

DRAMATURGIAS DO CAVALO MARINHO: CORPORALIDADES E SENTIDOS AMBIVALENTES

The dramaturgies of the Cavalo Marinho:
Corporalities and ambivalent senses

Carolina Dias Laranjeira¹

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Resumo: O artigo propõe refletir sobre as dramaturgias da brincadeira do Cavalo Marinho articuladas às corporalidades dos brincadores. A partir de diálogos com a literatura acadêmica e a experiência de campo, apresentam-se sentidos ambivalentes entre a visibilidade e a invisibilidade, a força e a soltura de movimentos, a contenção e o excesso, a conformação de normas e suas subversões.

Palavras-chave: Dramaturgias corporais; Cavalo Marinho; Culturas Tradicionais.

Abstract: The article proposes to reflect on the dramaturgies of Cavalo Marinho traditional performance, articulated with the corporalities of the players. Field experience and academic literature are brought in dialogue to present the ambivalent senses between visibility and invisibility, strength and untied movements, containment and excess, the conformation of norms and their subversions.

Keywords: Bodily Dramaturgies; Cavalo Marinho; Traditional Cultures.

¹ Programa de Mestrado Profissional em Artes (PROFARTES), Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

A proposta deste artigo é pensar e propor pontos de vista sobre as dramaturgias da brincadeira² do Cavalo Marinho, tradição dos trabalhadores da cana-de-açúcar da Zona da Mata de Pernambuco. Entendendo as dramaturgias enquanto processos ou maneiras como se articulam os sentidos que estruturam a brincadeira, o trabalho se baseia em experiências vividas como artista da dança e pesquisadora interessada em processos de criação que buscam se alimentar de fontes divergentes daquilo que é considerado como “arte”, do que está dentro dos cânones. Desde 2004 realizo pesquisas com o Cavalo Marinho, buscando uma formação corporal, técnica e poética por meio do contato direto com seus brincadores em campo. Estas pesquisas geraram dois processos criativos desenvolvidos com materiais das pesquisas de campo com o Grupo Peleja³, formado por dançarinos e atores. Proponho aqui reflexões sobre as corporalidades e dramaturgias da brincadeira e do corpo brincador, enquanto chave de leitura da manifestação e também como disparador

² Durante o texto vou me referir ao Cavalo Marinho enquanto *brincadeira* e seus agentes enquanto *brincadores*. Essas são categorias nativas que compreendem a complexidade de seus significados que a meu ver não devem ser reduzidos pelo uso de outros termos vindos de fora.

³ O Grupo Peleja foi formado em Campinas a partir de um grupo de pesquisa e treinamento iniciado por Luiz Canoa e Daniel Braga Campos em 2002. Em 2004, começamos a apresentar pequenas intervenções cênicas e participamos de apresentações de uma síntese da brincadeira do Cavalo Marinho com os brincadores da Zona da Mata, mestre Inácio Lucindo e Aguinaldo Roberto da Silva, a convite da Cia. MunduRodá, o que resultou em uma aproximação definitiva entre o grupo e esta brincadeira. Desde então, pesquisas acadêmicas e produções artísticas foram realizadas por seus membros. Devido a esta aproximação parte do grupo, em 2008, fixou residência em Pernambuco estabelecendo aí sua sede. A última formação do grupo teve como participantes, além de mim, Tainá Barreto, Lineu Guaraldo e Eduardo Albergaria.

de questões cênicas em vistas de uma dramaturgia corporal, gerada pela fricção entre os materiais apreendidos em campo e a formação em dança e o teatro. Tais ideias foram geradas a partir de diálogos com o pensamento dos brincadores (relatos coletados em entrevistas), com autores dos campos das Artes Cênicas e das Ciências Sociais, entre outros, e com material decorrente da exploração das suas dinâmicas corporais em investigações corporais, em salas de ensaio e apresentações do espetáculo Cordões⁴.

Primeiramente, passo a descrever esta brincadeira, ressaltando aspectos chaves para se pensar as suas dramaturgias sempre em processo. O Cavalo Marinho, identificado como *brincadeira*, por seus agentes, é um misto de festa, ritual e jogo, expresso por teatralidade, corporalidade, musicalidade e poesia singulares. Esta performance tradicional ocorre por devoção, ao abarcar aspectos religiosos do catolicismo e da Jurema; ocorre por dinheiro, ao ser realizada por contratos desde a época em que era brincada nos engenhos; é espetáculo e jogo, feita para ser vista, mas sobretudo, para ser jogada, vivida, brincada, por seus brincadores, moradores da periferia das cidades da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Pode-se dizer que, verdadeiramente, ela não se enquadra em relações binárias de pensamento e que uma de suas características marcantes é o excesso. Este é percebido em sua composição que se configura por uma grande quantidade de figuras presentes na memória da brincadeira (relatadas em torno de 70), pela

