

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Luciana Rabelo de Moura

A BRINCADEIRA DO CAVALO MARINHO E SEUS SÍMBOLOS

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso). Orientador: Arnaldo Erico Huff Junior.

**Juiz de Fora
2016**

A BRINCADEIRA DO CAVALO MARINHO E SEUS SÍMBOLOS

THE "CAVALO MARINHO" DANCE-DRAMA AND ITS SYMBOLS

Luciana Rabelo de Moura¹

RESUMO

O Cavalo Marinho é uma brincadeira com tempo, ritmo, instrumentos e figuras próprias. Um tipo de teatro popular, cantado e dançado, que acontece na Zona da Mata Norte de Pernambuco e no Sul da Paraíba. Está usualmente relacionado ao contexto das festas religiosas, principalmente aquelas que fazem parte do ciclo natalino. O objetivo deste trabalho é tentar compreender a manifestação artística em si, concentrando em sua estrutura e seus símbolos; pensar as possibilidades de análise que a brincadeira oferece à religião enquanto objeto de estudo que, ao representar um sistema cultural, mais do que um reflexo da sociedade que a produz, apresenta-se como uma reflexão da vida. A brincadeira é coisa de gente safada, pelo teor grotesco, irônico, pornográfico e violento das piadas. Ao mesmo tempo é coisa divina. Louva aos Santos, pede bênçãos, entoa rezas. Seus símbolos são visíveis e apontam para o invisível, trampolim para um mergulho no desconhecido.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeira. Religião. Símbolos. Sociedade. Vida.

ABSTRACT

The "Cavalo Marinho" is a play with time, rhythm, instruments and its own figures. A kind of folk theater, sung and danced, that happens in the North of Pernambuco's "Zona da Mata" and the South of Paraíba. It is usually related to the context of religious festivals, particularly those that are part of the Christmas cycle. The point of this work is to try to understand the artistic expression in itself, focusing on its structure and symbols; to think the possibilities of analysis that the dance offers to religion as an object of study that, while representing a cultural system, more than being a reflection of the society that produces it, is presented as significance for life. The dance is something of naughty people, because of the grotesque content, ironic, pornographic and violent jokes. At the same time it is something divine. It praises the Saints, asks blessings, chants prayers. Its symbols are visible and link to the invisible, springboard for a dive into the unknown.

KEYWORDS: Dance. Religion. Symbols. Society. Life.

1. INTRODUÇÃO

O conceito de brincadeira, no universo do Cavalo Marinho, é uma espécie de espetáculo de rua, essencialmente relacional e dialógico, que possui no riso e no risco a fonte de produção de sua beleza. A brincadeira encontra-se associada à boemia. Quem brinca aprecia um tipo de diversão que envolve sorrir e se arriscar (MARIA ACSERALD, 2013). Figuras altamente expressivas produzem complexas performances que refletem e fazem refletir sobre conflitos e escolhas que mobilizam a vida das pessoas nos canaviais pernambucanos.

A abundante quantidade de informação visual, melódica e coreográfica e a constante possibilidade do novo, contribuem para a ideia de que o Cavalo Marinho assim como a vida se renovam. A brincadeira como um fenômeno social se expressa, se inventa e reinventa. Com íntima ligação ao cotidiano do trabalhador canavieiro ao universo histórico representados no senhor de engenho e no escravo, adaptados às influências do cotidiano sócio cultural da atualidade e que se desenvolve de forma dinâmica, envolvente e lúdica. Com apelo cômico e simbolismos religiosos. As performances fazem referências religiosas misturando música, dança, poesia e teatro. Inspirada na cultura portuguesa, a festa relembra o dia em que os reis magos visitaram o recém-nascido menino Jesus (OLIVEIRA, 2006).

¹ Graduanda em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF. E-mail: lula@uai.com.br. Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientador: Prof. Arnaldo Erico Huff Junior.

O brincador é aquele que dança, toca ou coloca figuras, também é chamado de sambador ou folgazão. Esta última categoria, derivada de Folgado, foi elaborada oficialmente pela Comissão Nacional de Folclore em 1953. O brincador é aquele que gosta de festa, de farra, de samba. Precisa da ordem e da desordem que a brincadeira coloca a sua disposição. O brincador é aquele que habita o reino das polaridades. É aquele que se arrisca na vida, da safadeza que brinca com o sagrado e o profano, expondo ao avesso às regras que guiam a moral. Sabe como ninguém a importância do cuidado com o outro, uma questão de saber olhar, tratar, lidar. É dessa forma que a brincadeira se constrói (MARIA ACSERLALD, 2013). O prazer de brincar vem muito do prazer de brincar com o outro e do prazer de ser.

Trata-se de cuidar do ser, no exercício de uma arte de escuta e de encontro que abriga o mais concreto e o mais sutil, o mais profano e o mais sagrado, na direção fecunda da matéria com a luz, da análise com a síntese, da existência com a essência. Transgredindo uma cultura esgotada de clausura e de cisão, de separatividade e de exclusão. Transcendendo o diabólico, que divide e instaura a discórdia, rumo ao simbólico, que religa e convida à comunhão. Do embate inevitável e árduo dos opostos, surge o atrito criativo que pode nos despertar para o processo de integração.

A afirmação de que a vida é contada na brincadeira encontra-se fundamentada, basicamente, na questão da terra ou da propriedade privada, que constitui a base da estrutura social (dicotômica), característica da região. Os que têm e os que não têm, lutam pela posse da terra dentro da brincadeira (MURPHY, 1994).

