Lineu Gabriel Guaraldo

Na Mata tem esperança;
encontros com o corpo sambador no cavalo marinho.

CAMPINAS
2010

Livros Grátis

http://www.livrosgratis.com.br

Milhares de livros grátis para download.

Lineu Gabriel Guaraldo

Na Mata tem esperança;
encontros com o corpo sambador no cavalo marinho.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção de Título de Mestre em Artes.
Orientador: Prof. Dr. Adilson José Ruiz.

CAMPINAS
2010

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP

G931n

Guaraldo, Lineu Gabriel.
Na mata tem esperança! encontros com o corpo sambador no cavalo marinho. / Lineu Gabriel Guaraldo. – Campinas, SP: [s.n.], 2009.

Orientador: Prof. Dr. Adilson José Ruiz.
Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Cavalo marinho. 2. Audiovisual. 3. Dança. 4. Jogo. 5. Brincadeira. 6. Cultura popular. I. Ruiz, Adilson José. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

(em/ia)

Título em inglês: "Na Mata tem Esperança! Meetings with the cavalo marinho dancers body."
Palavras-chave em inglês (Keywords): Cavalo marinho, Audiovisual, Dance, Game, Play, Traditional culture.
Titulação: Mestre em Artes.
Banca examinadora:
Prof. Dr. Adilson José Ruiz.
Profª. Drª. Suzi Frankl Sperber.
Profª. Drª. Maria Bernadette Cunha de Lyra.
Prof. Dr. Prof. Dr. Renato Ferracini.
Prof. Dr. Antônio Carlos Rodrigues de Amorim.
Data da Defesa: 21-12-2009
Programa de Pós-Graduação: Artes.

Instituto de Artes

Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes, apresentada pelo Mestrando Lineu Gabriel Guaraldo - RA 3127 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:

Prof. Dr. Adilson José Ruiz
Presidente

Profa. Dra. Suzi Frankl Sperber
Titular

Prof. Dr. Antonio Carlos Rodrigues de Amorim
Titular

Para meus companheiros, cúmplices desde as primeiras pelejas na vida artística Dani, Carol e Bia e Tainá.

A minha avó, Olívia e minha mãe,
Ana Maria, exemplos de garra e graça, presentes em todas minhas realizações.

Aos sambadores da Zona da Mata Norte de Pernambuco, poetas do corpo.

Agradecimentos

Expresso aqui minha gratidão a todos aqueles que, de algum modo, colaboraram para que este trabalho se tornasse possível. Ao longo do percurso deparei-me com inúmeros e generosos encontros, amizades que se construíram, pessoas que abriram seus mundos, revelando infinitas possibilidades na arte e na vida.

Agradeço imensamente aos pelejas, Beatriz Brusantin, Carolina Laranjeira, Daniel Campos e Tainá Barreto, companheiros e cúmplices em meus primeiros movimentos rumo a uma escolha de vida.

Ao meu orientador Adilson José Ruiz pela confiança, sensibilidade e apoio ao longo da pesquisa.

À Fapesp, pela bolsa de mestrado. Ao Programa de Pós-Graduação em Artes, pelo apoio institucional.

Ao professor Fernando de Tacca pela contribuição nos momentos iniciais da pesquisa.

Agradeço também aos meus companheiros no espetáculo *Gaiola de Moscas*, Alexandre Lemos, Pedro Romão, João Arruda, Cassiane Tomilhero e aos novos pelejas, Eduardo Albergaria e Ana Caldas Lewinsohn.

Agradeço a Ana Cristina Colla, pelos desafios propostos e pela sensibilidade na direção do espetáculo *Gaiola de Moscas*.

Agradeço especialmente ao Aguinaldo e a Ivanice pela acolhida sempre pronta em Condado-PE.

Ao Fabio Soares (Fabinho) por colaborar nesta pesquisa de modo tão intenso.

Aos brincadores que toparam participar das filmagens necessárias para a realização desta pesquisa: Jaclécia Silva, Albemir Silva (Bemilo), Amauri Silva (Mamau), Fabinho e Aguinaldo.

A Risoaldo da Silva, Paulo de França (Paulo barbeiro), José Carlos (pequinês), Ivanice Silva, Jacléssia Silva, Jaline Silva, Maria do Carmo dos Santos (Dona Preta), Sebastião de Lima (Seu Martelo), Beatriz Brusantin, Cláudio Correia, Carolina Laranjeira, Daniel Braga Campos, Ana Cristina Colla, Jesser de Souza, Helder Vasconcelos, Maria Paula Costa Rêgo, pelas entrevistas.

A Alício Amaral e Juliana Pardo pela generosidade ao facilitarem meu primeiro contato com os brincadores da Zona da Mata Norte.

Ao Mestre Inácio Lucindo pela inspiração expressa na poesia na qual revela o mundo que o cerca.

Ao Mestre Biu Alexandre, pelas conversas, ensinamentos e principalmente por me acolher em seus brinquedos.

A todos brincadores do Cavalo Marinho Estrela de Ouro.

A todos maracatuzeiros do Maracatu de Baque Solto Leão de Ouro.

A legião de sambadores anônimos que me acompanharam madrugadas

adentro na Zona da Mata Norte.

Ao João Reino e a Maíra Magalhães pela cuidadosa tradução do texto para o inglês.

Aos integrantes do grupo *Flautins Matuá* pela confiança ao me permitirem aplicar exercícios práticos.

A todos meus alunos em oficinas, cursos e vivências que ministrei ao longo do processo da pesquisa.

A Bernadette Lyra e Renato Ferracini pelas cruciais contribuições em meu exame de qualificação.

Ao Helder Vasconcelos e Laura Tamiana pela realização do Conexão Cavalo Marinho.

Ao Helder Vasconcelos agora pela generosidade com que compartilha seus conhecimentos sobre maracatu rural e cavalo marinho e pela bela trilha musical do vídeo *Na Mata tem*.

Aos pesquisadores Maria Acselrad, Helena Tenderini, Joab, Gustavo Vilar, Valéria Vicente, Érico José, Marcondes Lima, Mariana Oliveira, pelas pequenas e grandes contribuições ao longo do percurso.

A Ana Azevedo e Jomar Júnior que realizaram o DVD do Estrela de Ouro.

Ao Mestre Antônio Teles e Nicinha do Cavalo Marinho Estrela Brilhante.

A Carolina Laranjeira, Tainá Barreto, Beatriz Brusantin e a minha mãe, Ana Maria Guaraldo, pelos primeiros comentários e revisão do texto.

Ao Azaías Lira pelos belos desenhos que ilustram a dissertação.

Ao meu pai de santo, Mário D'Ogum pelo carinho, conselhos e orientação espiritual.

A Tatiana Devos Gentile, pela confiança ao me disponibilizar suas imagens.

A Coraci Ruiz, Julio Matos, Ricardo Zollner e Fernando Souza pelas inúmeras contribuições no universo do audiovisual.

A Hidalgo Romero pela parceria e por nunca duvidar que a idéia do vídeo se realizaria.

A Alice Villela, Pedro Silveira Castelo Branco e Alan Carneiro por compartilharem as primeiras impressões em relação ao vídeo *Na Mata tem*.

À Kinoestúdio Cinema Digital e ao Laboratório Cisco, pelo apoio e parceria na realização audiovisual.

Aos amigos Guilherme Carpintero, Vicente e Maurício Nepomuceno pelas conversas e pela força.

A Tainá Barreto, meu amor, pelo carinho, dedicação e companheirismo no trabalho e na vida.

A pequena Elisa por preencher minha vida de alegria.

Encheram a terra de fronteiras,
carregaram o céu de bandeiras.
Mas só há duas nações –
a dos vivos e a dos mortos.

Mia Couto

Resumo

Nesta dissertação abordo, de modo critico e reflexivo, as experiências geradas a partir de encontros com a brincadeira do cavalo marinho – manifestação popular tradicional da Zona da Mata Norte de Pernambuco.

O objetivo da investigação foi a apropriação de elementos da brincadeira para utilização em procedimentos de formação e treinamento de atores-dançarinos. Assim, a presente análise inclui processos de treinamento do Grupo Peleja, do qual faço parte como ator-dançarino. Esse treinamento resulta da intersecção de corporeidades do cavalo marinho com a metodologia do grupo Lume (Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da Unicamp). A partir de experiências práticas envolvendo trabalhos corporais e vivências em campo, aproveito para discutir as noções de *jogo*, *brincadeira*, *treinamento*, *cultura popular* e *tradição*.

Durante a pesquisa, manteve-se um fluxo intenso de trocas envolvendo o pesquisador, os brincadores e o denso contexto social onde a brincadeira encontra-se enraizada. Da investigação, além do presente texto, resultaram dois produtos: um conjunto de práticas e jogos envolvendo elementos do cavalo marinho, organizado em um DVD, e o vídeo *Na Mata tem,* obra artística que situa subjetivamente o brinquedo e os sambadores que o tornam possível.

Palavras-chave: cavalo marinho, audiovisual, dança, jogo, brincadeira, cultura popular.

Abstract

In this dissertation, the experiences generated from encounters with the *cavalo marinho* play – a popular Brazilian folk tradition of the Northern Mata Zone of Pernambuco State – are approached both critically and reflexively. The aim of this research was the appropriation of elements of this game to be used in professional training procedures of actor-dancers. Thus, this analysis includes training procedures of the Peleja Group, which I take part in as an actor-dancer. This training is the outcome of the intersection of the corporality of *cavalo marinho* with the methodology used by the Lume group (Interdisciplinary Center for Theatrical Research - UNICAMP). Based on practical experiences involving body work and field experiences, I take this opportunity to discuss the *concepts of game, play, training, traditional culture* and *tradition*. During the research, I kept a strong flow of exchanges with the players and the dense social context which the game is deep-rooted. Besides the present text, this investigation resulted in two products: a set of practices and games involving elements of *cavalo marinho* (organized on a DVD) and a video named *Na Mata tem,* an artistic work that subjectively locates the play and the players who make it possible.

Key words: *cavalo marinho*, audiovisual, dance, game, play, traditional culture.