⁴ Espetáculo resultante da pesquisa de doutorado realizada entre 2009 e 2013.

aglutinação de informações vindas de diversas outras brincadeiras e de outros meios, como a literatura oral e pelas informações da corporalidade dos brincadores. Tal corporalidade é também constituída pela exaustão física e por estados corporais singulares gerados ao se brincar, sambar e tocar. A exaustão, ao contrário de arrefecer a energia dos brincadores, torna-se combustível para que a performance dure, muitas vezes, ao longo de 8 horas. A brincadeira é formada por fragmentos, episódios, momentos de dança e de diálogos, mas também de pausas: tempo de esperar o que vem a seguir e também de abertura aos acontecimentos inusitados que a atravessam. Ainda é preciso ressaltar que ela é permeada por um humor masculino frequentemente deflagrado por temas sexuais e por críticas sociais. Certamente é um objeto de estudos que escapa facilmente aos limites dos estereótipos construídos em torno do que se convencionou a chamar de folclore ou cultura popular, sustentados por ideias puristas.

Sentidos sociais e históricos da brincadeira e sua materialização no corpo

A origem do Cavalo Marinho, proferida por seus agentes e verificada por documentos históricos, mostra que os primeiros brincadores de Cavalo Marinho foram negros escravos, livres e forros, trabalhadores dos engenhos de cana da região da Zona da Mata Norte de Pernambuco (BRUSANTIN, 2011). A realidade da vida cotidiana do trabalhador

escravo do século XIX e o contexto sócio-econômico em que vivia, parecem sustentar a trama que envolve significados que são reverberados ainda hoje na brincadeira. Os diálogos de negociação, os conflitos, cobranças e acertos, desvios e esquivas que permeiam a brincadeira através dos diálogos entre o Capitão – sobreposição de figuras histórico-sociais do patrão e do senhor – e figuras diversas que negociam seu trabalho, principalmente Mateus, Bastião e Catirina – sobreposições de figuras histórico-sociais dos empregados, escravos e forros –, remetem às relações de trabalho e de poder envolvendo grupos sociais antagônicos que conviveram nos engenhos do século XIX na Zona da Mata. Como sustenta Brusantin (2011), tais relações de embate ou de concordância, de resistência ou submissão, podem ter se perpetuado até hoje.

Outro ponto de vista sobre a brincadeira que reitera as ideias acima, é apresentado por John Murphy (2008, p.133) ao se basear nas ideias do antropólogo James Scott. Este entende que a visão moral camponesa seria expressa em performances de trabalhadores rurais como um conteúdo velado: “[...] um reino do discurso que se fecha para as classes dominantes, onde os dominados expressam seu descontentamento.” Portanto, um ato de resistência da cultura camponesa, ao tratar de conteúdos de cunho político sob o disfarce do humor e da ironia. Ressalta-se que as relações sociais hierárquicas estruturadas e os conflitos surgidos pelo acesso à terra foram e ainda são uma questão que atravessa os vínculos de trabalho na região. As

negociações, disputas e cobranças incorporadas nos jogos da brincadeira, parecem dialogar com a aspereza e a violência que permeiam ainda tais relações.

Dessa forma, é possível aproximar os sentidos sociais e históricos descritos acima de alguns aspectos apontados por Mariana Oliveira (2006), Maria Acselrad (2002) e Érico Oliveira (2006) em seus estudos sobre o Cavalo Marinho⁵ no âmbito das Artes Cênicas e da Antropologia, desde perspectivas estéticas expressas na contemporaneidade. Dentre os aspectos, destacam-se a linha tênue entre o ficcional e o real, as sobreposições de tempos e espaços, os estados de jogo, a improvisação, o caráter fragmentado e móvel da brincadeira. Além disso, os autores observam a multiplicidade de significados ao constatar momentos de simultaneidade, heterogeneidade e ambiguidade. Tais características são expressas nos modos de apresentação das figuras, ou de se botar figura (como se diz no contexto) e também na maneira como se dão a ver as cenas. As figuras se constituem no trânsito entre vida e arte, pessoa e ser ficcional. As partes ou passagens, apresentam uma profusão de signos e contrastes permeados tanto pelo sublime quanto pela tensão e violência, muitas vezes nos remetendo à herança histórica de nossa sociedade escravista.

Segundo Mariana Oliveira (2006), a brincadeira apresenta *táticas* da sociedade na qual está inserida, a partir de conceito de Certeau (1999), ao mostrar maneiras de subversão do jogo estabelecido nos termos

dos contratos sociais, por meio de manobras astutas ou trapaças, de maneira sutil, tenaz, alegre ou belicosa. Assim, o corpo da brincadeira poderia ser visto como a materialização de *táticas*, por meio da desarticulação dos joelhos e pernas “[...] que parecem brincar enquanto dançam.” (OLIVEIRA, M., 2006, p. 46). Utilizando as palavras dos brincadores, um corpo “maneiro”, que tem “manejo”, que sabe manejar, ou parafraseando a autora, que tem *tática* e joga para desfazer o jogo do parceiro.