A brincadeira ocorre, especialmente, nos municípios da Zona da Mata Norte de Pernambuco e em algumas regiões do sul da Paraíba. Porém é a Zona da Mata local de maior concentração das brincadeiras (MARIA ACSERLALD, 2013).

A brincadeira deve ser entendida mais como respeito do que como crítica. A visão moral implica julgamento e punição de más condutas, de relações irresponsáveis. O “complexo do patrão” é à base da ideologia hierárquica das relações rurais brasileiras (MURPHY, 1994). Esta moral identificada por Murphy e presente no Cavalo Marinho, compreendida como uma experiência construída articulada sátiira, devoção religiosa, do catolicismo popular, que une a crença em Jesus Cristo e em entidades espirituais, e a produção artística.

Nesse sentido é preciso pensar as possibilidades de análise que a brincadeira oferece à religião. Privilegiar o espaço da relação entre a brincadeira e a religião pode nos dizer muita coisa sobre por que a manifestação artística se realiza e principalmente, por que se realiza desta maneira enquanto fenômeno humano.

Com o corpo, no corpo e através do corpo se faz a brincadeira, se faz a dança, a música e a poesia. Lugar atravessado por desejos e em constante formação e transformação, o corpo desencadeia processos que caracterizam a brincadeira do Cavalo Marinho como experiência de multiplicidade subjetiva. Esse corpo extrapola a si mesmo, se expande se contrai, se torce e distorce, se multiplica e invade, assim como é invadido. Ao nos apresentar formas diferentes de se mover, nos revelam formas diferentes de ver e ser.

2. O CAVALO MARINHO E SUAS ORIGENS

O Cavalo Marinho é uma brincadeira que faz parte do conjunto de reisados que integram o ciclo natalino, comum a muitos estados brasileiros. A palavra reisado, segundo Mário de Andrade (1982), deriva de reis e foi uma masculinização brasileira da palavra portuguesa reisada, que significa rapaziada, coisas próprias de rapazes. O reisado designaria uma farra festiva de pessoas que se reúnem para dançar e cantar.

Segundo Benjamin (1989), os reisados são formas de dramatização do cotidiano ou de transposição para a forma dramática de romances. Cada assunto dá origem a um episódio que é representado em meio a uma série de episódios que, por sua vez, vêm a constituir a brincadeira em si. Um núcleo básico principal vai sendo preenchido por temas pertinentes ou não ao assunto original.

Realizado por brincadores que, em sua maioria, trabalham ou já trabalharam com o corte da cana de açúcar na região, o Cavalinho é uma mistura de dança, música, teatro e poesia, organizado sob a forma de espetáculo de rua, com duração de até oito horas. A brincadeira teve sua origem, segundo seus brincadores, nas senzalas da região (OLIVEIRA, 2006).

A cana de açúcar, desde o período colonial e até meados do século XX, representou a maior fonte de renda da região. Latifúndio e monocultura, somados ao trabalho escravo e, mais recentemente, ao trabalho assalariado, foram alicerces sobre os quais se estruturou o processo de exploração da região (MURPHY, 1994).

Assim como tantas outras danças tradicionais, o Cavalinho teria surgido no Brasil, como parte do processo de adaptação e resistência dos escravos submetidos à violenta realidade imposta pelo sistema colonial escravista. A brincadeira teria sido a forma pela qual se deu as relações de solidariedade entre os negros, vindos de diferentes partes da África, com línguas e costumes diversos, através da manutenção de seus cantos e danças (MARIA ACSERLALD, 2013).

O nome Cavalinho, de acordo com alguns brincadores, se deu por conta da figura do Capitão Marinho, abreviação invertida de Capitão Marinho do Cavalinho, figura que representava um grande proprietário de terras, lembrando quem é o verdadeiro patrão (TENDERINI, 2003). A figura do Capitão tem um papel importante ao longo da brincadeira: organiza a chegada das figuras e representa a autoridade máxima do terreiro.

Outra hipótese sobre a origem da brincadeira diz respeito ao seu aspecto sagrado. O aspecto simbolicamente redentor do Cavalinho faria dele uma brincadeira sagrada ao evocar o nascimento do menino Jesus. Em uma brincadeira de Cavalinho, o Diabo só chega até a beira, com medo da forma como são tocados alguns instrumentos, como a Rabeca e a Bage, “em cruz”. A primeira, espécie de Reco-reco cilíndrico, apoiada no ombro, é tocada mediante a fricção de uma baqueta de cima para baixo e vice-versa, a segunda, semelhante a um violino, é tocada com um arco que percorre horizontalmente as suas cordas. Ambos os instrumentos, ao serem tocados, invocariam a imagem da cruz, e, por isso, todos os perigos e as influências negativas estariam seguramente afastadas da roda (TEIXEIRA, 2013).



Figura 1. Mestre Salustiano tocando sua Rabeca, mostrando a forma “em cruz”. Fonte: GASPAR, 2015.



Figura 2. Rabeca. Fonte: RICCI e MOSSATO, 2012.

Associada a essa hipótese encontra-se uma interpretação de que o Cavalinho teria surgido como uma forma de divertimento e louvação na corte portuguesa. Chegando ao Brasil, teria caído nas graças do povo, transformando-se ao assimilar características locais e alterando sua forma e seu significado. A presença de alguns elementos, como a dança de arcos, claramente uma homenagem a São Gonçalo do Amarante, santo português, casamenteiro e redentor das prostitutas (TEIXEIRA, 2013).