Sumário

Alevante.....01

Capítulo I: De casa pro samba.....13

1.1. Empeleitando: primeiras impressões sobre o cavalo marinho.....17

1.2. Cavalo marinho: um brinquedo dinâmico.....30

Capítulo II: Do samba pra sala.....43

2.1. Jogo, brincadeira, treino, samba: gramáticas distintas do artista da cena. . .47

2.2. A experiência do Grupo Peleja.....60

Capítulo III: Quando câmera e sambador fazem sociedade.....85

3.1. Deslocando contextos: filmando sambadores fora da brincadeira.....87

3.2. Notas sobre *Na Mata tem*.....90

Considerações finais. ….....99

Referências bibliográficas .....….....103

Referências bibliográficas não citadas.....105

Anexos.....109

Anexo I: Cronologia das filmagens.....110

INTRODUÇÃO

(ALEVANTE)

Esta dissertação trata, de modo crítico e reflexivo, das experiências geradas a partir de encontros com a brincadeira[1] do cavalo marinho – manifestação popular tradicional da Zona da Mata Norte de Pernambuco. O objetivo inicial da investigação foi a apropriação de elementos da brincadeira para utilização em procedimentos de formação e treinamento de atores-dançarinos. Assim, a análise compreende processos de treinamento do Grupo Peleja[2], do qual faço parte como ator-dançarino e pesquisador – processos que resultam da intersecção de corporeidades do cavalo marinho com a metodologia do grupo Lume[3].

Trata-se de uma investigação que envolve sujeitos extremamente dinâmicos. Se, por um lado, o cavalo marinho persistiu (e persistirá) em alterar-se a cada noite de festa, por outro, altera-se minha relação com ele. Assim, são apresentadas transformações fertilizadas pelo contato de diferentes mundos ou, ainda, por maneiras distintas de perceber e expressar o mundo.

A partir de minha trajetória, procurei trazer à tona questões que envolvem processos de apropriação de elementos da cultura popular. Por meio de uma narrativa analítica e descritiva, apresento a experiência do Grupo Peleja como possibilidade desse tipo de apropriação. Trata-se, portanto, de um estudo de caso, no qual o particular assume relevos mais definidos do que o universal.

Acredito que a dissertação tem a função de proporcionar silêncios no barulho da experiência investigativa. Momento de percepção e avaliação dos rumos ocasionados pelas escolhas. Tempo de alinhavar o que foi construído.

---

[1] O termo *brincadeira* é utilizado ao longo da dissertação para se referir ao cavalo marinho justamente pelo fato de este ser entendido como brincadeira por seus praticantes. Do mesmo modo, serão encontradas as palavras *brinquedo*, *sambada*, *samba* e *roda de brincadeira*. A problemática envolvida na escolha dessas palavras será apresentada ao longo do texto, especialmente no item 2.1 do capítulo II: *Jogo, brincadeira, treino, samba: gramáticas distintas do artista da cena*.

[2] No período que compreende os treinamentos que serão abordados nesta dissertação, o Grupo Peleja era formado por Beatriz Brusantin, Daniel Braga Campos, Carolina Dias Laranjeira, Tainá Barreto e por mim, Lineu Guaraldo.

[3] Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da Unicamp.

Paragem propícia para organizar o caos que emergiu de encontros e choques.

Inicio esta dissertação revelando alguns dos desejos e das ansiedades que me impulsionaram para sua realização. Emotividades e inquietações que, ao longo do percurso, estruturaram-se em questões, nos moldes de pesquisa acadêmica.

Ainda na condição de aluno de graduação do curso de Antropologia da Unicamp, fui instigado a traçar maneiras de aproximar as atividades artísticas que eu desenvolvia dos conhecimentos teóricos que me eram apresentados[4]. Como almejava construir minha trajetória profissional como artista da cena, paralelamente ao curso universitário, comecei a participar de grupos, *workshops*, oficinas de teatro, circo e dança. Eventos que são numerosos no local onde residia: Barão Geraldo, distrito do município de Campinas que, por concentrar muitos grupos voltados à pesquisa cênica, é fértil e estimulante para desenvolver investigações como esta.

Além das atividades vivenciadas em aulas, impulsionado pelo fascínio por manifestações populares, frequentava também circos, sambas, batuques, forrós, cocos e rodas de capoeira. Encantavam-me a alegria e a festividade que emanavam daquelas pessoas simples na relação com sua arte. Tocavam-me a intensidade da entrega e o modo como permitiam ser absorvidos pelo que estavam realizando. Admirava também o modo como aspectos rituais eram conduzidos em clima misto de devoção e jocosidade, revelando uma expressividade viva e vigorosa.

Com o objetivo de construir uma maneira pessoal de articular minhas criações artísticas, busquei compilar procedimentos advindos dessas muitas experiências com as quais entrava em contato. Foi assim, levado por interesses

---

[4] Nesse sentido, desenvolvi a monografia *O oficio do clown/palhaço através da análise antropológica de duas metodologias distintas para a iniciação/formação: Lume e artistas circenses*. Monografia de conclusão de graduação em Antropologia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH), Unicamp, Campinas, 2005.

pessoais ligados ao desejo de fazer da expressão artística um ofício, que se deu meu encontro com o que seria mais tarde o Grupo Peleja.

Esse coletivo, constituído na época por pessoas das mais diferentes formações, organizava-se pela intenção, ainda vaga, de sistematizar um treinamento para atores e dançarinos a partir de elementos da cultura popular. As rotinas de treinamento, propostas inicialmente por Daniel Braga Campos, incluíam aspectos do treinamento do grupo Lume, em especial o procedimento denominado *treinamento energético*[5]. Assim, o campo de investigação do Peleja delimitou-se pelo interesse comum pela intersecção de dois procedimentos artísticos: o cavalo marinho e o treinamento de atores do grupo Lume. Havia uma intuição de que cruzar elementos dessas duas fontes poderia gerar uma linguagem corporal cenicamente interessante e orgânica. Portanto, minha relação com o cavalo marinho orientou-se particularmente pelo interesse de apropriação: um primeiro contato em que elementos da brincadeira foram trabalhados isoladamente, como subsídio para a construção de um trabalho corporal específico.

No presente estudo, o cavalo marinho é analisado a partir da maneira específica como ele é realizado pelo grupo Estrela de Ouro, com sede na cidade de Condado-PE, cujo Mestre é Biu Alexandre (Severino Alexandre da Silva). Em campo, foi observada a existência de diversas particularidades entre os modos de diferentes grupos organizarem suas brincadeiras. São diferenças que refletem na maneira de dançar, cantar e "botar figuras"[6]. O Estrela de Ouro foi escolhido como um dos objetos de análise do presente estudo, entre outros motivos, pela precisão e pelo apuro técnico observado na atuação de seus sambadores[7].

---

[5] O treinamento energético é um exercício que trabalha com a criação de estados corporais diferenciados por meio de dinâmicas corporais que passam pela exaustão física. Esse exercício será abordado no item 2.1 do capítulo II: *Jogo, brincadeira, treino, samba: gramáticas distintas do artista da cena*.

[6] Para fins de compreensão, podemos estabelecer a aproximação entre as *figuras* utilizadas no cavalo marinho e o conceito de *personagem* empregado no âmbito das artes cênicas.

[7] O termo *sambador* é utilizado para se referir, de um modo geral, àqueles que sambam cavalo marinho. No mesmo sentido, utiliza-se o termo *brincador*. Existem também nomenclaturas que se

O treinamento energético representou, para mim, uma descoberta à parte. Revelou-se ferramenta crucial, colaborando na elaboração de modos singulares de organizar meu fazer artístico. Isso porque o energético tem como função primeira a exploração das potencialidades corpóreo-vocais do ator-dançarino e caracteriza-se pela busca da construção de conexões diferenciadas com o material expressivo pessoal. A aplicação do treinamento energético possibilitou, portanto, uma abordagem da dança do cavalo marinho por meio não apenas de passos e padrões de movimento, mas, sobretudo, da criação de estados corporais diferenciados. A dança foi compreendida principalmente como canal para construir e manipular energias.

O projeto inicial desta dissertação situa-se num momento em que o treinamento do Peleja já havia passado por várias fases, representando, assim, um objeto passível de análise. Esse treinamento foi aplicado de modo mais intenso e continuado no período compreendido entre os anos de 2003 e 2005. Portanto, em 2006, quando foi desenvolvido o projeto da presente pesquisa, o Peleja já havia estreado o espetáculo *Gaiola de moscas*[8], produto cênico que possibilitou levar para a cena muitos dos aspectos vivenciados tanto em sala como em campo.

O ponto de partida para o desenvolvimento da presente pesquisa foi o desejo de organizar em um DVD os jogos e as dinâmicas que constituíam o referido treinamento. A iniciativa de organizar a experiência foi movida pelo desejo de disponibilizar aspectos da investigação e, consequentemente, de proporcionar

---

referem a funções específicas dentro da brincadeira como *pandeirista* (quem toca pandeiro), *mineirista* (quem toca mineiro), *rabequista* ou *rabequeiro* (quem toca rabeca), *figureiro* (quem "bota" figura) e *toadeiro* (aquele que "puxa" as toadas).

[8] O espetáculo *Gaiola de moscas*, do Grupo Peleja, utiliza-se das experiências de sala e de campo do grupo. Foi dirigido por Ana Cristina Colla, tendo estreado em fevereiro de 2007. O processo de criação do espetáculo encontra-se cuidadosamente descrito na dissertação *Corpo, Cavalo marinho e Dramaturgia a partir da investigação do Grupo Peleja* (Laranjeira, 2008); sendo também objeto de análise nas obras *O ator brincante; no contexto do Teatro de Rua e do Cavalo marinho* (Lewinsohn, 2009) e *Catirina, o Boi e sua Vizinhança – elementos da performance dos folguedos populares como referência para os processos de formação do ator* (Oliveira, 2006).

interlocução com outros atores, dançarinos e pesquisadores interessados na incorporação de elementos de manifestações populares em seus processos criativos.

Acreditava que, a partir dessa organização, eu chegaria a uma metodologia passível de ser aplicada em e por qualquer outro profissional. Entretanto, ao longo do desenvolvimento da pesquisa, esse pressuposto mostrou-se frágil. Apesar de compreender a eficiência do treinamento tanto em mim como nos demais integrantes do Peleja, percebi que dificilmente seria possível isolar os referidos jogos e dinâmicas de outras experiências construídas em conjunto.

Ao analisar com cuidado os processos vividos em sala de trabalho, deparei-me com a importância da vivência junto à brincadeira para a realização dos exercícios. Os exercícios revelaram-se fragmentos de uma trama maior. Havíamos (os demais pelejas e eu), tanto em sala como em campo, construído um sentido para a aplicação dos exercícios. Eram pessoas, imagens, cheiros e sensações que nos revisitavam no momento da execução dos jogos. Por mais que cada um organizasse seus nexos de sentido de maneira singular, tratava-se de uma experiência comum, compartilhada.

Outro fator que se mostrou um problema para a transmissão dos jogos é o fato de que a maioria deles pressupõe um certo grau de familiaridade com a execução dos passos do cavalo marinho. Por se tratar de passos de execução complexa, é necessário um período anterior de dedicação que acaba por restringir a aplicabilidade da proposta.