A partir das interpretações dos pesquisadores é possível perceber como a materialidade desse corpo provoca sentidos ou dialoga com sentidos que se articulam na cena e na vida dos brincadores. É por esse viés que acredito ser possível pensar uma dramaturgia corporal da brincadeira⁶. Nessa tentativa, penso que a maleabilidade desse corpo que brinca com os poderes estabelecidos, por meio de trapaça ou malícia, é também um corpo que tem a precisão do corte que passa rasteiras e dá “coices”, que quer que o outro não saia ileso do jogo, um corpo do enfrentamento, assim como é preciso estar em seu entorno. De forma ambivalente, essa corporalidade na brincadeira pode suscitar leituras que fazem ver a negligência de tantos padrões ou políticos locais, mas ao mesmo tempo pode reafirmar as relações hierárquicas que estruturam a sociedade local.

A corporalidade em jogo parece ser um dos principais meios pelos quais os sentidos da brincadeira são constituídos. Pode ser

⁵ Os trabalhos dos dois primeiros autores foram desenvolvidos no campo das Artes Cênicas e a última autora no campo da Antropologia da Arte.

⁶ Sobre relações entre corporalidade e dramaturgia em contextos de culturas tradicionais ver Domenici (2009).

notada nas disputas, embates e irreverência dos diálogos, repletos de puias (jogos verbais cômicos), e durante as empeleitadas (negociações corporais e verbais). Mantendo um distanciamento sobre a interpretação moral da brincadeira, pode-se observá-la em diferentes dimensões. Sem esquecer que ela não é a representação da realidade dos brincadores, apesar de haver um constante diálogo com essa realidade, ela de forma alguma quer ser realista, nem um veículo utilitário para qualquer ideologia ou moralidade. Ao contrário, ela ultrapassa a realidade ao mesmo tempo em que a “escancara”, cria outras realidades e outras corporalidades, mas sempre numa relação auto-referente que estranhamente me mobiliza enquanto pesquisadora e artista. É assim que o jogo movimentado por interesses e desejos dos figureiros e das figuras, associados aos estados do corpo dos brincadores, articula sentidos que permeiam a brincadeira, na sua dimensão corporal, dramaturgic, estética e poética.

A brincadeira do Cavalo Marinho sob um ponto de vista dramaturgic

Ao buscar um entendimento sobre dramaturgia, compartilho as ideias de Ana Pais (2004; 2010) sobre esse tema, considerando sobretudo o seu aspecto temporal a fim de pensar como isso ocorre no Cavalo Marinho. A autora, ao tratar a dramaturgia como um conjunto de relações invisíveis que são tramadas no interior do processo de criação de uma obra, a compreende como práxis realizada por ações de *cumplicidade*. Tendo esse termo

como fundamento de sua teoria, a autora ilumina facetas da dramaturgia a partir de alguns de seus significados, entendendo-a como *ato criminoso* e *ação ilícita*, corrompendo assim, as regras e as leis da cena. Para a autora a invisibilidade da dramaturgia seria o instrumento de renovação de cada criação, localizada nas margens do visível, o centro do discurso performativo.

Como explica Pais (2004), a palavra teatro tem origens associadas à ideia de visão e de lugar, pois teatro no grego é “lugar de onde se vê”. Se o que é visto no teatro corresponde à composição estética atrelada à espacialidade em sua condição normativa, a dramaturgia e sua invisibilidade se dariam nas fronteiras, nas margens daquilo que é visível e central. Dessa forma, a invisibilidade ocupa a posição periférica, sendo consumada no plano temporal do espetáculo (em sua duração ela se faz e se consome) se contrapõe e subverte a visibilidade ligada à espacialidade e ao sentido tradicional de teatro. Na efemeridade característica do ato performativo se articulariam os sentidos, se estreitariam as relações entre estes, sendo sua condição de existência o seu próprio desaparecimento. Pais (2004), a partir da teoria de Peggy Phelan (1997), mais precisamente por meio de seu conceito *unmarked*, afirma a condição transgressiva e subversiva da invisibilidade, do silêncio e do não reproduzível em contraponto ao paradigma vigente no qual a visibilidade “circunscreve e atesta a existência do real” (PAIS, 2004, p. 85). Para Phelan (1997) o visível se associa à lei e à vigilância. A performance ao ser

constituída pela sua desapareição, se tornaria assim, um ato de resistência ao visível como única condição de existência do real. Por esse motivo, a autora afirma que a partir de Phelan (1997), o valor e a participação do invisível na construção da representação não pode ser ignorado.

