por pisadas fortes denominadas de “trupés” (passos), que acentuam a célula rítmica da brincadeira.

O enredo abaixo é um exemplo de uma das variantes possíveis da brincadeira:

O Capitão Marinho (chamado também de Mestre da brincadeira), deseja dar uma festa em louvor aos Santos Reis do Oriente. Ele já tem o "Banco" (músicos) e precisa de "figuras" (personagens) para desenvolver a brincadeira. Aparece então a primeira figura da noite, o "Seu Ambrósio", um “vendedor de figuras” que negocia com o Capitão as personagens que poderão surgir ao longo da brincadeira. Ele mostra cada uma delas através da imitação de suas corporeidades, ações físicas e “trupés” específicos. O Capitão sempre compra tudo, mas nunca paga.

Fechado o negócio, entram na roda “Mateus” e “Bastião” e a Catirina (os “palhaços da cara preta” da brincadeira). São contratados pelo Capitão para “cuidar” do terreiro, colocando ordem na brincadeira. São as únicas figuras que permanecem na representação do brinquedo do início até o fim. As demais figuras representam a sua cena e retiram-se logo em seguida.

O Capitão argumenta que vai viajar e deixa Mateus e Bastião encarregados de cuidar da ordem da brincadeira, o que, de fato eles não fazem. Entra então na roda o “Soldado da Gurita”, contratado para prender os dois, pois eles não querem dar a licença para o Capitão dar o baile na cidade. Há uma encenação de luta (dançada) da prisão dos dois e a ordem é reestabelecida. Sai o “Soldado” e Mateus e Bastião continuam na brincadeira.

Outras figuras vão surgindo na brincadeira, sempre anunciadas pelo Banco através de “toadas” (canções) específicas. De modo geral, entre cada uma das figuras que surgem, há um pequeno espaço livre, preenchido por *toadas soltas* e trupés, usado pelos membros do grupo e pelo público para dançar. Este espaço ou intervalo de figuras permite a preparação e a organização dos figureiros entre uma representação e outra.

O ápice da brincadeira é a encenação da volta do Capitão de sua longa viagem. Ele retorna com sua “Galantaria” (representando membros de sua família e/ou uma escolta de soldados).

Os Galantes, juntamente com o Capitão, realizam um baile em louvor aos Santos Reis do Oriente, através de várias evoluções coreográficas; algumas delas fazendo uso de arcos de japecanga ornamentado com fitas coloridas. Este é um momento de grande riqueza visual. As toadas e as “loas” (poesias) desta parte da brincadeira falam sobre o nascimento de Jesus Cristo, Nossa Senhora Santana, São Gonçalo do Amarante (santo casamenteiro), entre outros temas. Em dado momento, o Capitão surge montado em seu Cavalo, o Cavalo Marinho, e outras evoluções coreográficas são executadas em seqüência, juntamente com a Galantaria.

Terminada esta parte da brincadeira, começam a surgir as figuras da madrugada. Algumas delas são: “Barbácia”, “Pataqueiro”, “Ema”, “Véia-do-Bambú”, “Caboclo-de-Arubá”, “Pisa-Pilão”, “Babau”, “Onça”, “Burrinha”, “Mané-do-Motor”, “Mané-Taião”, “Mané-Chorão”, “Mestre -Domingos”, “Véio-Cacundo”, “Mané-Gostoso”, “Serrador”, “Margarida”, “Verdureiro”, entre outras.

A última encenação da noite é o “Boi”. Nessa passagem da brincadeira, o Boi é morto por “Mateus” e “Bastião”; o Capitão manda chamar o “Doutor da Medicina”. O “Doutor” examina o Boi e conclui que não há salvação possível. Decide-se então por partilhar a carne do Boi. Logo após a partilha inicia-se uma seqüência de toadas para “levantar” o Boi, que surge brincando no terreiro para a alegria de todos. Por fim, todos formam uma grande roda para cantar e dançar os Cocos de Despedida, terminando assim a brincadeira aos vivas!