Assim, consciente da relevância das particularidades da experiência construída pelo Grupo Peleja, optei por redimensionar meu objetivo durante o trajeto. O que o leitor encontrará aqui consiste, portanto, em uma descrição pormenorizada do caminho que foi norteado pela busca de uma metodologia, e não uma metodologia acabada, terminada, fechada.

O audiovisual foi incorporado de modo crucial nos processos

metodológicos da investigação. A eficácia dessa linguagem em processos de registro e transmissão de léxicos corporais foi considerada a mais apropriada, tanto por sua multiplicidade e capacidade de agregar mensagens sonoras, imagéticas e textuais como por sua abrangência no intercâmbio de informações. O processo de veiculação dos exercícios compreendeu filmagens realizadas em três momentos distintos: a) registros de brincadores no momento da brincadeira; b) sessões de filmagens com brincadores fora da brincadeira; c) filmagens com integrantes do Grupo Peleja em sala de trabalho.

O vídeo *Na Mata tem* compõe, com o conjunto de exercícios, os produtos fecundados pela utilização da linguagem audiovisual na pesquisa. A ideia de realizar o filme partiu da necessidade de situar os exercícios no contexto da brincadeira. Compreendia que, para proporcionar uma visualização mais abrangente do objeto abordado pela investigação (especificamente no que tange ao recorte analítico aqui realizado), seria oportuno possibilitar o contato com imagens e sons do referido contexto. Pretendia suprir uma lacuna, apresentar aspectos do brinquedo que, apesar de possuírem importância para a pesquisa, não podiam ser vinculados nem no texto escrito, nem nas filmagens dos exercícios.

Porém, ao iniciar o processo de realização do vídeo, emergiu uma nova perspectiva sobre sua função no presente estudo e sobre sua pertinência a ele. Os eventos disparados pela utilização da câmera revelaram novas nuanças na relação estabelecida com os brincadores. Da mesma forma, foi redimensionada a relação estabelecida com a cidade de Condado. Os processos de construção de roteiro, decupagem, captação e edição das imagens e sons fertilizaram o nascimento de outras possibilidades de olhar, escutar e perceber tanto a brincadeira quanto seu entorno. Assim, por maiores que tenham sido os desafios encontrados nessa empreitada debutante de criação artística audiovisual, não considero que esses desafios tenham sido maiores do que as contribuições que

puderam gerar. A aliança de procedimentos de realização audiovisual com procedimentos de investigação artística do campo do teatro e da dança revelou-se fecunda e pertinente, proporcionando um maior entendimento das possibilidades que o ator-dançarino tem para sistematizar sua arte.

O referencial teórico da pesquisa pretendeu abarcar questões acerca do treinamento no âmbito das artes cênicas, nas interfaces que este possui com as especificidades observadas no fazer do brincador de cavalo marinho. Assim, foi necessário trabalhar com conceitos que problematizam os trânsitos e as relações entre vida e arte, entre os quais: *jogo* e *brincadeira*[9]. No mesmo sentido, trazemos os conceitos de *teatralidade* e *espetacularidade*, complementares entre si, tomados emprestados da Etnocenologia[10]; e os de *extracotidiano* e *cotidiano,* advindos da Antropologia Teatral[11]. Durante o desenvolvimento da pesquisa, foi necessário, também, entrar em contato com problemáticas envolvendo a noção de *cultura popular*, apoiando-me, sobretudo, nas reflexões de Canclini (2008) e evocando, também, os temas de *tradição* e *contemporaneidade*, tratados aqui com base na abordagem consistente de Pareyson (2001). Da mesma forma, foi necessário abordar questões referentes ao treinamento na perspectiva com a qual ele é aqui apresentado; necessidade que nos levou às publicações dos atores-pesquisadores do Lume – livros e artigos que articulam os processos vividos empiricamente em sala de trabalho do grupo com reflexões teóricas. Nesse

---

[9] As noções de *jogo* e *brincadeira*, cruciais para o presente trabalho, foram abordadas nas perspectivas dos seguintes autores, Bakhtin (1999), Huizinga (2001), Winnicot (1975) e Caillois (1990).

[10] Sobre a definição da disciplina da Etnocenologia, Bião afirma: “Pela sua natureza complexa, a etnocenologia abriga muitas propostas. Do ponto de vista metodológico, mapeia relações inter-teóricas entre diferentes universos de conhecimento como os da Antropologia, das Ciências Cognitivas, da Estética, da Filosofia e assim por diante. A diferença está em como são trabalhadas estas relações, envolvendo a análise de objetos das mais variadas áreas, do teatro à culinária, passando par manifestações populares, estudos do corpo e de rituais” (Bião; Greiner, 1999: 15).

[11] Segundo seu criador Eugenio Barba, “a Antropologia Teatral é o estudo do comportamento do ser humano quando ele usa sua presença física e mental numa situação organizada de representação e de acordo como os princípios que são diferentes dos usados na vida cotidiana” (Barba; Savarese, 1995: 5).

sentido, as reflexões contidas no livro *Café com queijo: corpos em criação* (2006), de Renato Ferracini, foram de fundamental contribuição, ao ampliar a compreensão de eventos envolvidos tanto em processos de treinamento como na brincadeira de cavalo marinho, tais quais *vivência*, *repetição e atualização*.

Dentro da presente análise, o cavalo marinho é compreendido como linguagem artística inscrita nos limites da chamada arte contemporânea. Optei por abarcar a complexidade inerente à brincadeira, abordando-a por meio da análise de particularidades de seus mecanismos criativos, e não simplesmente em comparação a outras linguagens artísticas. Procurei revelar de modo detalhado alguns dos processos que se encontram atualmente relacionados com as atividades dos brincadores, tendo em vista as consequências de um processo crescente de trânsitos entre o cavalo marinho e outras esferas, como a acadêmica e o mercado de teatro e dança, por exemplo.

Os procedimentos metodológicos aplicados envolvem, portanto, viagens de campo, investigações em sala de trabalho, análise bibliográfica e utilização da linguagem audiovisual (realização de entrevistas, filmagens da brincadeira, filmagens em sala de trabalho e edição das imagens). Ao todo, foram acompanhados quatro ciclos festivos do cavalo marinho (2005, 2006, 2007 e 2008) em cidades da Zona da Mata Norte pernambucana e da região metropolitana do Recife[12]. Apesar de a análise se concentrar na cidade de Condado, a investigação compreendeu também outras cidades da Zona da Mata, como Aliança, Lagoa do Carro, Tracunhaém, Goiana, Nazaré da Mata, Camutanga, Carpina, Ferreiros, Macujê, Araçoiaba, Itambé, Itaquitiga, Paudalho, Itapissuma e Timbaúba.

Ao longo do texto, o leitor irá deparar-se com alguns escritos avulsos. São pequenos textos de caráter subjetivo que foram construídos com base em

[12] O trabalho de campo foi realizado com base em cinco períodos de estadia na região da Zona da Mata Norte, distribuídos entre dezembro de 2004 e setembro de 2009. Os períodos de permanência foram de vinte dias, dez dias, dois meses, um mês e, por último, dois meses e meio.

experiências vividas em campo. A intenção de povoar a análise com esses fragmentos de experiência é trazer o leitor para perto de minha convivência com a brincadeira; desejo de compartilhar, de dar a mão ao transitar por territórios alheios. Sugiro que esses escritos não sejam compreendidos como obra literária ou poesia, uma vez que não foram produzidos por um escritor nem por um poeta. Mais proveitoso, talvez, seja visitá-los como breves "enxerimentos literários" que são.

A dissertação encontra-se divida em três capítulos. O capítulo I *De casa pro samba* está dividido em dois itens. No item *1.1. Empeleitando: primeiras impressões sobre o cavalo marinho*, apresento ao leitor algumas das escolhas que foram cruciais para o desenvolvimento da pesquisa, além de tratar de trânsitos entre vida e arte. No item *1.2. Cavalo marinho: um brinquedo dinâmico*, apresento a brincadeira e seu contexto sociocultural de modo a trazer para a reflexão os diálogos e as contaminações crescentes envolvendo os brincadores e outros artistas da cena. No mesmo item, conceitos fundamentais para a pesquisa como *tradição* e *cultura popular* são apresentados e problematizados.

O capítulo II, intitulado *Do samba pra sala*, encontra-se também dividido em dois itens. O item *2.1. Jogo, brincadeira, treino, samba: gramáticas distintas do artista da cena* traz para a reflexão conceitos relacionados ao fazer do sambador. Por meio de comparações, problematizo os nexos de aproximação e diferenciação entre a *práxis* do sambador de cavalo marinho e os procedimentos utilizados por outros artistas da cena contemporânea. No item *2.2. A experiência do Grupo Peleja*, apresento as dinâmicas e os jogos que constituem o treinamento do grupo. O repertório de exercícios é apresentado de modo detalhado, permeado por questões teóricas relativas ao treinamento em artes cênicas.

O capítulo III *Quando câmera e sambador fazem sociedade* concentra o relato de experiências que envolveram o uso da linguagem audiovisual nos procedimentos metodológicos adotados. No item *3.1. Deslocando contextos:*

filmando sambadores fora da brincadeira, abordo algumas das implicações das filmagens realizadas com a finalidade de registrar de modo sistematizado a corporeidade dos brincantes. Trato das dificuldades e especificidades que essa experiência trouxe. No item *3.2. Notas sobre Na Mata tem*, descrevo o processo de construção do audiovisual, revelando aspectos importantes encontrados ao longo das etapas vivenciadas. São apresentadas também algumas reflexões ocasionadas pelos encontros mediados pela câmera e as implicações de uma criação artística audiovisual vinculada a uma investigação no campo das artes cênicas.

CAPÍTULO I

DE CASA PRO SAMBA

* * *

Carga-de-samba

O cheiro forte e azedo de um aroma até então desconhecido cobria aquela paisagem habitada por um vai-e-vem duro, rude de corpos impregnados de sol. Imediatamente abaixo deles encontrava-se uma porção de chão desabitada de qualquer vegetação. A terra avermelhada e fina agarrava-se ao suor dos pés descalços que percorriam o território. O olhar atento das crianças lançado sobre a movimentação frenética dos mais velhos prenunciava que algo estava pra começar. O terreiro de chão batido, invadido por uma iluminação precária, compunha o cenário enquanto os passantes cruzavam o espaço envoltos em distrações. Ao longe, protegidos de olhares, escondidos pela penumbra, percebia-se o contorno de dois corpos já curvados pela ação do tempo, enquanto conversavam. Alheio à agitação crescente, um senhor se aproxima vagarosamente da luz e senta-se em um já tão remendado banco de madeira.