A dramaturgia consubstancia uma transgressão, inconformista mas complementar do visível. A lei deste último é infringida na medida em que é através da invisibilidade da dramaturgia que o espetáculo é constituído. Das margens do visível, das dobras implícitas, surgem relações de sentido que se desenrolam, indelévels, no tempo do espetáculo. (PAIS, 2004, p. 85)

A dramaturgia, dessa maneira, transgride na medida em que “recria as formas do visível” (PAIS, 2004, p. 84). Assim, ela criaria mundos ao possibilitar diferentes percepções e articulações de sentidos de acordo com o olhar do espectador. Neste sentido, quando me questiono sobre as dramaturgias da brincadeira, me pergunto quais os mundos possíveis criados por ela.

Entretanto, ressalto que o que se institui como visível e como invisível, não se dão apenas dentro de uma perspectiva da cena, mas podem ser abordados por um viés epistemológico. O poder requerido à invisibilidade, a partir de Phelan (1997), se relaciona de certa maneira com as sociologias das ausências de Boaventura Santos (2008), na medida em que este também reivindica o poder àqueles que estão em condição de invisibilidade. Desta maneira poderia dizer que a condição performativa do Cavalo Marinho, não reproduzível e localizado às margens da

cultura dominante, também pode ser identificada como uma condição de invisibilidade. Segundo Santos (2010, p. 34), a linha abissal, invisível, que separa o conhecimento do ocidente do resto, atribui a esse resto o estatuto de “[...] crenças, opiniões, magia, idolatria, entendimentos intuitivos ou subjetivos, que, na melhor das hipóteses, podem tornar-se objetos ou matéria-prima para a inquirição científica.” A ciência, a filosofia e a teologia do lado visível, atestando o que é verdadeiro e o que é falso, o que é legal e ilegal, e do outro lado, invisível ou inexistente, o resto dos conhecimentos. Assim é preciso, considerar as relações dramáticas, também, do jogo social que envolve o lugar no qual se encontra a brincadeira em nossa sociedade estratificada e suas diferenças em relação às performances que estão dentro dos cânones.

A dramaturgia da brincadeira, desenvolvida em seu processo de “gestação”, não acontece nem numa duração, nem num espaço comparável ao de um espetáculo ou obra nos modos do teatro ocidental convencional. Não se dá no tempo de uma produção, nem entre as quatro paredes de uma sala de ensaios, mas em percursos de tempo e espaço que passam por gerações, e deslocamentos que envolvem as vidas dos brincadores e seus trânsitos na região da Zona da Mata Norte desde o período colonial. Dá-se, portanto, por meio de processos sociais e históricos, diretamente relacionados aos modos de produção e à economia da região, aos valores estéticos e éticos da vida/brincadeira dos brincadores. Além disso, não seria apenas um único olhar que organizaria, escolheria e possibilitaria as relações de sentidos que

perpassam os materiais que estruturam a cena, mas diversos olhares e ao mesmo tempo diversas circunstâncias. Também não é possível acreditar apenas na ideia de que exista uma dramaturgia pré-estabelecida pela “tradição”, pois embora os materiais a serem apresentados atualmente na brincadeira venham de processos de conservação, as relações de sentido que esses materiais estabelecem entre si variam de acordo com muitos fatores circunstanciais da atualidade, incluindo o modo como cada brincador atua.

Como propõe o pesquisador Érico Oliveira (2006) ao descrever a organização da brincadeira em termos de uma estruturação flexível, há uma sequência geral repetida com maior frequência, entretanto, em grande parte da brincadeira as decisões sobre quais e em que momento as figuras devem ser colocadas, e a duração de sua apresentação na roda, pode variar muito. Acselrad (2002), definindo-a enquanto estrutura aberta, suscetível a mudanças, mostra que ela se transforma por assimilar ou absorver informações novas, mas nem por isso se desintegra possuindo linguagem própria. Segundo a autora, a brincadeira seria constituída por etapas que se sucedem sem obedecer a uma ordem rígida, o encadeamento dessas etapas, ou figuras, determinaria o ritmo da brincadeira. Com esse termo, ritmo, destaca a ideia de que a brincadeira se constitui por partes ou passagens – termo usado pelos brincadores. O modo como se encontram divididas e, ao mesmo tempo, interligadas, define como a cada noite a brincadeira seria experimentada. A partir dessas ideias,

penso que a dramaturgia da brincadeira poderia ser definida desde a sua contratação até a volta à casa dos brincadores. Pois sua preparação determina sua duração, quem vai brincar – o mestre, depois de fechar o contrato, irá chamar os brincadores – e onde se brinca, podendo ser rua, praça, terreiro etc., por vezes definido apenas quando todos tenham chegado juntos ao local. Assim, percebo como os nexos de sentido da brincadeira resultam de articulações de ideias, partes e figuras que envolvem decisões, imposições e circunstâncias que vão muito além do que acontece na brincadeira em si.