As Figuras

São tantas e distintas as figuras, os grupos de cavalo marinho e seus sotaques, que no início parecia impossível catalogá-las. Na época as informações escritas sobre o assunto eram escassas. As referências que tivemos acesso, foram alguns registros escritos pelo etnomusicólogo John Murphy, sobre o Cavalo Marinho de Mestre Salustiano (Olinda- Cidade Tabajara), além das publicações de Mario de Andrade, Silvio Romero e Hermilo Borba Filho, mas mesmo assim nada específico sobre os grupos de Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte de Pernambuco.

Ao todo registramos 85 figuras e suas possíveis variações dentre seis diferentes grupos de Cavalo Marinho, sendo que 15 foram restabelecidas nos brinquedos através do projeto realizado com o apoio da Bolsa Vitae de Artes em 2003, e 75 figuras ainda podem ser vistas, hoje, em repertório.

Para melhor compreensão sobre o universo das figuras podemos dividir resumidamente o assunto em alguns tópicos:

1) Corpo Brincador

Cada figura possui uma corporeidade, um comportamento físico específico que está fortemente ligado à sua função, trabalho ou ação principal, durante sua representação. Porém todas compartilham dos mesmos princípios físicos que estruturam a brincadeira.

Par identificar estes princípios físicos primeiramente observamos a relação entre o corpo do brincador e o corpo do trabalhador rural, uma vez que a brincadeira está inserida neste

contexto. Certa vez perguntamos ao mestre Inácio Lucindo: o que tem na física do corpo do trabalhador que tem na física do corpo do brincador? Ele respondeu:

A física do coipo do trabalhado é a mesma física do coipo do brincado. Óia, a física do coipo da brincadeira é essa aqui que eu disse a vocês, o cabra que tá cortano cana, o coipo dele vai aqui, ele corta aqui, arreia aqui, arreia ali, num instante ele vem pá'qui, pá esse lado, ele corta pá todo lado, o coipo dele é molinho, é um coipo doce, é um coipo mole, um coipo recaído. É a mesma coisa quando um cabra tá brincando com o outro, a gente brinca. É a física do coipo. A física do coipo do trabalhador é a física do brincador. O trabalhador tem a física do coipo pá todo canto...quando ele vem com a enxada cobrindo a cana, óia, ele já vem com o coipo no manejo, cobrindo aqui, cobrindo ali. Óia, pro cara que brinca, esse é o tombo. É a mesma coisa de sambá. (SILVA, 2002)

A comparação entre o brincador e o trabalhador se dá no aspecto físico e energético, onde a qualidade de energia empenhada para realizar a dança se assemelha à qualidade das ações realizadas durante o trabalho com a cana de açúcar. Também se dá na semelhança da postura corporal do brincador e do trabalhador. A base baixa, os joelhos flexionados, o agrupamento de energia no centro do corpo, a “mola” do corpo entendido como contra impulso e impulso, a precisão das ações no corte da cana e nos trupés, o corpo aterrado e ao mesmo tempo leve e ágil, o trabalho de vetores de direção que organizam os corpos, e a disponibilidade para a ação, são alguns dos princípios comuns.

Uma vez identificado estes princípios cabia á nós ressaltar quais são as particularidades físicas de cada figura, suas ações e trupés específicos. Porém o cuidado maior estava em identificar e reconhecer os pontos comuns em cada figura, os que se repetiam durante a representação da mesma figura realizada por diferentes figureiros de diferentes grupos de Cavalos Marinho. Ou seja, por muitas vezes, por ser uma brincadeira que permite constante improvisação, percebemos que algumas ações específicas e algumas variações de trupés (passos), eram de repertório exclusivo do figureiro, portanto era uma particularidade do figureiro e não da figura. Então passamos a observar estes pontos em comum. Por exemplo, na figura da Velha do Bambu, identificamos alguns destes pontos repetidos por muitos figureiros: um trupé muito particular, caracterizado por um movimento frenético de abrir e fechar as pernas como quem tem um “fogo insaciável debaixo da saia”; algumas formas de ir para o chão, como caídas com as pernas abertas para ar; algumas ações como passar a mão por debaixo da saia e oferecer para as pessoas cheirarem seus dedos; abanar-se com a saia; trupé do mergulhão levantando a saia acima da cabeça; pegar uma criança na roda e coloca-la debaixo da saia; e muitos outros. Desta forma, identificamos os elementos que são indispensáveis para a