Ainda segundo alguns pesquisadores, o Cavalinho seria um tipo de versão brasileira da Commediadell'arte, uma forma de teatro popular improvisado, que começou no século XV na Itália e se desenvolveu posteriormente na França, se mantendo popular até o século XVIII. Suas apresentações eram feitas pelas ruas e praças públicas. Ao chegarem à cidade pediam permissão para se apresentar, em suas carroças ou em pequenos palcos improvisados. Seguiam apenas um roteiro, que se denominava "canovaccio", porém possuindo total liberdade de criação. Os personagens eram interpretados por atores usando máscaras. Assim como da mesma época, os italianos vestiam atores homens em travesti, com roupas de mulheres e perucas (LARANJEIRA, 2008).

3. SINGULARIDADES E CONSTITUIÇÃO

A brincadeira do Cavalinho costuma ser realizada durante as festas da cidade, nas ruas, em celebração aos santos católicos ou em datas cívicas comemorativas. Concentrando-se entre os meses de Dezembro e Janeiro, quando os contratos são mais numerosos e garantidos pelas prefeituras locais. A brincadeira acontece em meio a um conjunto de atividades que envolvem missas, procissões, jogos de azar, comidas típicas e trios elétricos, integrando dessa forma o chamado ciclo natalino (TENDERINI, 2003).

Sua forma de organização privilegiada é a roda. O banco, local onde os músicos ficam, costuma se posicionar de frente para uma rua comprida, favorecendo a chegada e a saída das figuras. Cada brincadeira é única. A ordem das figuras, as loas 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 brincadeira de Cavalinho que, mesmo respeitando regularidades é tecida com as linhas do improviso (MARIA ACSERALD, 2013).



Figura 3. Representação do banco do Cavallo Marinho. Fonte: ALEXANDRE, 2015.



Figura 4. Representação dos tocadores do banco do Cavallo Marinho. ALEXANDRE, 2015.

O Cavalo Marinho é resultado de uma interação de diversos fatores. Uma combinação particular e histórica que propicia, a cada noite, resultados diferentes. A presença e a relação que se estabelece com a brincadeira são condições fundamentais para a sua realização. Por isso, uma transitoriedade estrutural deve ser compreendida como elemento constitutivo e determinante de um tipo de prática cultural que tanto depende dos sujeitos envolvidos. Uma estrutura de hoje pode ser modificada amanhã, não segue o mesmo padrão estrutural.

A estrutura do Cavalo Marinho parece falar de uma identidade que se constrói com alteridade. A brincadeira é um espaço de experimentação, de transposição de limites, de reordenação e de reafirmação de valores estéticos que reconfiguram o todo.

A forma da roda, que se transforma bastante ao longo da noite, enquanto disposição espacial propicia para o espetáculo é fator primordial para o estabelecimento de uma relação direta com o público, que pode escolher o ponto de vista mais interessante e o grau de intensidade de sua participação. Além disso, funciona como moldura para uma relação entre dançadores e músicos (LARANJEIRA, 2008).

O lugar ideal e usual de acontecer uma brincadeira é um terreiro, um chão de terra batida, visto que os figureiros estão sempre se arrastando, se atirando e se embolando pelo chão (TENDERINI, 2003).

Depois de algumas toadas soltas, a figura do Mestre chega e se coloca ao lado do rabequeiro. Tocando um apito, o Mestre vai partilhar função de organizar a brincadeira junto com os músicos do banco, figureiros e o Mateus. A figura do mestre costuma ter um papel importante e condensa funções específicas, como puxar a dança dos arcos, colocar a figura do Capitão, determinar quais figuras vão brincar naquela noite, o momento de suas chegadas e saídas da roda (MARIA ACSERALD, 2013).

Figuras são os diversos tipos de personagens existentes na brincadeira. São seres de natureza diversa, que podem extrapolar ou não o mundo visível, mas que de qualquer forma estão inseridos no mundo vivente. Ao todo são mais de 70 personagens, que podem ser humanos, animais e fantásticos. O Capitão Marinho é quem oferece o baile aos Santos Reis do Oriente. Para isto contrata dois negros, Mateus e Sebastião (Bastião), personagens cômicos que vão tomar conta do terreiro. Os dois negros são amigos e dividem a mesma mulher, Catirina. No terreiro, Mateus e Bastião, aproveitando-se da ausência do Capitão, passam a estabelecer uma ordem e se dizem donos do lugar, recusando-se a devolver a administração da roda ao Capitão. Fazendo uso de forças autoritárias, o Capitão chama os soldados para espancar, prender e expulsar da roda os dois negros desobedientes. Ao longo da noite, essa disputa se expressa através de inúmeros episódios em que, de forma às vezes humilhante, outras vezes bem-humorada, Mateus e Bastião apanham, mas também nos quais a polícia é ridicularizada com bexigadas, empurrões e risos (TENDERINI, 2003). As danças são diversas como Mergulhão, São Gonçalo e Coco. O boi surge ao amanhecer e será dividido entre os participantes.

A história é contada através de diálogo de forma poética, por meio de toadas e loas, sendo o enredo conduzido pelas figuras. Seus cacoetes, vícios e mazelas remetem a vítimas os personagens, representando um grande desabafo. Todo enredo mostra a relação entre dois extratos básicos da sociedade canavieira: trabalhadores rurais x usineiros e políticos.