Nas brincadeiras observadas, o indivíduo responsável por escolher o quê ou com o quê se brinca a cada noite pode ser o mestre, exercendo assim, as funções do dramaturgo – o que acontecia de forma mais frequente quando havia mais ensaios –, mas quase nunca as escolhas se dão apenas por uma vontade própria. As escolhas ou a ordem das sequências de entrada e saída de figuras são realizadas sem necessariamente haver uma escolha prévia, elas podem acontecer no desenrolar da brincadeira. Uma pessoa mais experiente (não necessariamente o Mestre, mas também o Mateus, por exemplo) pode ser responsável por essas escolhas e assim orquestrar as entradas e saídas das figuras. A vontade de um figureiro de botar determinada figura pode definir também quais figuras aparecem naquele dia na roda. O grau de conhecimento sobre cada figura, que varia com a experiência de cada brincador,

também determina quais e como acontecem os episódios.

As escolhas dramáticas, quando feitas no momento da brincadeira, são realizadas sem uma aparente preocupação em manter a descrição sobre o que está sendo decidido. Sobretudo nas brincadeiras de Mestre Biu Alexandre e de Biu Roque, as decisões e dúvidas são evidentes e sempre me chamaram muito a atenção. As interrupções para acordar sobre qual figura entrará, qual toada será tocada, qual loa será dita são constantes nesses brinquedos e isso não parece perturbar nenhum brincador. O fato do acordo acontecer em cena demonstra uma outra convenção cênica diferente do teatro ocidental que aproxima o Cavalo Marinho da arte da performance, como também foi apontado por Mariana Oliveira (2006). É perceptível que na brincadeira, apesar dela se estruturar a partir de elementos que são identificados ao campo da representação (associado aos recursos da ficção e da ilusão), o que se sobressai é da ordem do acontecimento, o jogo cênico se estabelece evidenciando a realidade.

Observo isso ao verificar que a vida cotidiana está sempre presente na brincadeira, sem que haja grande distância entre figura e figureiro, brincador e espectador, brincadeira e vida cotidiana. Pavis (2001, p. 07), em seu Dicionário de Teatro, explica o verbete acontecimento, se referindo à experiência que se dá entre ator e público no momento da apresentação. No caso da brincadeira estudada, talvez seja possível afirmar que o acontecimento é criado pela relação brincador/brincador, mais do que brincador/público. Mas o que é interessante destacar é que a exposição

das escolhas, durante momentos nos quais parece que nada acontece – quando discutem o que fazer ou como fazer, por conta de algum figureiro atrasado, ou do banco que, por não saber qual figura entraria, não soube tocar a toada certa, ou mesmo por uma dispersão qualquer –, tudo isso se torna parte da dramaturgia e da composição ao mesmo tempo. Uma dramaturgia que se resolve não por meio de uma centralização de decisões em torno da figura do mestre, como seria o habitual, mas na dispersão e na simultaneidade de eventos, na exposição daquilo que comumente seria esperado fazer parte de uma dimensão invisível da cena enquanto prática dramática. Ao expor essa dimensão, ela mesma se torna material da cena e com ela um possível campo de invisibilidade e potência de criação de sentidos se abre.

A brincadeira do Cavalo Marinho, como o espetáculo, se realizaria nesse ponto de cruzamento entre um espaço visível e um tempo invisível, compreendendo a sua duração. Esta última, sendo extremamente variável, torna sua dramaturgia múltipla desde o princípio. Mas, além disso, as temporalidades sobrepostas constituintes de um plano de contiguidade entre real e ficcional – também presente no teatro contemporâneo (LEHMANN, 2007) – teria, a meu ver, uma relação direta com a invisibilidade de sua dramaturgia. Primeiramente, é preciso considerar as temporalidades evocadas pelas figuras e experienciadas na brincadeira, no cruzamento entre a dramaturgia do brincador e a dramaturgia da brincadeira. Esta pode ser pensada por cruzamentos espaço-temporais nos quais se sobrepõem

tempos históricos, tais como os da escravidão, do engenho, da usina e atuais. Estes últimos envolvem as transformações sofridas, sobretudo pelo fato dos brincadores jovens não estarem mais vinculados ao trabalho no campo, e pela brincadeira vir se tornando também um produto cultural regido por leis de mercado e do governo ao impor políticas que determinam formatos de apresentação. Dessa maneira, sua dramaturgia envolveria diversos sentidos de tempo, enquanto uma duração sempre mutável e enquanto temporalidades diversas, históricas e ficcionais.

Como dito anteriormente, a junção e sobreposição de tais temporalidades e materiais diversos que constituem a brincadeira não é responsabilidade individual, mas coletiva, com contribuições pessoais que se transformam e permanecem ao longo de um processo histórico. Entretanto, o que tais escolhas revelam é uma maneira própria de propor articulações de sentidos, ou seja, de realizar dramaturgias.