composição corporal e para a representação de cada figura. Podemos entendê-las melhor, detalhar os passos, os diálogos, as canções, os versos, as ações, o comportamento físico de cada uma e seu repertório na cena.

Familiarizado com a estrutura corporal de cada figura, o figureiro possui um trilho seguro para percorrer durante sua representação, podendo improvisar e brincar dentro desta estrutura sem descaracterizar a figura ou a própria cena.

2) Tipos de Figura

Classificamos as figuras em quatro grupos:

As Figuras Humanas

Estas figuras representam pessoas, muitas delas tipos encontrados no cotidiano da região. Alguns exemplos são; o Pisa Pilão e a Lica Peneira, o Varredor ou Vila Nova, o Verdureiro, o Soldado da Gurita, o Cego e a Guia, o Empareado, o Doutor da Medicina, o Vaqueiro, o Véia do Bambu, o Véio Friento, o Empata Samba, o Mané do Baile, o Mané Taião, o Bêbado e o Budegueiro, o Motorzeiro ou Mané do Motor, o Italiano, o Cobrador, o Mestre Domingos, entre tantos outros.

Podemos ainda subdividi-las em famílias, como por exemplo a família do valentões, dos velhos, dos bobos, dos trabalhadores e das mulheres.

As Figuras de Bichos

Figuras que representam animais, como o Boi, o Cavalo, a Onça, o Macaco, o Urso, a Ema, o Bode, entre outras.

Estas figuras são apresentadas de variadas formas, mas basicamente por bonecos que escondem o corpo inteiro do figureiro (como o boi); bonecos que expõe parte do corpo do figureiro (como o cavalo – a imagem que vemos é a de um homem montado em um cavalo); ou ainda uma fantasia de pelúcia e uma máscara (como urso e o macaco).

As Figuras Fantásticas ou Seres Imaginários

São figuras que representam alguma entidade ou algo sobrenatural, como o Diabo ou Cão de Fogo, o Babau (que é uma assombração que come tudo à sua frente), o Morto Carregando o Vivo, a Morte, entre outros.

As Figuras de Bonecos

Figuras representadas por bonecos, normalmente bem grandes. Neste grupo encontramos o Mané Pequenino, um boneco muito alto com os braços articulados e a Boneca Margarida. Ambos não falam, mas dançam na roda e gesticulam respondendo as perguntas do Capitão.

3) As Máscaras

Todas as figuras usam algum tipo de máscara para sua caracterização. Estas podem ser confeccionadas por diversos materiais. Encontramos na brincadeira os seguintes tipos de máscaras:

Máscara de Couro: confeccionada com couro de bode ou de boi, são usadas pela maioria das figuras, independentemente do seu grupo. Podem ser simples, somente o couro cru com os buracos dos olhos e um nariz colado; ou com algumas expressões ou desenhos pintados com tinta, como bigodes, rugas, pintas, etc. As máscaras feitas com couros peludos possuem detalhes de acordo com a criatividade de quem a faz. Por exemplo, a pessoa pode raspar os pêlos e fazer desenhos de barba e sobrancelhas na máscara.

Máscara de Papel Machê: Também muito encontrada na brincadeira. Feitas por moldes de barro, são usadas por muitos figureiros. Algumas figuras tendem a ser representadas somente com este tipo de máscara, como por exemplo a Véia do Bambu.