Diversos elementos e linguagens se entrelaçam no momento da realização da brincadeira: as figuras mascaradas, responsáveis pela interlocução com o Capitão, os palhaços, Mateus e Bastião, os animais, bonecos em formas de boi, cavalo, ema, onça, cobra, entre outros, as danças, mergulhão, trupes, dança dos arcos, coco de despedida, realizadas pelos brincadores e galantes, as músicas, toadas tocadas pelos músicos do banco e os versos, loas. Os instrumentos do banco são: uma rabeca, um pandeiro, um ganzá e um ou dois reco-reco. Outro instrumento que compõe a música, mas não faz parte do banco é a bexiga, geralmente de boi, ressecada, tratada e inflada um pouco antes de ser tocada por Mateus e Bastião, cada um possui a sua bexiga. Como em toda manifestação popular, esses elementos são interdependentes e fundamentais para a realização do espetáculo (LARANJEIRA, 2008).

O figurino tem uma função específica, contribui para a elaboração do personagem pelo brincante, constitui também um conjunto de formas e cores que intervêm no espaço da brincadeira, e, portanto devem integrar-se nela. Inserido na estrutura do personagem o figurino é uma camada superficial, que auxilia a

contextualização das personalidades, através das cores, formas e materiais adequados. A visualidade nesta brincadeira é marcante nos tecidos coloridos, nas fitas e nas máscaras (BENJAMIN, 1989).

Durante a brincadeira, os brincadores trocam de roupas, e principalmente, adereços e máscaras, pois em alguns casos um desses itens é específico de uma determinada figura. Apesar de roupas como o paletó, calça comprida e algumas máscaras se repetirem, os brincadores dizem que não é a situação ideal. De acordo com o discurso dos brincadores, tem gente que pega uma máscara, bota na cara, mas se perde dentro do contexto da brincadeira (MARIA ACSELRAD, 2013).

As roupas dos Galantes, figuras dessa brincadeira, são brancas e enfeitadas com pequenos espelhos circulares e fitas, não usam nada no rosto, nem maquiagem, nem máscara (TENDERINI, 2003).



Figura 5. Representação do Galante. Fonte: Vlademir Alexandre, 2015.

Já o trio cômico, Mateus, Bastião e Catirina, utilizam figurinos simples, na maioria das vezes, de chita, parecendo roupa velha, carregam um matulão nas costas, parecido com aqueles utilizados pelos retirantes, e que de certa forma auxilia no amortecimento na hora das quedas, que essas figuras costumam levar (Santos, 2008), pintam o rosto de preto, acentuando o branco dos olhos e dos dentes, sempre a mostra. As outras figuras seguem o esquema de calça, camisa e paletó, sendo o paletó e os sapatos, apenas para as figuras predominantes, fazem uso de máscaras de couro e de papel machê.



Figura 6. Exemplo de uma figura mascarada do Cavalo Marinho. Fonte: ALEXANDRE, 2015.



Figura 7. Outro exemplo de figura mascarada do Cavalo Marinho. Fonte: ALEXANDRE, 2015.

O figurino do Capitão está repleto de símbolos abstraídos da contemporaneidade. Ele traz estampado em sua camiseta dizeres do profeta Gentileza, que ficou conhecido pelas pinturas nas Ruas do Rio de Janeiro e pela frase “Gentileza gera Gentileza” (MARIA ACSERALD,2013).

As brincadeiras são algo muito sério, mas são também divertimento. São expressões de impressionante complexidade, que, comumente trazem em si uma dialogia entre seriedade e comicidade, entre o presente e o passado, contando histórias situadas em um tempo remoto dialogando com temas atuais e mostrando situações do cotidiano dos lugares onde elas acontecem. Desta forma constroem também uma ponte estreita entre o lado do imaginário onde ela está situada e o lado do real, onde se situam os que dela participam. Fazendo uma análise relacional, a brincadeira é também a realidade dos brincadores. Ela está na fronteira entre a vida e a arte, expressando uma visão de mundo e até contando outra história que não é a dos livros.

Estando na situação que estejam, são bens culturais, pois são referências de e para uma comunidade, de e para um lugar, por manifestarem as opiniões e vontades próprias das pessoas daquele lugar. Elas têm valor pelo que significam para aquele e naquele lugar. O Cavalo Marinho é um bem cultural, é expressão de uma cultura, é uma tradição. É um conjunto complexo que contém movimento, música e poesia. Todos somados para contar uma história específica sobre relações sociais de vários níveis, de dominação, de gênero, de etnias.

O Cavalo Marinho conta uma história que, diferente da maioria das histórias, não começa com um rei em uma época remota. Começa com súditos em uma época presente. Presente não só por ser hoje, mas também por ser aqui.

A etapa da brincadeira mais longa e a mais esperada pelo público é a Dança dos Arcos, realizada pelos Galantes e o Mestre. Os primeiros entram formando duas filas, á frente e entre as filas, o Mestre se posiciona. Juntos cantam a Estrela Guia ou Estrela do Oriente, representada por um objeto brilhante confeccionado por eles e colocado á frente do banco (TEIXEIRA, 2013). A Estrela Guia ou Estrela do Oriente é um símbolo católico encontrado nas comemorações do dia de Reis. Representa a estrela que guiou os três Reis Magos até o local de nascimento do menino Jesus. Depois disso vem a Dança dos Arcos, quando os Galantes e o Mestre fazem evoluções com arcos de fitas coloridos erguidos por seus braços. As fitas riscam o ar enquanto seus pés estão fazendo passos largos e ligeiros.