Nessa perspectiva, penso o Cavalo Marinho constituído por materiais heterogêneos apropriados e rearranjados de maneira reveladora de uma lógica mestiça de pensamento, tal como proposto por Gruzinski (2006), ou mesmo por Santos (2008) ao abordar as culturas da América Latina caracterizadas por um *ethos Barroco*. Tais modos particulares de pensamento mostram que “[...] o que se produz são novas constelações de sentido, que à luz dos fragmentos constitutivos são verdadeiramente irreconhecíveis e

blasfemas.” (SANTOS, 2008, p. 208). Assim, os materiais da brincadeira, fragmentos do passado e do presente, de diferentes fontes e mídias (literatura de cordel, canções, repentes e outras brincadeiras), encontrados dispersos no tempo e no espaço se articulam por essa outra lógica. Como foi dito na introdução, o Cavalo Marinho se constitui justamente pela mistura de diversos fragmentos de outros brinquedos e festividades da região, como os pastoris, o mamulengo, as festas para São Gonçalo, os reisados. Esse processo pode ser exemplificado pela incorporação, por parte de alguns brincadores, de algumas figuras de outro Cavalo Marinho. Assim, “roubar” uma figura de outra brincadeira faz parte dos modos de inclusão e proliferação desses materiais, que se articulam com o tipo de aprendizagem, por imitação. Aguinaldo da Silva explica como aprendeu e como seu Cavalo Marinho passou a botar uma figura:

O Nego Quitanga! Nego Quitanga, é uma figura besta e a gente viu isso aonde? A gente viu no Cavalo Marim de Seu Antonio Teles, mas ele botou duas crianças pra fazer esse papel e eu fiquei olhando assim..., e Fábio Soares tava nesse dia e falou: “Padrinho, bora botar Nego Quitanga?” Eu falei: “Bora!”. Seu Antonio Teles botou, só que num pegou conhecimento porque foi aqui em Condado, e com duas crianças que não faziam o que adulto faz. E peguemos fazer esse papel e o povo achou bonito, achou bom, aí hoje quando os outros Cavalos Marim viram, todo mundo bota. Mas a verdade precisa ser dita, começou de Seu Antonio Teles, que era uma figura que existia e não se botava mais no

Cavalo Marim. Seu Antonio Teles mandou os meninos botá, passou a dica pros meninos, a gente viu, e a gente encaixou na história. E quem pegou a fama nessa figura foi a gente aqui, não foi nem Antonio Teles. E quem era pra pegar a fama era eles, mas eu não vou negar que a gente fez o que a gente sabia porque a gente viu. (*apud* LARANJEIRA, 2013, p. 195)

Os fragmentos viriam de diferentes lugares. Sebastião Pereira de Lima, conhecido como Seu Martelo e experiente Mateus da região, afirma que, além de criar loas (versos) próprias e aprender por observação em brincadeiras de Cavalo Marinho, também trouxe outras de um reisado da Paraíba e de um cordel recitado numa praça (OLIVEIRA, M., 2006). Borba Filho (2007) afirma que na formação do Bumba meu boi fizeram parte o romanceiro e a literatura de cordel. Murphy (2008) relata que mestre Batista tinha folhetos de cordel de onde tirava versos para a figura do Vaqueiro. E ainda sobre Batista, mestre Inácio Lucindo diz que este havia aprendido as figuras dos Bodes em um livro. O mesmo brincador faz menção a um outro livro que pode ser entendido como uma referência também encontrada no Cavalo Marinho, o Livro de São Cipriano. Muito popular no Brasil, seja no meio rural ou urbano, é um misto de narrativas e lendas da vida deste santo-feiticeiro, com receitas, feitiços, histórias de tentação e de conversão, incluindo o pacto com o diabo e ensinamentos para enfrentar situações adversas (FERREIRA, 1992). É um livro maldito, temido por lhe atribuírem grande poder e, muitas vezes, interdito. Desse livro não saiu nenhuma figura do Cavalo Marinho, mas um conhecimento para botá-la de maneira específica. Mestre Inácio

Lucindo afirma ter tido contato com esse livro através de uma “cientista”, supostamente uma praticante das Ciências Ocultas e que daí viriam o poder e a sensibilidade, adquiridos por ele para botar a figura do caboclo de Arubá, que é também uma entidade da Jurema⁷.

Esse relato é particularmente interessante para pensar a junção entre o sagrado e o profano na brincadeira. A comicidade e a sexualidade se encontram no mesmo espaço da festa, por vezes, simultaneamente à religião, como na parte onde cantam para a Estrela do Oriente, símbolo relacionado ao nascimento de Jesus. Entre um verso e outro cantado em homenagem aos Santos Reis (reis magos), Mateus e Bastião fazem gestos que remetem ao ato sexual. No momento de predominância católica, quando se espera uma seriedade própria dos ritos religiosos dessa tradição, o escárnio e a zombaria convivem com a religiosidade.