De uma mochila improvisada surge uma rabeca. O homem cuidadosamente manuseia o instrumento na intenção de afiná-lo. Sua mão grossa parece acariciá-lo sutilmente enquanto confirma a tensão das cordas. Com um aceno outro homem se aproxima sentando-se também no banco – este, por sua vez, carrega um velho pandeiro. Outros vão se juntando enquanto canções são, ainda timidamente, esboçadas. O burburinho cresce. As crianças, já aos pés dos músicos, não perdem uma vírgula do ritual. A vida delas parece condensada neste momento, todos os sentidos afloram e se concentram num só instante, dissipando, assim, tudo o que não compõe o aqui e o agora. Mais dois homens se aproximam, um carrega um mineiro enquanto outro brinca displicentemente com um pedaço de bambu, o qual emite uma voz rasgada. De repente, em meio à cena caótica, surge uma melodia da rabeca. Rapidamente ela é acompanhada pela rústica orquestra. O ritmo é rápido, forte e pulsante. Sem nenhum tipo de chamado ou anunciação alguns dos transeuntes que conversavam nos arredores aproximam-se, outros executam passos de dança em frente ao banco de tocadores. A dança acompanha as pancadas vigorosas do pandeiro, repercutindo no chão de terra batida. O baque dos passos já se sobressai do áspero chacoalhar do mineiro. Uma voz potente e segura comanda a cantoria, puxando as toadas enquanto outras tantas vozes somam-se ao coro. Obedecendo ao convite musical, uma estranha figura se aproxima. De longe só é possível ver o despontar de um chapéu que aparece aqui e ali em meio à pequena multidão que se formou em roda. Um alvoroço seguido de risos acompanha os lugares percorridos pelo brilho do chapéu. Até que, em meio a pancadas sonoras, com a cara melada de um escuro negrume, surge a quase-humana figura em vestes coloridas. Vê-se apenas o sorriso branco, o contorno mal feito dos olhos e o vermelho da língua que, de tão amostrada, parece não caber na boca. O escatológico palhaço adentra no meio das pessoas e, fazendo suas presepadas, desenha o lugar definitivo do espetáculo que seguirá até o amanhecer. Está formada a brincadeira! Numa lógica que foge aos olhares estrangeiros, os acontecimentos seguem uma linha bem definida até o quebrar da barra do dia.

* * *

1.1. Empeleitando[13]: primeiras impressões sobre o cavalo marinho.

O encanto das viagens está na própria viagem:
a partida e a chegada são meras interrupções
num velho sonho atávico de nomadismo
Mário Quintana

Entrei em contato com o cavalo marinho no ano de 2003, em Campinas, por meio de uma filmagem realizada na década de 1980[14] na cidade de Condado. Entre o momento em que assistia a filmagem e o momento em que esta fora realizada existia uma diferença de quase duas décadas e cerca de dois mil e oitocentos quilômetros.

A apreciação do vídeo deu-se em uma reunião do Grupo Peleja. Naquele momento, tanto a pesquisa como o grupo encontravam-se em estado germinal. O registro era longo, pouco compreendi do que acontecia e praticamente nada do que era dito. Chato, intraduzível, maçante são palavras que expressam minhas impressões diante do primeiro contato com imagens da brincadeira. Contraditoriamente, aquilo intrigava-me: o chão de terra, contrastando com as fardas brilhantes dos brincadores; a violência do trato aliada à graciosidade de movimentos; a informalidade em torno da roda da brincadeira, onde os sorrisos numerosos preenchiam o ambiente compondo-se com a musicalidade pulsante, forte e ritmada do banco de tocadores. Lancei mão de classificações como rude, agressivo, tosco, para organizar as sensações.

[13] No cavalo marinho, empeleitada é o nome que se dá a negociação entre o *capitão marinho* e as figuras que chegam a roda. O capitão (dono da festa) acerta o preço que pagará pela tarefa que a figura irá realizar na roda. No mote da figura do *barredor* (também *barre rua* ou *Vila Nova*), por exemplo, o capitão o "contrata" para limpar a cidade depois de uma festa. No dicionário Aurélio, encontramos a seguinte definição: “em.prei.ta.da *sf*. 1. Obra por conta de outrem, com pagamento previamente ajustado 2. *Fig.* tarefa difícil ou desagradável” (Aurélio, 2004). Nota-se que, na brincadeira, o capitão nunca paga o que deve. Um exemplo de empeleitada que Seu Martelo (Sebastião Pereira de Lima), brincador do cavalo marinho Estrela de Ouro, costuma utilizar diz o seguinte: “Capitão eu faço por doze, rededoze, vinte quatro com catorze, uma beirinha de samba, uma esfolada de ovo dentro, um bode, uma buchada, a rabada é minha a cabeça é de pareia! Tá valido?”

[14] Filmagem realizada por Antonio Carlos Nóbrega. Material que integra o acervo videográfico existente na sede do Lume, em Campinas-SP.

Como veremos ao longo desta dissertação, o cavalo marinho é elementarmente plural, composto por dança, canto, verso, música, improviso, interpretação, utilização de máscaras e adereços. Na manifestação, todos esses elementos encontram-se extremamente ligados, coesos. Somando-se isso à oralidade em que se baseia sua transmissão, temos um objeto múltiplo e complexo. Uma vez constatada a impossibilidade de uma compreensão/apreensão plena da brincadeira, foi necessário operar um recorte analítico. Diante da amplitude de informações que constituem o cavalo marinho, a investigação do Grupo Peleja priorizou a corporeidade e a dança presentes na brincadeira, na busca de uma linguagem que privilegiasse o trabalho com estados corporais. Assim, a observação do *corpo sambador*[15] teve destaque na análise, justamente por representar um local singular de manifestações de desejos.

Os passos do cavalo marinho são caracterizados por uma dinâmica extremamente rápida e vigorosa. São *trupés*[16], tombos, pisadas, passos de marcação acentuada, precisa e seca. A incorporação dos passos envolveu um longo período de adequação da musculatura e de familiarização com o ritmo. Havia princípios corporais[17] da brincadeira que precisavam ser trabalhados. Junto com os demais integrantes do Peleja, eu observava o vídeo e imitava as corporeidades dos sambadores, num trabalho minucioso de decupagem e reconstrução dos códigos presentes nos corpos.

Naquela época, não havia ainda vivenciado uma brincadeira de cavalo marinho. O contato com a manifestação dava-se a partir da conjugação de uma série de fragmentos recolhidos em diferentes fontes, como livros, CDs de áudio e vídeos. Como a relação ocorria de modo indireto e recortado, existia um esforço no sentido de construir uma noção do todo que compunha a estrutura estética e

---

[15] Corpo do brincador tal como se comporta no momento específico do samba, da brincadeira.
[16] Alguns dos passos do cavalo marinho recebem também o nome de *trupé*.
[17] Esses princípios corporais serão apresentados no item 2.2 do capítulo II: *A experiência do Grupo Peleja.*

semântica da brincadeira. Sabia que existia uma grande lacuna a ser preenchida.

A execução dos códigos de uma dança tão estranha a mim exigia a construção de um sentido, precisava encontrar modos pessoais de realizá-los. A manutenção de uma postura corporal que não era ainda orgânica fazia-se dolorosa. Para que a investigação não se transformasse em exaustão física e psíquica, infrutífera e gratuita, compreendemos a importância da apreensão do universo simbólico, histórico e social do qual a brincadeira é fruto.

Em agosto de 2004, o Grupo Peleja foi presenteado com a vinda a Campinas de dois Mestres na arte de brincar cavalo marinho[18]: Inácio Lucindo (Cavalo marinho Estrela do Oriente, Camutanga-PE) e Aguinaldo Roberto da Silva (filho de Mestre Biu Alexandre – Cavalo marinho Estrela de Ouro, Condado-PE). Nessa ocasião, tivemos o privilégio de realizar apresentações junto aos Mestres em algumas cidades do interior do estado de São Paulo. Tratava-se de uma apresentação em palco, como um encadeamento de partes do cavalo marinho, na qual havia um *banco*[19] de tocadores (como na própria brincadeira), e nós, integrantes do Peleja, fazíamos as vezes da *galantaria*[20]. A partir desse encontro, o cavalo marinho não se limitava mais a uma manifestação popular da Zona da

[18] Esse encontro foi possibilitado pela *Cia Mundurodá* formada por Alício Amaral e Juliana Pardo, casal de pesquisadores paulistas que desenvolveu um importante trabalho com grupos de cavalo marinho da Zona da Mata Norte pernambucana. Com auxílio da *Bolsa Vitae de Artes*, eles desenvolveram um projeto de revitalização de vestimentas e adereços dos grupos, além de promover oficinas ministradas pelos próprios Mestres e brincadores. As oficinas aconteciam em cidades da Zona da Mata Norte pernambucana e eram voltadas para crianças e jovens da região. Atualmente, Juliana e Alício desenvolvem junto a Jesser de Souza (Lume) um treinamento para atores-dançarinos embasado em manifestações populares brasileiras.

[19] Os músicos do cavalo marinho tocam sentados lado a lado em um banco que tem a função de definir um dos limites espaciais da roda da brincadeira (os outros limites são definidos pelo público). Assim, o nome *banco* é utilizado pelos brincadores quando se referem ao conjunto de músicos, que é formado atualmente por um rabequeiro, um pandeirista, dois bajistas (que tocam baje, uma espécie de reco-reco de taboca) e um minerista (que toca mineiro, também conhecido pelo nome de ganzá).

[20] A galantaria na brincadeira de cavalo marinho é composta geralmente por cinco galantes, uma "dama", uma "pastorinha" e um "arrelequim" os quais chegam portando arcos enfeitados com fitas coloridas. A galantaria brinca no baile do capitão marinho e responde pela parte “nobre” da festa, quando se faz a dança dos arcos e se canta em louvor aos Santos Reis do Oriente.

Mata Norte pernambucana, realizada por cortadores de cana. Era agora mais do que uma expressão artística coletiva, era a realização de seus brincadores. Pessoas de carne, osso, desejos, frustrações e toda sorte de elementos que permitiram que, ao longo do percurso da pesquisa, as diferenças fossem sutilizadas e as afinidades fossem celebradas.

Pela convivência com esses dois Mestres em Campinas, foi possível vislumbrar mais nitidamente os contornos simbólicos da brincadeira. O cavalo marinho mostrava-se como informação impregnada no corpo e no imaginário dessas duas pessoas que ali estavam. Cada gesto desferido, cada palavra empregada dizia muito a respeito da vida desses trabalhadores rurais da Zona da Mata Norte.