Figura 8. Dança dos Arcos. Fonte: ALEXANDRE, 2015.

O comprovante fluxo entre a realidade da brincadeira e a realidade cotidiana é revelado nas figuras, que quase sempre remetem as funções sociais ligadas ao dia a dia de trabalho na época dos engenhos. A

proximidade entre cotidiano e brincadeira presentes nas expressões simbólicas da cultura popular, revelam valores e práticas muito ligadas à organização social da comunidade. Também comprovada na mistura de aspectos sagrados sincréticos, cultura católica e do Xangô, religião afro-indígena-brasileira, porém com o espírito de farra, de festa, de malícia, de brincadeira (LARANJEIRA, 2008).

4. BRINCADEIRA RITUAL

Tratar o Cavalo Marinho como ritual além de potencializar a brincadeira como uma ação, um acontecimento, algo expressivo, requer dimensioná-lo entre os cruzamentos dos domínios cotidiano e ritual. Isso significa entender a brincadeira tanto na evidenciação de certos aspectos que são tão visíveis no cotidiano, quanto uma criadora de realidades.

Edmund Leach (2009) via o símbolo como um alto comunicativo, como um transmissor de informação. Ao mesmo tempo dizia que o rito conta em ação o que o mito conta em palavras, aproximando assim o ritual do mito, e sem fazer distinção entre os comportamentos verbais dos não verbais. Para Leach, qualquer atividade ritual possui, no mínimo, as dimensões visual, verbal, espacial e temporal; além disso, podem ser importantes os ruídos, o cheiro, o gosto e o tato. Dizia também que as relações metafóricas (simbólicas) e metonímicas (signos) em manifestações de caráter poético se interpenetram (EDMUND LEACH, 2009).

A dimensão expressiva e poética da brincadeira do Cavalo Marinho é algo repleto de simbolismo, pelo qual é feito e pelo qual é contado e recriado. A ideia é evocar imagens e sugerir possibilidades de significações. Esse movimento requer posicionar a brincadeira entre os cruzamentos dos domínios cotidiano e ritual.

A ideia de brincadeira e ritual está relacionada com os santos católicos festejados, com a figura do Caboclo de Arubá, e também com os aspectos mitológicos que envolvem as figuras dos animais, com a simbologia da pureza ligada à galantaria, que, por sua vez, conecta-se à delicadeza em relação às mulheres, cortesia (TEIXEIRA, 2013). Segundo seus brincantes, o Cavalo Marinho seria justamente formado pela relação entre o ritual e a sátira, o humor também como elemento de caráter sagrado.

É importante termos em mente que toda a linguagem corporal e verbal da brincadeira é repleta de simbolismo. Recursos característicos dessa linguagem como a irreverência, a ironia ou o duplo sentido, em determinados momentos da brincadeira são capazes de quebrar ou reforçar hierarquias sociais, ou de simplesmente traduzir uma ideia sobre uma situação cotidiana ou cosmológica. Desse modo, o rito produz efeitos sensíveis, pois todo seu conjunto gera uma imagem e uma teia de significados para a vida.

Em todo esse processo emerge a dimensão criativa da vida. O movimento dinamiza o trabalho, a brincadeira e a sociedade, mediante regras ou regularidades criadas e recriadas, em um processo de constante transformação. A energia despendida é apropriada pelo corpo, que experimenta sensações, emoções e esperanças. O Cavalo Marinho é uma estratégia de permanência. Ter uma brincadeira é ter alegria na vida. Para o brincante “botar” suas figuras, falas, loas, chapéus, máscaras, bordados nas roupas e até manejar seus instrumentos é mais do que tudo, é a vida.

A regularidade da brincadeira ritual está em um repertório básico que de tão grande não cabe em uma noite. Existem figuras que são consideradas imprescindíveis, como por exemplo, o Capitão, o Mateus e o Bastião. Esta certa regularidade é definida a partir de um conhecimento prévio de quanto tempo se tem disponível para brincar, e especialmente em relação à quantidade de figureiros disponíveis naquela noite e suas habilidades (TENDERINI, 2003). A brincadeira apresenta um enredo linear básico, mas a narrativa, apesar de sequencial, não segue uma ordem fixa. Desse modo, as figuras que irão ser colocadas variam por motivos diversos.

5. A BRINCADEIRA, ALGUMAS FIGURAS E SEUS SÍMBOLOS

O Cavalo Marinho é um espaço de sociabilidade e ludicidade onde, ao mesmo tempo em que se fala da realidade, da dureza diária da vida, se brinca em cima dela. Neste cenário a dimensão da razão social do sofrer está permeada e penetrada pelo prazer. A brincadeira é uma representação social, onde as figuras podem reproduzir contestar ou dialogar com a realidade. Os brincadores mostram o universo em que vivem e o universo em que viveram seus antepassados (MARIA ACSERALD, 2013).

Brincadeira e realidade andam juntas. A vida dos brincadores é penetrada pela brincadeira e vice-versa, gerando algo único, porém com dupla face. A vida brincada e a vida real ocupam o mesmo ser, fazendo-os participantes de duas dimensões e tornando-os ao mesmo tempo um intermediário delas.

São as figuras que ditam boa parte do andamento da brincadeira. Primeiro, porque o ritmo de um Cavalo Marinho depende do encadeamento de uma figura na outra, assim como de sua performance, e segundo, porque figura também é denominação utilizada na referência aos brincadores. Figura é tudo aquilo que possui subjetividade criadora de atmosferas diferenciadas ao longo da brincadeira. As figuras são outros dentro de um só eu. A figura está no brincador, na sua história, na sua forma de se movimentar, de cantar, de improvisar, está na sua capacidade e habilidade particular para assumir vários papéis (TENDERINI, 2003).