Máscara Branca: Maquiagem feita de goma de mandioca usada para determinadas figuras como o Bêbado, Mané Gostoso, Joana Baia, Nêga da Garrafa, Cozinheiro, Sá Marica e o Cachaceiro. A expressão usada para colocar esta máscara é: *melar a cara*.

Máscara Preta: Maquiagem feita com carvão moído, usada para as figuras do Mateus, Bastião e Catirina.

As máscaras são normalmente grandes e desproporcionais ao rosto do figureiro. Algumas possuem a abertura da boca e outras não. Quando há esta abertura, a boca da máscara costuma ficar situada na linha do queixo do figureiro. Presas por fitas de elástico em volta da cabeça, as máscaras de couro costumam ficar fortemente apoiadas na testa e na base do nariz,

deixando assim um espaço entre a boca do figureiro e a máscara. Este espaço funciona como uma caixa ressonadora para a voz, criando uma sonoridade vocal bastante particular das figuras, com um timbre meio abafado. Cada figureiro descobre uma forma de usar a estrutura da máscara à favor de sua voz.

O figureiro é quem escolhe a máscara para a sua figura, que pode variar de um dia de brincadeira para o outro. O grupo de Cavalo Marinho possui suas máscaras, e normalmente são guardadas pelo mestre. A tolda é o lugar onde ficam guardados as máscaras, os figurinos e a indumentária da brincadeira. Funciona como um camarim. Cada figureiro, no seu momento, escolhe a sua máscara e suas roupas. A máscara é escolhida por um critério pessoal de simples associação relacionado à personalidade da figura representada, e também por uma identificação do figureiro. Ele deve gostar também da máscara. Certa vez seu Luiz falou para mim quando fui botar a figura do Bode: “*Escolhe aí qual dá para você.*” Escolhi uma bem cabeluda, parecia um animal, e mostrei a ele. Ele respondeu: “*Essa deu bom!*”. Mais tarde eu vi a mesma máscara sendo usada para o Valentão, e depois para o Pisa Pilão, e depois para o Cobrador. A mesma máscara pode ser usada diversas vezes durante a brincadeira para representar diferentes figuras. Adereços como paletó, chapéu, lenço, espada, porrete, ajudam também a caracterizar a figura.

Alguns figureiros se especializam em determinadas figuras e possuem suas próprias máscaras. Estas máscaras sempre são usadas para a representação da mesma figura e não são disponibilizadas para outros figureiros.

4) A Cena ou Botando Figura

Cada figura, com pouquíssimas exceções, possui sua própria toada (música) de chegada, suas toadas de desenvolvimento na cena, e sua toada de retirada. A representação das figuras se dá por meio de cenas dramáticas, podendo ser curtas ou longas de acordo com cada representação e com o desempenho de cada figureiro. O termo tradicional usado para representação de uma figura é *botar*. O figureiro *bota* figuras.

As cenas possuem um roteiro de ações, algumas estruturadas com diálogos e loas (versos) pré-estabelecidos, não permitindo muitos improvisos, e outras com formas bastante livres, permitindo total improvisação. Este roteiro - com começo, meio e fim - é sempre o mesmo, e para uma boa “*atuação*” deve ser seguido corretamente, sem falhas.

As figuras que prestam algum tipo de serviço ao Capitão, por mais diverso que seja, sempre fazem a *empeleitada* antes, ou seja, uma negociação sobre o pagamento que pretende receber

pelo seu serviço oferecido. O Soldado que entra para prender alguém, o Verdureiro que vende verduras e legumes, o Mateus que é contratado para tomar conta da festa, todos negociam, mas sempre são ludibriados pelo Capitão, que promete pagá-los, e no final nunca paga. Frequentemente o Capitão brinca com uma pessoa do público dizendo: “*Tá válido Seu Soldado, eu faço por doze e nada, e amanhã o senhor passe na casa de seu fulano (aponta para a pessoa no público) que ele te paga direitinho*”.