Mesmo sem vivenciar ainda uma brincadeira "de verdade"[21], pela convivência com esses Mestres, foi possível antever a dimensão expressiva do brinquedo. Mais do que aprender passos de dança e padrões de movimentos, entrávamos em contato com um universo muito maior, que se revelava no modo como esses brincadores percebiam, organizavam e representavam o mundo. Adquirimos, assim, certa familiaridade com os recursos simbólicos desses indivíduos (Geertz, 1989). Segundo o antropólogo Clifford Geertz, esses recursos são

> recursos simbólicos por meio dos quais os indivíduos se viam como pessoas (...) recursos portadores de significado e doadores de sentido que possibilitavam a imaginação e a materializavam, tornando-a pública e discutível e, mais importante, suscetível de crítica, disputa e eventual revisão (1989: 25).

O contato com os Mestres Aguinaldo e Inácio foi fundamental para

[21] Quando os Mestres estiveram em Campinas no ano de 2004, eles ministraram junto com Alicio Amaral e Juliana Pardo uma oficina que teve como atividade de finalização uma brincadeira de cavalo marinho. Tanto a oficina como a brincadeira aconteceram na sede do Lume.

que o Peleja realizasse sua primeira viagem de campo. Em dezembro de 2004, rumamos em grupo para a cidade de Condado, na Zona da Mata Norte pernambucana[22]. O fato de adentrar em territórios até então desconhecidos, não como forasteiros, mas, sim, como convidados de Aguinaldo, sem dúvida influenciou de modo significativo nas escolhas e no desenvolvimento das investigações em campo. Ficamos hospedados em frente à casa de Aguinaldo, sendo acolhidos de maneira muito especial. Nesse ambiente, foi possível compartilhar histórias e brincadeiras enquanto, quase distraidamente, entrava em contato com o universo que me fascinava. Foi assim, num misto de laços afetivos, admiração e interesse em elementos técnico/expressivos da brincadeira, que voltei minha a atenção para a manifestação do cavalo marinho, não de um modo geral, mas, particularmente, na maneira como é realizada pelo grupo Estrela de Ouro, de Condado[23].

Em 25 de dezembro de 2004, finalmente vivenciei minha primeira brincadeira de cavalo marinho. Era dia de Natal, dia em que acontece o *Encontro de Cavalo marinho* na Casa da Rabeca, em Cidade Tabajara, bairro de Olinda-PE, evento promovido pela família de Mestre Salustiano[24].

Como estava hospedado em Condado, de lá segui até Olinda no

---

[22] Viagem viabilizada pelo projeto *(Re)descobrindo a sambada de Cavalo marinho da Zona da Mata Norte pernambucana,*,que foi financiado parcialmente pela Faepex/Unicamp (Fundo de Apoio ao Ensino, à Pesquisa e à Extensão), sob a responsabilidade da Profª. Drª. Inaicyra Falcão dos Santos, do Instituto de Artes da Unicamp.

[23] Minhas reflexões concentram-se nas atividades do referido grupo, porém, ao longo de minha investigação, tive a oportunidade de assistir também às brincadeiras de mais sete grupos, são eles: Cavalo marinho Boi Pintado, de Mestre Grimário (Chã do Esconço, distrito de Aliança-PE); Cavalo marinho Boi Matuto, de Mestre Salustiano (Olinda-PE); Cavalo marinho Estrela Brilhante, de Mestre Antonio Teles (Condado-PE); Cavalo marinho de Mestre Batista, liderado por Mestre Mariano Teles (Chã de Camará, distrito de Aliança-PE); Cavalo marinho Boi Brasileiro, de Mestre Biu Roque (Aliança-PE); Cavalo marinho Boi de Ouro, de Mestre Araújo (Pedras de Fogo-PB) e Cavalo marinho Estrela do Oriente, de Mestre Inácio Lucindo (Ferreiros-PE).

[24] Manoel Salustiano Soares, falecido no ano de 2008, foi importante Mestre e divulgador das manifestações populares de Pernambuco, como coco, ciranda, maracatu rural e cavalo marinho. O fato de ter migrado da Zona da Mata para a região metropolitana de Recife na década de 1960 e lá ter dado continuidade a suas atividades como brincador tem grande relevância para a difusão dessas brincadeiras em âmbito nacional.

transporte que levava os brincadores[25]. Já no caminho era possível perceber o que estava por acontecer. Os brincadores excitados alternavam-se na cantoria de músicas de cavalo marinho e de maracatu rural[26] durante todo o trajeto. Naquele velho e empoeirado ônibus, pequenos espaços de chão tornavam-se vastos territórios para a dança. Além dos brincadores, iam o banco e os "elementos cênicos" construídos para a brincadeira – o boi, a ema, a burrinha e o cavalo[27]. Nada disso impedia a invenção de espaço para brincar. O amortecedor gasto do ônibus, somado aos buracos da estrada, sugeria um chacoalhar que embalava todo o cenário. Foi assim, sacolejando, cantando e tocando, que chegamos a Cidade Tabajara.

Em diversas outras ocasiões, pude vivenciar o estado de excitação que antecede o momento do samba. O fato de o brincador já sair de casa sambando instiga a refletir sobre qual é o momento em que começa o samba. Questão que suscita outra ainda mais melindrosa: que lugar o ato de brincar ocupa na vida dessas pessoas? Quais os fluxos entre a vida cotidiana e a brincadeira?

Em seu livro *A roda do mundo gira: um olhar sobre o Cavalo marinho Estrela de Ouro* (2006), Erico José de Oliveira utiliza o instrumental teórico da Etnocenologia para abordar a brincadeira do cavalo marinho. Como apresentado pelo autor, a Etnocenologia fornece duas noções distintas de jogo social: a *teatralidade* e a *espetacularidade*. A vida cotidiana, diária, corriqueira, rotineira, estaria relacionada à noção de teatralidade enquanto a espetacularidade remeteria ao extraordinário, àquilo que extrapola a esfera do dia a dia, englobando

[25] Na ocasião, estavam os dois grupos de cavalo marinho de Condado, o Estrela de Ouro e o Estrela Brilhante.

[26] O maracatu rural, ou de *baque solto*, é outro brinquedo da Zona da Mata Norte que, por sua vez, acontece no carnaval. Quase todos os brincadores de cavalo marinho brincam maracatu rural. É comum encontrar na fala dos brincadores uma forte relação de complementaridade entre essas duas formas de samba. Em uma das possíveis leituras, o maracatu relaciona-se com o Diabo, enquanto o cavalo marinho relaciona-se com o que é do Divino.

[27] No livro *Espetáculos populares do nordeste*, o pesquisador Hermilo-Borba Filho (1966) classificou as figuras do cavalo marinho em três tipos: seres humanos, seres fantásticos e os animais.

competições esportivas, comemorações religiosas, dança, música, entre outras (Bião, 1990: 22-23 apud Oliveira, 2006: 39). Segundo Bião,

> a teatralidade é o resultado da tradição vivida de uma comunidade. Diz respeito a ritos rotineiros de interação que incorporam todas as mudanças sociais. Vive-se dessa forma, não se pensa mais nisso. Nós interpretamos nossos papéis e é tudo. É o trágico, o destino e a fatalidade. A espetacularidade, por sua parte, representa todas as tentativas de manipular a sociedade, de organizá-la, de compreendê-la, na qual os resultados são formas espetaculares de interação social. É a cena dramática, o universo da ação humana sobre o mundo. É, enfim, o cômico e a moeda de troca que se dispõe para negociar com as duas formas de jogo social. É o que epifaniza o substrato lúdico da vida social (apud Oliveira, 2006: 40).

Na afirmação de Bião, é possível compreender a relação de complementaridade existente entre os campos de domínio da espetacularidade e da teatralidade, dois aspectos da vida humana que se completam e se alimentam mutuamente.

Ao expor essas duas noções complementares, Oliveira afirma que "a ação espetacular é aquela que provém de um evento invulgar, que foi elaborado para ser visto e admirado" (2006: 41). Esse caráter de exibição, de intencionalidade de realizar uma ação que é observada, um ato de *amostração* (utilizando expressão empregada pelos brincadores), parece ter relações interessantes com o momento em que o brincador se faz instrumento do samba. O cavalo marinho é uma manifestação que acontece em roda e para a roda. Apesar de existirem ocasiões de intensa interação com o público, alternam-se momentos em que os brincadores realizam ações apenas para eles mesmos. Nesses momentos, o jogo se dá somente entre os que brincam de dentro, muitas vezes com gracejos criados em situações cotidianas, que só podem ser compartilhadas

por aqueles que as vivenciaram.

Numa outra abordagem que trabalha com os fluxos entre vida e arte dentro de um paradoxo, encontramos a Antropologia Teatral, que nos oferece os conceitos de *cotidianeidade* e *extracotidianeidade*. Nessa abordagem, a noção de *extracotidiano* é construída em oposição ao estado cotidiano. Segundo Eugênio Barba, idealizador da Antropologia Teatral, para o cumprimento de tarefas ordinárias, o corpo opera naturalmente numa lógica de economia de energias. Em relação de negação a essa contenção, encontra-se o extracotidiano, que seria uma maneira diferenciada de empregar a energia. Assim, nessa abordagem, o extracotidiano associa-se à representação cênica, momento em que há uma necessidade de dinamização das energias potenciais. O extracotidiano representa, portanto, uma dilatação do cotidiano; como afirma Bonfitto, "a diferença presente nas técnicas extracotidianas está no grau de dilatação das tensões" (2002: 78).

Voltaremos a problematizar sobre a existência e desconstrução de fronteiras e limites relativos a vida e arte ao longo do texto. No momento, mostra-se suficiente para o prosseguimento de nossa explanação, a consciência da existência de uma complexa trama entre essas duas parcelas complementares do comportamento humano, especialmente quando nos atemos à maneira de o sambador de cavalo marinho administrar seu fazer artístico.

Voltando, porém, ao encontro de grupos de cavalo marinho, o clima era de competição festiva ou, ainda, de uma espécie de festa competitiva. O evento revelou-se mais do que uma ocasião de apresentação dos grupos. Era também um local de poder e autoafirmação. Antes do início das apresentações, brotavam espontaneamente aqui e ali pequenas rodas onde brincadores de diferentes grupos executavam passos em conjunto, intensificando ainda mais o clima de competição e rivalidade. Nessa edição do encontro[28], a programação do evento

[28] O *Encontro de Grupos de Cavalo marinho* estava em sua 12ª edição. Trata-se um encontro tradicional que reúne um grande número de artistas e curiosos de diversas áreas. Evento crucial

começava com uma espécie de mesa redonda, com a participação de todos os Mestres ali presentes.