O Capitão também é o dono da festa na brincadeira. É um proprietário rural que quer oferecer um baile aos Santos Reis do Oriente. Passa a noite todinha ali presente recebendo todas as figuras que chegam. Ele é o anfitrião da festa. O Capitão contrata dois negros, os escravos Mateus e Sebastião (Bastião) para tomarem conta do seu terreiro, que passam a dizer que são donos do lugar. A partir daí se desdobram todas as passagens com as figuras, danças, toadas e loas (MARIA ACSERALD, 2013).

O Capitão também é identificado como Mestre na brincadeira. É como se houvesse uma dupla função estabelecida, enquanto a figura do Capitão é o senhor das terras, o dono do terreiro, é o Mestre quem comanda as figuras, a hora da entrada e da saída de cada uma das figuras, avalia se estão cumprindo bem suas funções, se o banco está no ritmo correto; é o Mestre de Cerimônia. O único símbolo que o Mestre possui é o apito que funciona como um comando de voz, durante toda a brincadeira, indicando início e fim de toadas, entrada e saídas de figuras, e muitas vezes, demarcando com apitos e gestos, o término de alguma toada levada pelo banco (TEIXEIRA, 2013).



Figura 9. Figura do Mestre. Fonte: ALEXANDRE, 2015.



Figura 10. Figura do Mestre. Fonte: ALEXANDRE, 2015.

A primeira figura chamada para a roda é o Mateus, que entra no terreiro se arrastando pelo chão, assim como seu parceiro, o Bastião que é o segundo a chegar. Apesar de Mateus ter uma função um pouco mais ativa na brincadeira, as duas figuras possuem várias semelhanças. Ambas permanecem do início ao fim da brincadeira. Os dois possuem uma bexiga, de boi ou de vaca, utilizada como instrumento sonoro e de marcação de ritmo ao batê-la em suas pernas, que também serve para surrar e se defender de outras figuras. Os rostos melados de preto com carvão são símbolos da condição de escravos de Mateus e Bastião, assim como o matulão que é uma trouxa improvisada. O matulão caracteriza a trouxa de um escravo que ao fugir carrega amarrado á sua cintura todo o material que possui (TENDERINI, 2003).



Figura 11. Personagens Mateus e Bastião e suas bexigas. Fonte: ALEXANDRE, 2015.

É comum nos brinquedos de Cavalinho ter mais uma figura, além de Mateus e Bastião, que representa um escravo; a Catirina. A figura é simbólica, no sentido de que o Cavalinho veio de senzala, e no tempo dos escravos havia uma negra para cozinhar para eles e tomar conta dos negros. Quando eles fugiram, tinham que fugir juntos (OLIVEIRA, 2006).

O Mateus é um elemento dinamizador. Primeiro que entra na roda, serve como intermediário entre o Capitão e as figuras que vão chegando. Ele toma e não dá conta, é encarregado de pôr ordem no terreiro, de cuidar da festa, mas é o primeiro a palhaçar (TEIXEIRA, 2013). Tal como Exu, um dos deuses Orixás Africanos, Mateus é um elo entre os dois mundos: o do Capitão e o das outras figuras. Ele está na fronteira e facilita o diálogo entre os que estão dentro e os que estão fora da roda, entre quem brinca e quem assiste.

O Empata Samba entra de supetão no terreiro e com um enorme bastão ameaça o banco e o público de parar com o samba. Ele chega com uma máscara na cara, para empatar aquela brincadeira e não mais soltar. Empata rabeça, empata ganzá, empata Bastião (TENDERINI, 2003).

Chega então Mané do Baile para libertar o samba. Figura mascarada, Mané do Baile carrega uma espada com a qual bate e coloca o Empata Samba para fora da roda com a ajuda das bexigadas de Mateus e Bastião (TENDERINI, 2003).

Mané do Baile introduz na roda os Galantes, duas Damas, Arlequim e Pastorinha. Os Galantes são identificados como uma corte, uma elite. Esta é também a passagem mais católica da brincadeira, a elite e a religião chegam juntas, ou seja, é nessa passagem que podemos observar a cosmologia da brincadeira em relação à prática de um catolicismo popular. É nessa passagem que são entoados diversos versos para São Gonçalo do Amarante e para os Santos Reis do Oriente (TEIXEIRA, 2013).



Figura 12. Personagens Mané do Baile e Empata Samba. Fonte: MOREIRA, 2015. Crédito: Felipe Scapino.

No meio da passagem dos Galantes chega a figura do Cavalinho. Em geral esta figura é colocada pelo próprio Mestre. A figura do Cavalinho canta diversos versos em frente ao banco, aos quais os Galantes respondem em coro (TEIXEIRA, 2013).

Logo após chega Mestre Ambrósio para vender suas figuras ao Capitão. Sai mostrando a qualidade da figura, como é que ela faz, o seu jeito de se mostrar. A figura, além de sua máscara, carrega uma vara com diversas outras máscaras penduradas simbolizando as figuras que tem para vender. As máscaras são símbolos de ocultação ou representam a identificação com outro ser e a transformação nele, além disso, podem simbolizar emoções ou aspectos de caráter. Desde a antiguidade são usadas em danças e cerimônias rituais de muitas culturas para representar divindades ou animais ancestrais. Ambrósio demonstra a expressão corporal de cada uma das figuras que estão à venda (OLIVEIRA, 2006).