Outra característica na cena do Cavalo Marinho é a pulha ou *púia*. A *púia* é a piada realizada entre os brincadores do Cavalo Marinho, e com o público. Geralmente usando as palavras com duplo sentido, é usada como um jogo entre os brincadores. A graça e a dificuldade está em esquivar-se das perguntas maliciosas e sempre ter uma resposta na ponta da língua.

Abaixo um exemplo de diálogo entre a figura do Ambrósio e o Capitão:

Trecho de transcrição realizada em 2003 - Figura do Ambrósio botada por Mestre Biu Alexandre, e Capitão por Mestre Duda Bilau).

...Ambrósio dança até o Banco. Pára a música, e dirige-se ao Capitão.

Ambrósio - Capitão!

Capitão - Às ordens.

Ambrósio - Bom dia!

Capitão - Bom dia.

Ambrósio - Boa tarde!

Capitão - Boa tarde.

Ambrósio - Boa noite!

Capitão - Boa noite.

Ambrósio - Capitão como..

Capitão -...vai.

Ambrósio - Ô Capitão, pra que mandô chupá o Ambrósio véio?

Capitão - Eu não mandei lhe chupá, mandei lhe chamá!

Ambrósio - Ai Capitão, então pra que mandô me chamá?

Capitão - Mandei lhe chamá, porque eu sôbe que aqui o senhor tinha umas figura pra vendê e aqui é uma festa do Divino Santo Rei do Oriente. E eu quero que você apresente aqui umas figura e se eu tivé cundição eu compro, se num tivé...

Ambrósio - ...Capitão eu tenho!

Capitão - Tem?

Ambrósio – Boa!

Capitão - Boa?

Ambrósio - Capitão qué?

Capitão - Eu quero comprá.

Ambrósio - Capitão compra?

Capitão - Compro.

Ambrósio - Apô me pague.

Capitão – Oxênte, eu vô compá assim sem vê?

Ambrósio - Capitão num compra?

Capitão – Compro quando vê! Você tem que vim, mostrá, representá, sabê como é que chega, aí eu compro e pago cum dinhêro.

Ambrósio - Apô Capitão, então vâmo fazê um negócio ligêro. Se eu mexê, botá o dedo no fundo...

Capitão -...do saco...

Ambrósio -... remexê, e encontrá duas dentro, serve?

Capitão - Do samba serve.

Ambrósio - Ô Capitão, eu vô em casa, que eu aqui num tenho nenhuma. Quando eu chegá aqui agente fecha o resto do negócio, tá certo?

Capitão - Tá certo.

Ambrósio – Banana! (Faz um gesto com a mão para o Banco tocar)...

O espaço cênico é um círculo, composto pelo público e pelo banco. O termo *pé do banco* é usado para o que acontece próximo ao banco de músicos, e o termo *fundo da roda* é usado para o que acontece no lado oposto ao banco. Normalmente a figura entra pelo *fundo da roda* e se dirige ao *pé do banco*. O banco tem uma função muito importante no brinquedo, pois ele junto com o *Capitão* é quem dá o ritmo à cena. Um bom banco esquenta a brincadeira.

Existem figuras que entram na roda e não se relacionam com o *Capitão*, apenas cantam seus versos, como o *Véio Cacundo*, o *Mestre Domingo*, o *Parece Mais Não É*. Outras são só improvisos e só fazem presepadas, como o *Nêgo Quitanda* e o *Macaco*. Outras dialogam bastante com o *Capitão* e possuem muitas loas (versos) recitadas ou cantadas, como o *Soldado da Gurita*, o *Varredor*, o *Pisa Pilão*, ou o *Vaqueiro*. Outras ainda só ficam no diálogo

e na contação de estórias, como o Matuto da Goma e o Mana Nêga. Outras só dançam, e outras empatam o samba.