Não era clara, para mim, a pertinência daquele momento. Sentia os Mestres deslocados na função de conferencistas. Porém, logo pude perceber a função da mesa. Mestre Salustiano, dono da festa, aproveitava-se do momento de reunião entre os grupos diante do público para reafirmar seu local de poder entre os brincadores. Esse mecanismo de autoafirmação é latente nas relações entre brincadores. No caso, reporto-me a um acontecimento específico envolvendo o Mestre Salustiano, o qual, por ter-se deslocado do interior para a região metropolitana de Recife e por sua visão empreendedora em relação aos brinquedos populares, construiu importante liderança não só no cavalo marinho como também no maracatu rural. Porém, é comum encontrarmos discursos autorreferidos na fala de quase todos brincadores que possuem alguma posição de destaque dentro do brinquedo. O fato é que a competitividade é inerente ao cavalo marinho, dentro e fora da roda de brincadeira.

Iniciadas as apresentações, dirigi-me ao brinquedo de Mestre Biu Alexandre. Lá estavam elementos que eu imaginava: a agressividade festiva e pulsante, a poeira do chão de terra a confundir a vista, a velocidade e a vigorosidade com que os brincadores realizavam seus movimentos, o cheiro carregado da bexiga de boi inflada utilizada pelo *Mateu*[29]. Tudo isso mestiçava-se a minha experiência anterior com os passos da dança. A concretude da roda de samba aliava-se à ansiedade e à expectativa, pressionando o repertório corporal anteriormente construído em Campinas. Fui convidado a tomar parte, a dançar

para a divulgação da brincadeira.

[29] O *Mateu*, ou *Mateus*, trabalha na roda da brincadeira junto com seu *parêa*, ou *pareia* (palavra que remete a par e a parente), *Bastião*. A figura do *Mateu* é de extrema importância para a realização da brincadeira. É ele que, com o rosto pintado de carvão ou cinzas, auxilia na marcação do ritmo junto ao banco, percutindo com uma bexiga de boi inflada de ar na lateral da perna. O *Mateu* tem de ter muito conhecimento do conteúdo da brincadeira, uma vez que ele é o responsável por receber a maioria das figuras. Paradoxalmente, é responsável tanto por promover o riso (daí ser comumente relacionando à figura do palhaço de circo) quanto pela manutenção da ordem, evitando, por exemplo, que algum bêbado ponha em risco o andamento da brincadeira.

junto, a brincar. Esse encontro/choque entre corporeidades constituídas em lugares diferentes e de maneiras distintas fecundou uma série de reorganizações.

Eu não havia ainda atinado que a brincadeira representava um território condensado de poder; local privilegiado, onde sujeitos podiam transfigurar a realidade, reorganizar o mundo, reordenando as relações de dominação, abandonando momentaneamente seus papéis sociais para brincar e bulir com a realidade social por meio de sua recriação ficcional.

A brincadeira de Mestre Biu Alexandre inicia-se com o *maguio*[30], jogo de desafio que proporciona um "esquenta" para o samba. Os sambadores posicionam-se em meia-lua diante do banco de tocadores. As toadas[31] de maguio são curtas e rápidas, versos de apenas uma linha que se repetem exaustivamente, com uma sutil diferença de acentuação, criando uma sensação rítmica crescente. Repetição cíclica que instaura adensamento espaço-temporal:

Aqui não tem... maguiadô...
aqui não tem maguiadô.
...
Pisa no pé pra pisá...
pisa no pé pra pisá
...
Batê, maguião é bom...
batê maguião é bom.

Com o banco entoando as toadas de maguio, a pessoa que está posicionada em frente à rabeca inicia o jogo dirigindo-se à pessoa que está em sua frente, no outro extremo da meia-lua. Esse convite/desafio é feito com o corpo e com o olhar, num movimento que tem de respeitar uma duração de tempo fixa predeterminada. A pisada é forte, fazendo, na maioria das vezes (mas não

[30] O *maguio* também é chamado de *marguio* ou *mergulhão*, sendo esta última variação uma denominação recente segundo alguns brincadores.
[31] No cavalo marinho, as músicas cantadas pelo banco (acompanhadas de instrumentos) são chamadas de *toadas*, classificação oposta à de *loa* que, por sua vez, representa versos cuja melodia é composta apenas pela voz.

sempre), com que a frase melódica característica do maguio construa-se com o bater de pés no chão. Seguindo uma lógica de pergunta e resposta, cada brincador que é convidado ao jogo pode escolher a pessoa que vai desafiar, compondo sua movimentação dentro do compasso rítmico. Algumas rodas de maguio são verdadeiras demonstrações de virtuosismo.

O caráter absorvente e fascinante do maguio faz dele o momento mais popular do cavalo marinho, uma vez que permite a participação de pessoas que não são da brincadeira. É comum, também, brincadores de outros grupos participarem desse momento, colocando em jogo suas habilidades de modo extremamente competitivo.

Como o grupo de Biu Alexandre possui grande prestígio em Recife, a apresentação era muito esperada, de modo que a roda do maguio estava lotada. Eu queria participar, mas, ao mesmo tempo, sentia uma sensação intensa tomar conta do meio peito, num misto de excitação e medo. Primeiramente, coloquei-me ao redor da roda, mas ainda não de modo a fazer parte do jogo. As pessoas apertavam-se, muitos queriam ver, muitos queriam brincar. Em Campinas, fizemos diversas vezes o "nosso" jogo do maguio. Já havíamos inclusive feito com Aguinaldo. Porém, a energia que emanava da roda era algo extremamente forte e novo para mim. Se quisesse de fato participar do jogo, precisava criar a possibilidade, ganhar espaço entre os demais. Foi assim, tomado dessa intensa sensação, que adentrei no terreiro pela primeira vez. Nada de extraordinário para a maioria dos que estavam ali, mas como eu havia construído esse caminho desde Campinas, essa ocasião tinha para mim um sabor especialmente bom, como toda conquista.

Durante o dia em Condado, eu havia visitado o Mestre Biu Alexandre. Ele reclamava de fortes dores na coluna, mancava um pouco e dizia que naquela noite não iria brincar. Durante a brincadeira, demorei para perceber que era ele na roda botando a figura do soldado. Seus movimentos eram rápidos, ágeis e fortes,

completamente diferente do homem dócil e de modos vagarosos com o qual eu havia conversado durante a tarde. Ali, como figureiro, sua pele áspera, sulcada, queimada de sol, revelada pela abertura do paletó, completava a atmosfera agressiva da figura, compondo-se com a máscara de couro e a espada de madeira.

* * *

Da gurita

Rasgou a roda em passos firmes...
Debaixo de bexigadas foi posto para fora.
Insistiu, tornou a entrar
mudo, mascára na cara, espada em punho...
Novamente foi cuspido pelos negros pra longe.
Rodeou, ladeou, sumiu,
até que em súbita explosão tomou a roda de assalto a perguntar:
- Capitão! Pra que mandou chamá soldado véio?
Serviço empeleitado,
com pernadas e rasteiras começou a cobrar os nêgos.
O gesto cego trazia em memória a carga da palha da cana.
Ali, deslocado em festividade gozava de levezas, libertava-se, desvestia-se do lavor.
O corpo mungangava em presepadas frente ao outro.
O ritmo denunciava um bambolear tragueado.
Negro no chão, o pagamento:
A espada a cutucar o butico!
Em jocosidade lasciva toda a roda rebentava em gargalhadas.
- Eu dô! Eu dô! Eu dô! Gritou o nêgo lá do chão.
Em afirmação risonha constatou:
- O nêgo é froxo capitão! Deu deitado!

* * *

Nessa minha primeira sambada, durante toda a noite, acompanhei a brincadeira simplesmente arrebatado, fascinado. As falas permaneciam ininteligíveis. São falas rápidas, pouco articuladas, repletas de palavras para mim até então desconhecidas, pouco projetadas sob máscaras de couro de bode. Porém, o magnetismo que emanava daqueles corpos ao rasgarem o espaço suprimia qualquer lacuna semântica e levava a importância da inteligibilidade textual para um plano consideravelmente menor. A movimentação e a gestualidade eram inegavelmente povoadas de sentido. Um modo pulsante e envolvente de se colocar no aqui e no agora.

Da primeira impressão para minha percepção atual da brincadeira, muito se transformou. A convivência com os brincadores ao longo dos últimos anos permitiu que o fascínio inicial cedesse espaço para análises mais críticas. A familiarização com a brincadeira permitiu uma ampliação da percepção e, consequentemente, de seu entendimento, o que, longe de significar um *domínio* em relação aos códigos e à lógica da manifestação, representa a construção de certo grau de *intimidade*. Assim, os locais de convívio ampliaram-se, dissolvendo limites (outrora mais densos) entre aspectos de minha pesquisa acadêmica e as demais esferas envolvidas em minha relação com a brincadeira e os brincadores.

1.2. Cavalo marinho: um brinquedo dinâmico.

Criança desconhecida e suja brincando à minha porta,
Não te pergunto se me trazes um recado dos símbolos.
Acho-te graça por nunca ter te visto antes,
E naturalmente se pudesses estar limpa eras outra criança,
Nem aqui vinhas.
Brinca na poeira, brinca!
Aprecio a tua presença só com os olhos.
Vale mais ver uma cousa sempre pela primeira vez do que conhecê-la,
Porque conhecer é como nunca ter visto pela primeira vez e só ter ouvido contar.
O modo como esta criança está suja é diferente do modo como as outras estão sujas.
Fernando Pessoa

O cavalo marinho é uma brincadeira que tem sua origem atrelada às senzalas de engenhos de cana-de-açúcar nordestinos, concentrando-se na Zona da Mata Norte do estado de Pernambuco e no sul da Paraíba. Trata-se de um brinquedo realizado prioritariamente por cortadores de cana. Em outra definição, é um "ato festivo e cômico realizado por cortadores de cana, analfabetos em sua maioria, que transmitem oralmente, através dos tempos, uma gama de valores, conhecimento e compreensão de mundo" (Oliveira, 2008: 83). Ou ainda:

> O cavalo marinho é uma brincadeira que faz parte do conjunto de reisados que acontecem dentro do ciclo de festas natalino, comum a muitos estados do Brasil (...). Cada assunto dá origem a um episódio conciso que é representado em meio de uma série de episódios, que por sua vez, vêm constituir o folguedo. Um núcleo básico principal vai sendo recheado de temas apostos, pertinentes ou não ao assunto original que, com a dinâmica cultural, muitas vezes passa de principal a secundário, podendo mesmo chegar a desaparecer (Acselrad, 2002: 44).

Construídas por outros pesquisadores que possuem intimidade com a brincadeira, as definições acima nos ajudam a dar um primeiro passo em direção

a uma delimitação conceitual. Porém, toda definição é um evento de transposição, de adequação de uma realidade complexa e multifacetada aos limites da linguagem escrita (que, por sua vez, possui suas próprias regras e exige habilidades específicas).