O Véio Carcundo chega ao terreiro contando seus causos, recitando histórias e loas. O Pisa Pilão é um antigo trabalhador de engenho que macerava os grãos de milho utilizados como base para diversos alimentos. Ele chega com uma grossa vara de bambu e a usa para simular o pisar do milho em sintonia com o ritmo das toadas. O Vila Nova é um varredor de ruas, que além de uma máscara possui o arco enfeitado com fitas coloridas, como símbolo da vassoura, a qual movimentada imitando o varrer e dançando ao mesmo tempo. Ele negocia com o Capitão o preço para varrer o terreiro (TENDERINI, 2003).

O Caboclo de Arubá é uma figura que anda, deita e se esparrama por cima de vidro quebrado sem se cortar. Apresenta-se com roupas de penas, caracterizando um índio. O vidro é cuidadosamente quebrado e espalhado de forma a evitar cortes no corpo. A figura do Caboclo faz uma referência à Jurema, religião que mistura elementos negros e índios, muito presente na região. O Caboclo traz uma outra experiência, de contemplação, plenitude e transcendência. O Caboclo é uma evidência forte da união dos povos oprimidos na colonização em luta contra o opressor. Expressa a ligação entre negros e índios (dominados) em luta contra os brancos (dominantes), trazendo elementos místicos, espirituais e religiosos. Expressa de forma nítida uma consciência da condição de subjugado em que se encontram, em nossa sociedade, negros, índios e seus descendentes (TEIXEIRA, 2013).

A Véia do Bambu é uma das figuras mais populares entre os brincadores de Cavalo Marinho. Os brincadores que costumam colocá-la gostam de explorar a graça de se fingir de mulher e tudo o que isso proporciona pelo fato de serem homens. A entrada da Véia do Bambu na brincadeira é precedida pela Ema, que é uma ave do sertão e que entra na roda fazendo evoluções e perseguindo brincadores e o público. A Ema é uma armação feita de madeira e em geral é uma criança quem comanda suas evoluções. A dona da Ema é a Véia do Bambu que chega à roda do Capitão procurando por sua ave. Quando chega, de longe já vem abanando a saia dizendo: “ô coceira, ô calor!” (MARIA ACSELRAD, 2013). Sua dança consiste em um abrir e fechar as pernas, cair no chão e escancará-las para o ar e levantar e abaixar a saia, sempre tentando colocar homens, mulheres, velhos, crianças e animais debaixo dela. De início, deixa claro que veio atrás de samba e, por isso, tem como objetivo ficar bonita para quando o seu Véio, seu marido, chegar.

O seu Véio chega então à roda e eles se abraçam demoradamente em um encaixe sugestivo. Nesse encontro, a figura da Morte já vem se anunciando através de toadas, cantadas pelos dois, com o coro do banco. Ao final dessa toada, geralmente o Véio morre. Segue-se a esse momento o canto das excelências, que tradicionalmente são cantos rituais de morte, entoados junto com a figura do Padre Capelão. O Padre foi chamado para encomendar a alma do morto, porém não consegue devido ao assédio sexual da Véia do Bambu. O Padre termina por invocar o Diabo que vem buscar a alma do morto, mas aproveita para levar a Véia e o Padre (LARANJEIRA, 2008). Todas as figuras que surgem ao longo da brincadeira do Cavalo Marinho estão em busca de samba. Quando chamadas pelo Capitão, ali chegam e ali dançam e dali só vão embora quando seu samba terminar.

Geralmente a última figura a entrar na roda é o boi. Ele representa a labuta, a força e a riqueza. Para os cristãos, é o jugo de Cristo. O boi é do Capitão, mas somente os dois negros podem pegar nele e amansá-lo. Este boi é de brincadeira, é uma figura, mas a brincadeira utiliza-se de partes do boi de verdade: cabeça, chifre na armação do boi, bexigas nas mãos dos negros que marcam o ritmo do Cavalo Marinho, como um coração que não para de bater, que está vivo. A bexiga do boi faz com que a vida esteja ali nas mãos deles, pulsante. Neste momento é tocado o coco de despedida, reunindo brincadores e o público em uma grande dança de roda (MARIA ACSELRAD, 2013).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

São inúmeras as formas de expressão de cultura popular e, entre elas, as que mais oferecem meu interesse são as modalidades comunicativas como a dança, o repente, os contos, as lendas, a música. Optei por estudar o Cavalo Marinho que se apresenta como uma brincadeira complexa e densa. Através da encenação de um enredo, com muita ironia e sarcasmo, denota questões presentes no cotidiano e no imaginário da população. Esta brincadeira reflete, naturalmente, a forma de pensar e de ver o mundo a partir dos brincadores, resultando em uma forte crítica da realidade social. Na música e na dança popular eu vivencio a essência de um povo e sua tradução artística. Daí então eu posso ler o caráter, a imagem anímica, a vida e seus enraizamentos.

Acredito que estudar a cultura popular é estar aberta a todas as possibilidades, desvencilhar dos conceitos e preconceitos, privilegiando códigos e significados simbólicos, partilhados entre sujeitos sociais de um mesmo espaço geográfico e de um mesmo tempo histórico. Não podemos esquecer que muitas práticas culturais populares permeiam nosso cotidiano.