O Figureiro

O Cavalo Marinho vibra numa energia forte e intensa. É um brinquedo quente, fogoso. De tradição oral, aprende-se com muito esforço e persistência, através do “*fazer fazendo*” como diz o figureiro Fábio Soares do Cavalo Marinho Estrela de Ouro de Condado. Durante a encenação de uma figura, o figureiro agrega na sua composição corporal, a dança, o canto, a música e a poesia, de forma orgânica e harmoniosa, e não podemos esquecer que ainda há o elemento da máscara. São muitas camadas e níveis de atenção diferentes em ação simultaneamente. São necessários anos e anos de observação e repetição para aprimorar a arte de botar figuras. Muitos figureiros experientes iniciaram sua jornada no Cavalo Marinho ainda crianças, com sete ou oito anos de idade brincando de *Dama*. Assim, durante cada brincadeira, podiam observar como cada figura se comportava, como era o trupé, o corpo, o que ela dizia, e com o tempo puderam assimilar estas informações.

Hoje em dia é bastante comum ver os jovens buscarem informações sobre as figuras com os mestres e com os figureiros mais experientes. Seu Sebastião Martelo, Mateus experiente de Cavalo Marinho, conta que quando era criança assistia a brincadeira escondido debaixo do banco dos músicos, assim o fiscal não podia vê-lo - “*por que na época criança não podia ver este tipo de brincadeira na madrugada*”, e também porque assim podia acompanhar de perto as figuras e aprender mais sobre elas. Tão de perto que quando amanhecia o dia ele voltava para casa todo coberto de poeira, da cabeça aos pés. “*Nesse tempo a gente aprendia assim, ninguém ensinava não*”, conta Martelo. Mestre Biu Alexandre já diz o seguinte: “*Eu não ensino ninguém, só dou uma dica*”. Nenhuma informação chega de mão beijada ao figureiro aprendiz, ele deve dedicar-se bastante ao seu propósito e mostra-se merecedor desta informação.

A vantagem da nova geração de figureiros é que muitos são alfabetizados, privilégio que quase todos os mais velhos, os principais guardiões deste conhecimento, não tiveram. A escrita contribui principalmente para a memorização das loas, mas não garante de forma alguma um bom desempenho na cena. Nada é melhor do que a prática, o treino no próprio brinquedo, ano após ano.

Não existe ensaios formais para se aprender à botar figuras, tudo acontece na hora da brincadeira mesmo, *pra valer valendo!*

Num grupo de Cavalos Marinhos já se sabe qual é a preferência e as figuras que cada figureiro costuma botar. Seguindo a ordem de representação das figuras, durante a brincadeira é decidido de forma bastante espontânea quem coloca a figura que irá entrar em seguida. Com o passar do tempo alguns figureiros se destacam em algumas figuras e estas passam a ser exclusivas para a atuação deste figureiro. Por exemplo, no Cavalos Marinhos Estrela de Ouro de Condado, Aguinaldo da Silva é sempre o figureiro responsável por botar a *Véia do Bambu*.

Por cerca de um ano, Juliana e eu, acompanhamos de perto as brincadeiras sem participar como brincadores. Como público podíamos dançar nas toadas soltas, nas despedidas, e também no mergulhão, um jogo dançado que acontece no início da brincadeira. Certo dia um Galante faltou, e Aguinaldo do Cavalos Marinhos Estrela de Ouro de Condado, convidou-me para brincar no lugar do Galante ausente. Aceitei. A partir de então quando faltava algum Galante ou sobrava alguma roupa eu sempre brincava. Desta forma passei por um aprendizado através da observação das figuras durante a brincadeira, e também como Galante era obrigado a contracenar com algumas figuras, como por exemplo o Cobrador, o Mané do Motor, o Serrador, o Mana Nêga e muitos outros.

Na minha jornada tive grandes mestres como Inácio Lucindo, Biu Alexandre, Duda Bilau, Inácio Nobreza, Luiz Rodinha, Aguinaldo, Grimário, Mariano Teles, Salustiano, Antônio Teles, João Alexandre, Ginga, Martelo, Arlindo, Mocó, Borba, Doca Maurício, Risoaldo, entre outros. Todos com suas preciosas *dicas*.