Acredito que é proveitoso mergulhar em camadas mais densas de significado para que possamos atenuar a inextinguível distância que existe entre a afirmação objetiva e o fenômeno dinâmico e polissêmico que nos propomos a abordar. Em se tratando de cavalo marinho, toda afirmação objetiva e generalizante possui o destino quase inevitável de tornar-se uma simplificação engessada, estanque e, portanto, vazia, pois a brincadeira é caracterizada pela combinação de elementos paradoxais, como resistência e dinamismo, criando e recriando-se a cada apresentação.

Mais do que contribuir para a formulação de uma entre tantas outras definições, parece-me oportuno indagar sobre qual local essa modalidade específica da arte de brincar ocupa no contexto contemporâneo intelectual, que tem como foco de análise a produção de bens culturais. Usualmente, o cavalo marinho é enquadrado dentro da noção de *cultura popular*. Quais são as implicações desse enquadramento, muitas vezes operado de modo automático e natural?

Néstor Garcia Canclini, em seu livro *Culturas Hibridas – estratégias para entrar e sair da modernidade* (2008), ao versar sobre a produção cultural na América Latina, chama-nos atenção para o fato de que o termo *cultura popular* representa *algo construído*. Trata-se de uma expressão forjada dentro de uma complexa cadeia de interesses. Ao reproduzir esse termo, estamos atualizando uma categoria construída a partir de motivações ideológicas e políticas.

Segundo esse autor, o termo *cultura popular* emerge da produção intelectual ligado basicamente a três correntes de abordagem distintas, cujos protagonistas são os *folcloristas*, a *indústria cultural* e o *populismo político*. Nas

três abordagens, podemos observar que o termo *cultura popular* encontra-se relacionado a três traços comuns: o *caráter local*, a *relação com a identidade nacional* e o *posicionamento subalterno*.

Para melhor compreender as implicações do uso do termo *cultura popular* para se referir à produção simbólica de uma esfera específica da sociedade, faz-se pertinente uma breve reflexão sobre as gêneses desse uso. Apresentaremos a seguir algumas especificidades da corrente folclorista que considero a corrente que exerce maior influência direta em pesquisas acadêmicas.

Um marco temporal importante no campo de estudo do folclore é a criação pelo etnólogo inglês Willian John Thoms, em 1848, do neologismo anglo-saxão *folk-lore* (Acselrad, 2002: 91). A emergência do termo *folclore* situa-se na produção intelectual da Europa do século XIX, e somente no século seguinte a discussão toma corpo em solo brasileiro.

Inspirados por princípios românticos, como a busca por uma autenticidade, existente nos costumes e ritos do povo, os folcloristas orientaram sua produção pelo objetivo de definição de um caráter nacional. Podemos encontrar em trabalhos folcloristas uma visão etnocêntrica entrelaçada por ideais evolucionistas que acabam por relacionar o popular ao rústico, primitivo e simples em contraposição ao complexo e erudito.

Um documento internacional aprovado em 1970 pela OEA (Organização dos Estados Americanos), a *Carta do Folclore Americano*, elaborada por especialistas da corrente folclorista, oferece-nos os pressupostos da abordagem. Abaixo, transcrevo alguns:

> - O folclore é constituído por um conjunto de bens e formas culturais tradicionais, principalmente de caráter oral e local, **sempre inalteráveis**. As transformações são atribuídas a agentes externos, motivo pelo qual se recomenda instruir funcionários e especialistas que **não desvirtuem** o folclore e saibam quais são as tradições que não tem nenhuma razão

> para serem mudadas.
> - O folclore, entendido dessa maneira, constitui a essência da identidade e do patrimônio cultural de cada país.
> - O progresso e os meios modernos de comunicação, ao acelerar o processo final de desaparecimento de folclore, desintegram o patrimônio e fazem os povos americanos perderem sua identidade (Carta do Folclore Americano apud Canclini, 2008: 213 – grifos meus).

Reflexões emergentes no contexto intelectual atual revelam como a abordagem folclórica contribui para o equívoco que é compreender a produção estética adjetivada de popular como modalidade estanque, fixa, estagnada em um estágio inferior numa pressuposta linha evolutiva cronológica. Concordo com Canclini quando o autor compreende o trabalho de folcloristas, não como uma produção sistematizada de conhecimento, mas, sim, como um ato de colecionar costumes e ritos, por meio de procedimentos interessados em validar uma imagem determinada de povo.

Sobre a contribuição da produção dos folcloristas, podemos ressaltar que, mais do que tratar de questões relacionadas à cultura popular por meio de procedimentos técnicos rigorosos, essa abordagem romântica tornou tal cultura visível, passível de discussão. Apesar da contribuição inegável de trazer à esfera intelectual a produção cultural de uma parcela da população situada na periferia da sociedade industrial, essa abordagem, pouco crítica, demasiadamente descritiva e catalográfica,, negligenciou o local que a cultura popular ocupa nas relações sociais, políticas e ideológicas:

> Uma noção fundamental para explicar as táticas metodológicas dos folcloristas e seu fracasso teórico é a de *sobrevivência.* A percepção dos objetos e costumes populares como restos de uma estrutura social que se apaga é a justificação lógica de sua análise descontextualizada. Se o modo de produção e as relações sociais que geraram

> essas “sobrevivências” desapareceram, para que preocupar-se em encontrar seu sentido socioeconômico? (Canclini, 2008: 210).

Segundo Canclini, é justamente a noção de *sobrevivência* que deve ser desvinculada das manifestações populares. Ao remeter à ideia de sobrevivência, a herança folclorista guia-nos a um elogio ao resíduo, a uma situação onde existe uma cultura popular que se define por não se relacionar com os processos industriais e mídiaticos da modernidade; um manancial expressivo que deve ser resgatado, protegido, isolado.

Em oposição a essa abordagem, parece-me pertinente compreender quais os processos sociais dão uma função atual à tradição (Canclini, 2008: 212-213). Infrutífero é permanecer exaltando os produtos populares sem situá-los na lógica atual das relações sociais. É necessário abarcar a relevância da produção da chamada cultura popular nos cálculos e nas negociações de poder e de identidade, locais de encontros (conflituosos ou não) de diferentes, onde emergem valores culturais. Como afirma Bhabha:

> O que é teoricamente inovador e politicamente crucial é a necessidade de se passar além das narrativas de subjetividades originárias e iniciais e de focalizar aqueles momentos ou processos que são produzidos na articulação de diferenças culturais. (...) É na emergência de interstícios – sobreposição e deslocamento de domínios da diferença – que as experiências intersubjetivas e coletivas de nação [*nationess*], o interesse comunitário ou o valor cultural são negociados (2007: 20).

Destacando a noção de sobrevivência, aplicando-a ao objeto de nossa reflexão, o cavalo marinho, adentramos em uma discussão que problematiza as fronteiras epistemológicas que envolvem os conceitos de *tradição* e

contemporaneidade. O pensador italiano Luigi Pareyson oferece-nos um conceito de *tradição* que parece contemplar as tensões emergentes em embates do cavalo marinho com seu entorno. O ponto chave da noção de *tradição* apresentada por Pareyson dá-se na concepção da relação de *concialiabilidade* (ou co-possibilidade) existente entre continuidade e originalidade. O entendimento dessas duas noções, não simplesmente como polos opostos e divergentes, mas como possibilidade de co-habitação é o que torna esse conceito de tradição vivo e instigante. O ilusório paradoxo operado entre permanência e inovação parece ser desmistificado quando o autor nos afirma:

> O conceito de tradição é testemunho vivo de que as funções do inovar e do conservar, só podem ser exercidas conjuntamente, já que inovar sem continuar significa apenas copiar e repetir, e inovar sem continuar significa fantasiar no vazio, sem fundamento (2001:137).

Ao aprofundarmos a discussão sobre tradição, inevitavelmente somos levados a analisá-la a partir de seus sujeitos, esbarrando, portanto, na questão do sentimento de pertencimento. Quais motivações regem um ato de adesão a uma dada prática? Como se dá a identificação que leva o sambador adentrar e a permanecer no samba? E, finalmente, quais as relações de continuidade e inovação de uma manifestação coletiva se não são levados em conta os sujeitos que a tornam constantemente possível?

Ao tentar responder a essas questões, deparamos-nos com a afirmação de Pareyson na qual o sujeito é compreendido como sede primeira da tradição:

> Não pertencemos a uma tradição se não a temos em nós, e ela não tem propriamente outra sede a não ser aqueles atos de adesão que a reconhecem na sua eficaz realidade, e não é possível agregar-se a uma tradição sem já modificá-la

> apenas com esta agregação, nem inová-la sem ter sabido interpretá-la na sua verdadeira natureza e torná-la operante em sua real atividade (2001:137).

O entendimento do sujeito como local onde a tradição opera sua continuidade encontra consonância com o modo como os sambadores de cavalo marinho se relacionam com o saber tradicional. Ao acompanhar o grupo de cavalo marinho Estrela de Ouro de Mestre de Biu Alexandre, ao longo dos últimos cinco anos, tive a oportunidade de vivenciar e perceber uma quantidade considerável de transformações no modo como a brincadeira se realiza.

Por diversos motivos o Estrela de Ouro pode ser considerado instigante para se refletir sobre os trânsitos entre tradição e contemporaneidade. Dentre esses motivos, ressalto sua aproximação com grupo Grial de Dança[32]. Desde o ano de 2004, a coreógrafa e diretora Maria Paula Costa Rêgo, fundadora do Grial, aproximou-se do Estrela de Ouro, convidando alguns dos brincadores para integrar suas criações no âmbito da dança contemporânea. O neto de Mestre Biu Alexandre, Fabio Soares (Fabinho)[33], integra o grupo Grial, de modo efetivo, desde o ano de 2005, participando em todas as frentes da companhia, recebendo aulas de dança, integrando as criações, oferecendo oficinas e auxiliando na produção. Assim, além de ser sambador do Estrela de Ouro, Fabinho atua profissionalmente no Brasil e no exterior no mercado de dança contemporânea. É inevitável que aconteçam trânsitos entre os conhecimentos acumulados em experiências com o grupo Grial e outros construídos como sambador no terreiro de cavalo marinho.

Antes de aprofundarmos nossa reflexão sobre os trânsitos observados

---

[32] Companhia de dança com sede na cidade de Recife-PE que tem em sua trajetória espetáculos que buscam promover na cena encontros entre profissionais de formação clássica com brincadores.