A confluência de práticas religiosas e suas visões de mundo fazem parte dos materiais que se articulam para formar dramaturgias singulares na brincadeira. O aspecto religioso seria um desses elementos invisíveis que permeiam e dão forma à dramaturgia corporal do brincador e da brincadeira. Elas articulam sentidos desde a preparação da brincadeira, ou muito antes, desde a formação religiosa do brincador que evidencia fortemente modos

⁷ Prática religiosa bastante difundida em Pernambuco e na Paraíba. José Jorge de Carvalho (1998) explica que a palavra jurema designa tanto o culto, quanto uma árvore sagrada (*Pithecolobium tortum*) e, ainda, a infusão, de poder alucinógeno moderado, feita com a entrecasca e a raiz da árvore. Além disso, a Cidade do Juremá é uma das moradas celestes onde moram as entidades sobrenaturais, os Caboclos e Mestres.

de ser que têm por herança as culturas indígenas e africanas. Para tais culturas, o corpo e a dança são meios de ligação entre o mundo vivido e o mundo das divindades, entre a doença e a cura, entre o profano e o sagrado, ou ainda, entre o praticante e o espírito. Escutei em uma das viagens a campo o termo, *espritar*, um verbo de ação para designar tais ligações num terreiro de *candomblé* de Condado-PE. Quando ouvi a palavra perguntei, utilizando uma maneira adaptada de uma expressão já escutada em terreiros de *candomblé* na Bahia, para me referir à incorporação do *orixá*. Eu disse: “ah, pegar espírito?” E a esposa de Aginaldo da Silva, Ivanice, explicou: “os esprito já estão neles, eles se espritam”. Esta explicação sugere um tipo de pensamento “materialista espiritual”, que reafirma a centralidade do corpo nessas práticas religiosas evidenciada por meio de uma corporalidade específica.

Assim, no Cavalo Marinho, a religiosidade se exprime pela devoção católica, com seus louvores, pela prática ritual da *Jurema* manifestada no transe do brincador ao botar o *Caboclo*, mas também se relaciona ao imaginário pagão, já que a entidade foi associada ao Livro de São Cipriano. Tais práticas se combinam no mesmo espaço da brincadeira, porém não tão próximas no tempo de sua duração. É possível dizer que estejam mesmo propositalmente distantes, já que a homenagem aos Santos Reis acontece no início da noite e o *Caboclo* da *Arubá* aparece mais tarde. O momento dos cantos e loas que remetem ao catolicismo considero como representantes da “lei e da vigilância” – para citar Phelan (1997) a partir de Pais

(2004, p. 85) –, da cultura que está do “lado visível da linha abissal” – para usar o termo de Santos (2010, p.33) –, e a figura/entidade, representante da religião que foi objeto de perseguição policial e cerceamento durante muito tempo.

Uma dramaturgia corporal que dialoga com a dramaturgia da brincadeira

A tomada de fragmentos e a reorganização destes num todo coerente não são restritas à brincadeira. A religiosidade presente nesse ambiente também inclui, absorve e recria a realidade histórica e diversas outras práticas religiosas que se misturam no que é chamado de *Umbanda*, *Jurema* e *Catimbó*. Por isso mesmo não é apenas uma estética, mas uma sociabilidade singular que é experimentada com o Cavalo Marinho ou em seu entorno. Dessa maneira, é possível dizer que sua temporalidade permite essa abertura, inclusão e proliferação de materiais, e só assim proporciona os encontros e cruzamentos entre uma diversidade de fragmentos. O tempo da performance da brincadeira é um tempo no qual pode ser estendido por muitos acontecimentos, por uma proliferação de encontros, convergências, confluências entre figuras, loas, toadas, samba, bonecos, bichos, práticas religiosas, humor e crítica social. Mas também esses encontros, que por inclusão geram misturas, se dão ao longo da formação da brincadeira e ao longo de um tempo histórico no qual tais temporalidades também se consomem. Nos cruzamentos de tempo real e ficcional que se articulariam esses elementos e se estruturariam sentidos em uma lógica própria.