A primeira figura que botei foi o *Parece Mais Não É*, figura de poesia, que não se relaciona com o Capitão. Quem me iniciou nesta figura foi Seu Luiz da Silva, no Cavalos Marinhos de Biu Roque no ano de 2002 em Itaquitinga (PE), ao som do famoso banco de Biu Roque, Mané Deodato e Mané Roque. Para a representação desta figura são usadas duas ou quatro máscaras simultaneamente no rosto do figureiro. Usei uma máscara na frente do rosto e uma na parte de trás da cabeça. Quando ela vira de costas temos a impressão que ela está olhando para frente, e os movimentos ficam bem engraçados, com as articulações das pernas e braços movimentando-se ao contrário.

Com o passar dos anos fui adquirindo mais experiência e arriscando-me em outras figuras mais complexas, como o Ambrósio, Soldado da Gurita, Empareado e Véio Friento. É importante ressaltar que esta experiência se deu de forma natural, e sem pressa, uma vez que acompanho os brinquedos e brincadores desde 1999. Para mim como um brincador que veio de fora da região da Zona da Mata, o mais difícil de botar uma figura em um Cavalos Marinhos

tradicional não é a dança, ou decorar as loas, ou suas corporeidades, o maior desafio é o jogo com os outros brincadores dentro do contexto do Cavalo Marinho. As palavras usadas são bem específicas daquela região, e o raciocínio da figura deve ser ligeiro na hora da brincadeira. É um exercício e tanto para atores.

Na minha trajetória como figureiro, tenho o privilégio de botar figuras em diferentes grupos de Cavalo Marinho em que convivo, sempre respeitando os códigos da brincadeira em que estou participando. Cada brinquedo pode ter pequenas ou grandes variações referentes á representação de uma mesma figura. Me intitulo “*figureiro solto*”, expressão usada também pelo figureiro Luiz da Silva.

Como ator, botar figuras e estudar estas variações sempre foi uma grande escola. Mas ainda tem muito chão pela frente.

Agradeço sempre aos meus mestres por terem me recebido dentro da brincadeira, mesmo não integrando nenhum grupo tradicional de Cavalo Marinho, e nem hoje vivendo no contexto social e cultural em que a brincadeira está inserida.



Figura 3 – Alcício Amaral na Figura do Ambrósio - 2011

Foto: Bernd Marold

Esta brincadeira tão especial que é o Cavalo Marinho possibilita caminhos promissores e únicos que contribuem para a formação de atores, bailarinos e músicos e para a criação de novas formas de expressões contemporâneas da arte brasileira.

Este é o caminho que escolhemos para nosso brinquedo, a Cia. Mundu Rodá de Teatro Físico e Dança.

Para todos os mestres e amigos da Mata Norte, muita gratidão, respeito e admiração.

Um grande viva! Viva!!

Referências

ANDRADE, Mário de. *Danças Dramáticas do Brasil*. Edição organizada por Oneida Alvarenga. 2 ed. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia; Brasília: INL, Fundação Nacional Pró-Memória, 1982.

BARBA, E. e SAVARESE, N. *A arte secreta do ator*. Campinas. Editora UNICAMP, 1995.

FERRACINI, Renato. *A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator*. Campinas: Editora UNICAMP, 2001.

MELLO JÚNIOR, Alício do Amaral e PARDO, Juliana Teles. *O Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte de Pernambuco*. Brasília: Programa Bolsa Vitae de Artes, 2003.

MELLO JÚNIOR, Alício do Amaral e PARDO, Juliana Teles. Vídeo documentário – *Resgate e fortalecimento do Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte de Pernambuco*. Brasília: Programa Bolsa Vitae de Artes, 2003.

SILVA, Inácio Lucindo. Transcrição do MD nº27. Acervo fonográfico e videográfico da pesquisa de campo Mundu Rodá. Camutanga, PE, 2000.

SILVA, Luiz. Transcrição do MD nº47. Acervo fonográfico e videográfico da pesquisa de campo Mundu Rodá. Itaquitinga, PE, 2002.