A utilização de máscaras, de vestimentas coloridas, somados a gestos, atitudes e cacoetes, emitem mensagens que possibilitam interpretações diversas das representações do dia a dia dos integrantes da brincadeira. É uma brincadeira que se manifesta através da música e principalmente através da dança, para a valorização e preservação de expressões da cultura popular. A brincadeira é regada de significados e tem como enredo, romances, narrativas heroicas de figuras fantásticas e animais glorificados.

No Cavalo Marinho o conhecimento é transmitido pelos gestos, pela música ouvida, observada e repetida. No fazer e no performar se constrói, se conserva e se atualiza o conhecimento. Dessa forma, a memória é gerada pelo exercício da performance.

A pluralidade de situações comunicativas é característica indiscutível dessa brincadeira: toadas, loas, figuras e pisadas, elementos musicais, poéticos, teatrais e muita dança constituem diferentes formas de expressão e comunicação dentro do Cavalo Marinho. Comportamentos humanos como ganância, egoísmo, avareza, mentira são incorporados à mensagem veiculada pela brincadeira, demonstrando de forma irônica os desvios sociais.

A brincadeira expressa as condições sociais dos engenhos: O Capitão Marinho representa o Senhor do Engenho; os negros, os escravos ou os trabalhadores; os Galantes e as Damas as elites que vêm para a festa; o soldado é o representante da lei; o boi é um elemento constante na vida do homem rural. Ao representar um sistema cultural, a brincadeira se apresenta como uma reflexão sobre a sociedade que a produz. Nesse sentido deve ser vista não como expressão diletante de um indivíduo, mas imbuída de uma função social, como produtora de novas sensibilidades, novas formas de pensar. Dessa maneira a brincadeira enaltece uma forma de celebrar as diferenças, nos mostrando que a arte de brincar é ter uma relação de cuidado com a vida.

Embora haja uma forte relação entre o cotidiano, seu contexto social, e a brincadeira, há diferenças nos significados sobre os papéis sociais ali representados. Eles estariam representando uma crítica às relações hierárquicas definidas através das relações de exploração entre patrão e empregado ou, pelo contrário, apenas reproduzem e reafirmam tais relações. Cultura presente, que não divide vida e morte, tradição e invenção, permanência e mudança, cultura que une movimentos que não se opõem, que une juventude e experiência, que une gerações, tornando o passado presente, ressignificando cada momento, a cada brincar.

REFERÊNCIAS:

ACSELRAD, Maria. **Viva Pareia!** Corpo Dança e Brincadeira no Cavalo Marinho de Pernambuco. Recife: Universitária UFPE, 2013.

OLIVEIRA, Érico José Souza de. **A roda do mundo gira: Um olhar etnocenológico sobre a brincadeira do cavalo marinho estrela de ouro (condado-Pernambuco)**. 2006. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2006.

ALEXANDRE, Vlademir. **O imaginário dos folguedos, a tradição que educa**. Cavalo Marinho de Condado – PE. Agosto 2015. Disponível em: <<https://alemdomar.wordpress.com/2015/08/12/o-imaginario-dos-folguedos-a-tradicao-que-educa-cavalo-marinho-de-condado-pe/>>. Acessado em: 13 fev. 2016.

ANDRADE, Mário de. **Danças Dramáticas do Brasil**. 2ª ed. Belo Horizonte: Itatiaia, Tomos I, II e III, 1982.

BENJAMIN, Roberto. **Folguedos e danças de Pernambuco**. 2ª ed. Recife: Fundação de Cultura da Cidade do Recife, 1989.

GASPAR, Lúcia. **Brasil, História do Nordeste do Brasil: Mestre Salustiano**. Maio 2015. Disponível em: <<http://tokdehistoria.com.br/tag/rabeca/>>. Acessado em: 13 fev. 2016.

LARANJEIRA, Carolina Dias. **Corpo, Cavalo Marinho e Dramaturgia a partir da investigação do Grupo Peleja**. 2008. Dissertação (Mestrado em Artes) -Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

LEACH, Edmund. **Cultura e Comunicação**. 2ª ed. Perspectivas homome, 2009.

MOREIRA, Rodolfo. **Por meio da dança, projeto no Sesc celebra elementos da Cultura Popular brasileira**. Agosto 2015. Disponível em: <<http://jornaljoseensenews.com.br/portal/2015/08/10/por-meio-da-danca-projeto-no-sesc-celebra-elementos-da-cultura-popular-brasileira/>>. Acessado em: 13 fev. 2016.

MURPHY, John. **Performing a Moral Vision: An Ethnography of Cavalo Marinho, a Brazilian Musical Drama**. 1994. Tese (Doutorado em Etnomusicologia) -Columbia University, New York, 1994.

RICCI, Ery e MOSSATO, Silzi. **Viola Caipira na Casa Mandicuera**. Abril 2012. Disponível em: <http://projetointerfaces-solasol.blogspot.com.br/2012_04_01_archive.html>. Acessado em: 13 fev. 2016.

SANTOS MORENO, Joseane Cristina. **Versos e Espetáculo do Cavalo Marinho de Várzea Nova**. 1998. Dissertação (Mestrado em Letras) -Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 1998.

TENDERINI, Helena Maria. **Reflexão antropológica sobre a relação entre brincadeira e realidade no Cavalo Marinho**. 2003. Dissertação (Mestrado em Antropologia) -Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003.

TEIXEIRA, Raquel Dias. **A poética do Cavalo Marinho: brincadeira-ritual na Zona da Mata de Pernambuco**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) -Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, RJ, 2013.