Ao considerar a dramaturgia corporal do brincador, pensada à luz da dramaturgia do corpo de Greiner (2005), enquanto nexos de sentidos gerados pela troca de informações entre corpo e ambiente, ainda mais um aspecto se impõe nesta análise. A multiplicidade e diversidade vistas na maneira como os materiais da brincadeira se articulam criando sentidos múltiplos em uma estrutura dramática aberta e inclusiva, podem ser vistas também nas corporalidades dos brincadores. Os trupés (padrões de movimento percussivos) são firmes, fortes e diretos, mas as articulações são soltas. O tombo (padrão de movimento que direciona o peso do corpo para o chão) também tem sua pisada seca e sonora, mas se faz com uma leve ondulação do tronco. O corpo mungangueiro⁸ é mamulengueiro, é multifocado, seus braços estão soltos, pendurados na cintura escapular bem estruturada e apoiada no tronco fixo. Assim, por vezes, os braços chicoteiam o ar, enquanto a parte inferior do corpo imprime força direcionada ao chão. Trata-se de movimentações que combinam a contenção e o excesso na própria estrutura e organização postural. Para se bater os trupés é preciso estabilizar a cintura pélvica, através da contração do abdômen, inclinar o tronco para frente em ângulo que posiciona o corpo em equilíbrio precário (BARBA; SAVARASE, 1995) e ao mesmo tempo, deve-se movimentar as pernas com bastante agilidade para acompanhar o ritmo acelerado do baião.

A meu ver, a materialidade que se apresenta no e pelo corpo brincador produz sentidos ambivalentes. Apresentam-se pela sujeição e

⁸ Munganga é um termo encontrado na região que designa traquejo, malícia, trejeito característicos que marcam a maneira pessoal de cada brincador se movimentar.

violência das relações de trabalho e de gênero, ao mesmo tempo, pela alegria e liberdade de rir de si mesmo e do outro, de se pensar e se criar em novos mundos. Mais do que pensar na inversão ou na afirmação de hierarquias, ou em outras palavras, na acomodação ou na resistência, é preferível considerar a multiplicidade de sentidos que podem abranger ideias, sensações e qualidades contrastantes. O que parece marcar essa multiplicidade de sentidos é a ambivalência própria da corporalidade do brincador, do seu ambiente e da sua história.

Recebido em: 10/05/2018

Aceito em: 30/05/2018

Referências Bibliográficas

ACSELRAD, Maria. **“Viva Pareia!” A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza:** Uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

BARBA, Eugenio; SAVARASE, Nicolas. **A Arte Secreta do Ator:** Dicionário de Antropologia Teatral. Campinas: Hucitec, 1995.

BORBA FILHO, Hermilo. **Espetáculos populares do nordeste.** Recife: Massangana, 2007.

BRUSANTIN, Beatriz de Miranda. **Capitães e Mateus:** relações sociais e culturas festivas e de luta dos trabalhadores dos engenhos da mata norte de Pernambuco (comarca de Nazareth – 1870-1888). Tese (doutorado) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

- CARVALHO, José Jorge de. A Tradição Mística Afro-brasileira. **Religião e Sociedade**, Brasília, vol. 18, n. 2., 1998.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes do fazer. Petrópolis: Vozes, 1999.
- DOMENICI, Eloisa Leite. A Pesquisa das Danças Populares Brasileiras: questões epistemológicas para as artes cênicas. **Caderno GIPE-CIT**, Salvador, ano 12, n. 23, p.07-17, 2009.
- FERREIRA, Jerusa Pires. **O livro de São Cipriano**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- GREINER, Christine. **O Corpo**: Pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.
- GRUZINSKI, Serge. **O Pensamento Mestiço**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2006.
- LARANJEIRA, Carolina Dias. **Uma Dança de Estados Corporais a partir do Samba do Cavalo Marinho**: corporalidades e dramaturgias da brincadeira em diálogo com o processo de criação de Cordões. 2013. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro/Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, 2013.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-Dramático**. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.
- MONTEIRO, Marianna Francisca Martins. **Dança popular**: espetáculo e devoção. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.
- MURPHY, John. **Cavalo Marinho Pernambucano**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.
- OLIVEIRA, Érico José Souza. **A Roda do Mundo Gira**: um olhar sobre o Cavalo Marinho Estrela de Ouro (Condado-PE). Recife: SESC, 2006.
- OLIVEIRA, Mariana Silva. **O Jogo da Cena do Cavalo Marinho**: Diálogos entre Teatro e Brincadeira. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Centro de Artes e Letras, UNIRIO, Rio de Janeiro, 2006.
- PAIS, Ana. **O discurso da cumplicidade** – Dramaturgias contemporâneas. Lisboa: Ed. Colibri, 2004.
- _____. O crime compensa ou o poder da dramaturgia. In: NORA, Sigrid (org.) **Temas para a dança brasileira**. São Paulo: Ed. SESC-SP, 2010.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Trad. Maria Lúcia Pereira e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- PHELAN, Peggy. A ontologia da performance. *In: Revista de Comunicação e linguagens*. Lisboa: Cosmos, 1997.
- SANTOS, Boaventura de Souza. **A Gramática do Tempo**: para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez Editora, 2008.
- _____. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. In: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula. (Orgs.) **Epistemologias do Sul**. São Paulo: Cortez, 2010.