[33] Brincador que colabora diretamente nessa pesquisa, participando, entre outras atividades, das filmagens individuais de sala.

entre o cavalo marinho e os procedimentos advindos do teatro e da dança, é necessária uma compreensão maior do modo como ocorre o processo de aprendizado na brincadeira. O desejo de brincar é o que primeiro impulsiona o brincador a se lançar no desafio do samba. É comum encontrar depoimentos de brincadores afirmando que o começo do aprendizado é penoso, desagradável, pois ninguém ensina o que é "certo" e todos parecem apontar os defeitos. Nas palavras de Seu Martelo, podemos identificar alguns aspectos do processo de aprendizado da brincadeira:

> Precisa o caba tê experiênça! Oia, pá tudo no mundo tem que tê experiênça! É preciso tê sabê! Agora, precisa pedir a Deus pra fazê, que só ele é quem tem pa dá. Se você vai aprendê, num se importe com quem manga! Que se você vai aprendê a dançá, o povo diz assim: - num sabe não! Ai quem fica com veigonha num é você não, é seus neivo que tá com veigonha. Ai você se encabula. E naquilo fica! E você ó: - nem aprendeu a dançá, que o otro disse que você num sabe. Que quem vai pra escola num vai aprendê? É que nem quem vai dançá carralo marim! Ai tem que aprendê! num vai ligá! Faz do jeito que sabe, vai fazendo, vai espiando pra quem sabe mais ali. É impossível que naquele grupo num tenha uma pessoa que saiba. Ai fica ali... quando pensa que não, a pessoa chega lá![34]

Mestre Biu Alexandre, por sua vez, é enfático ao afirmar que não ensina ninguém a brincar, mas apenas "dá conselhos":

> eu não vô dizê qu'eu ensino não... que dai eu tô mentindo. Eu não posso pegá na perna da pessoa e fazê ela dançá! A gente dá a dica![35]

[34] Entrevista realizada em Condado-PE, em 19 de junho de 2009.
[35] Entrevista realizada em Condado-PE, em 19 de junho de 2009.

Fato é que todos os brincadores construíram ativamente seu espaço na brincadeira, passando por adversidades e superações. Esse caráter de conquista relacionado ao aprendizado gera uma certa resistência em facilitar o aprendizado dos demais. Salvo exceções envolvendo laços afetivos ou de parentesco, não é costume ensinar aos iniciantes. Regra geral, ninguém se responsabiliza pelo aprendizado do outro.

É preciso passar por uma série de etapas para poder ser considerado um bom brincador. Etapas que são diferentes para cada indivíduo. O processo de aprendizado acontece nos moldes da transmissão oral e da imitação. Observando, ouvindo, imitando, repetindo e, sobretudo, sambando, aprende-se a sambar. A própria brincadeira representa o principal local de aprendizado. "No fazer e no performar se constrói, se conserva, se atualiza o conhecimento" (Laranjeira, 2008: 71).

Assim, o brincar constrói-se de modo processual, sem grandes conflitos com habilidades que os brincadores adquiriram em experiências anteriores. Como afirma Acselrad, “alimentando-se mutuamente, esses corpos se constituem com base em processo dinâmicos. Atravessados por experiências criativas e destrutivas encontram-se em constante formação e transformação” (Acselrad, 2002: 98).

Com base nos depoimentos de brincadores e do acompanhamento do brinquedo, é possível afirmar que o caráter de permeabilidade do samba não representa uma novidade. Os brincadores sempre levaram para a brincadeira experiências acumuladas em outras esferas do convívio social, como bailes, festas e práticas esportivas. Da mesma forma, ao longo da vida como brincador, é comum que o indivíduo passe por diferentes grupos de cavalo marinho, incorporando particularidades daqueles coletivos.

O que nos interessa aqui é a especificidade que emerge dos trânsitos realizados recentemente com procedimentos advindos da dança e do teatro. Esse

encontro de diferentes maneiras de articular a criação artística representa possibilidade de enriquecimento para todas as esferas envolvidas. Concentremos-nos aqui em aspectos relativos às transformações ocorridas na relação do brincador com seu fazer.

Observando a atuação de Fabinho na brincadeira, podemos perceber uma série de transformações ocorridas nos últimos anos. O desenvolvimento de habilidades aprendidas com o grupo Grial é indissociável (a despeito de seu desejo de segregação) do seu amadurecimento na brincadeira. São processos simultâneos que se alimentam mutuamente, gerando um fluxo intenso de contágios que podem ser identificados em sua gestualidade no brinquedo.

Ao sambar, Fabinho lança mão de dinâmicas rítmicas, de intensidades e qualidades de movimento que não são vistas em outros brincadores do Estrela de Ouro. Certamente, cada brincador desenvolve suas singularidades, porém dentro de cada grupo existe uma certa padronização no que tange à corporeidade. Padrões que são sutilmente alterados através das novas gerações. O que o caso de Fabinho traz de instigante é o fato de as particularidades inseridas serem construídas em processos codificados e sistematizados que objetivam a exploração da expressividade. Trata-se de expressividade potencializada no espaço tempo do treino[36]. Sem dúvida, o contato com técnicas de dança e de teatro proporciona uma conscientização diferenciada em relação ao manancial técnico-expressivo da brincadeira, ampliando-o.

Contudo, embora pareça contraditório com o caráter dinâmico da brincadeira, a introdução de "novidades" não é vista com bons olhos. Podemos afirmar que os trânsitos são parcialmente permitidos. Permissão que é balizada informalmente pelos brincadores mais velhos. Por meio de recursos como comentários irônicos, opera-se uma repressão das condutas consideradas inadequadas. Na atualização, ocorre uma negociação constante com o repertório

[36] A problematização envolvendo o emprego da palavra *treino* será apresentada no item 2.1 do capítulo II: *Jogo, brincadeira, treino, samba: gramáticas distintas do artista da cena.*

"do tempo antigo" (expressão comumente utilizada pelo Mestre Biu Alexandre). São rupturas e inovações guiadas por certa coerência, que terminam por agregar o novo dentro de nexos de preservação e continuidade.

Por ocupar posição de destaque no brinquedo de seu avô, Fabinho exerce forte influência sobre os mais jovens. Assim, muitos acabam imitando os trejeitos de Fabinho quando dança e bota figuras. Levando-se em conta o fato de que estamos tratando de uma tradição oral e corporal, é comum que nosso fascínio seja direcionado para os mais velhos, que, afinal de contas, possuem mais experiência e sabedoria acumuladas. Contudo, é justamente pelos mais jovens que esse saber tem a oportunidade de permanecer, de continuar e de reconfigurar-se. A importância que o Estrela de Ouro possui atualmente entre os grupos de cavalo marinho, somada ao fato de o número de grupos em atividade ser reduzido, acaba por instigar a reflexão sobre os desdobramentos futuros de aproximações dos brincadores deste brinquedo com experiências trazidas por outros artistas da cena.

Apesar de algumas passagens de nosso texto revelarem diferenciações por oposição entre aqueles que têm como formação artística a brincadeira do cavalo marinho e outros profissionais da cena – sejam eles atores, dançarinos, performadores ou atuantes –, é preciso atentar para a complexidade da questão. O paradigma atual compreende um número crescente de contágios e hibridizações entre diferentes linguagens artísticas. Para atender à complexidade das demandas, somos estimulados a enquadrar produtos do fazer artístico dentro de classificações hifenizadas, brotando um sem número de combinações, tais como ator-dançarino, ator-pesquisador, músico-performador, entre outros. Classificações promiscuamente manipuladas de acordo com o interesse de adequação a situações determinadas. Ora, se é corrente proceder com generosidade ao se enquadrar produtos e condutas relacionados às atividades formalizadas, já estruturadas na institucionalização acadêmica, parece-nos

ingênuo não abarcar também a complexidade atual relacionada ao campo de atuação do sambador.

Alguns dos brincadores do Estrela de Ouro já realizaram viagens internacionais para fazer apresentações[37], auxiliaram na elaboração do DVD do grupo[38], colaboraram na preparação de atores para minisséries de televisão[39] e, cada vez mais, são solicitados para realizar demonstrações técnicas e ministrar oficinas para grupos de teatro e de dança. Ao se pensar na práxis do brincador no contexto atual, é necessário incluir esses acontecimentos. Uma parcela ainda tímida (embora crescente) de brincadores vem ressignificando sua arte, dando a ela uma roupagem profissional, no sentido de tentar torná-la sua principal atividade remunerada.

Dentro do recorte específico da presente pesquisa, é interessante ressaltar que o processo recente de transformações estimula o brincador a criar novos sentidos para a brincadeira, alterando significantemente a maneira de brincar. Atualmente, é raro uma ocasião em que uma sambada atravessa o período de uma noite inteira. Igualmente raro é encontrar alguma brincadeira que aconteça sem remuneração. Deparamos-nos com brincadeiras estruturadas em apresentações de duas horas, uma hora e, até mesmo, vinte minutos, de acordo com o interesse do contratante. Frente a essa demanda de contratos que exigem uma menor duração, os brincadores são impelidos a escolher quais partes da brincadeira são "mais relevantes", quais são as figuras "mais importantes", quais têm maior aceitação pelo público. Partes da encenação e dos textos de figuras são “sacrificados”, excluídos. Se a brincadeira representa, como dito

[37] Sebastião Pereira de Lima (Seu Martelo), Severino Alexandre da Silva (Mestre Biu Alexandre), Aguinaldo Roberto da Silva e Fabio Soares, todos brincadores do Estrela de Ouro, integraram em 2006 o elenco do espetáculo *Cavalo marinho revisitado*, apresentado na Alemanha no evento *Brasil em Cena.*

[38] Em 2006, foi lançado o DVD do Cavalo marinho Estrela de Ouro, produzido por Jomar Júnior, de Recife, que na ocasião integrava o banco de tocadores do grupo.

[39] Mestre Biu Alexandre deu aulas para parte do elenco da minissérie *A pedra do reino,* produzida pela emissora Rede Globo, no ano de 2006.

anteriormente, o principal local de aprendizado, a redução do tempo da brincadeira implica o fato de os mais jovens terem cada vez menos chances de assistir a uma figura colocada do "jeito antigo".

Ao revelar algumas das especificidades dos brincadores envolvidos nesta investigação, espera-se colocar o leitor o mais próximo possível do que representa o contexto atual do brinquedo (mais especificamente, do contexto como ele se constrói aos olhos do pesquisador), evitando, assim, a construção de uma imagem por demais idealizada, distante da problemática encontrada em campo. Se comumente construímos (incluo-me aqui) nossa autoimagem identitária a partir da negação daquilo que percebemos como estranho e exótico no outro, o presente exercício teve a intenção de atenuar essa tendência deveras ontológica. Afinal, "a vida e sua fecundidade superam largamente os mecanismos de redução, as injunções de identidade" (Maffesoli, 2007: 76).

CAPÍTULO II

DO SAMBA PRA SALA

* * *

Surrada

Lado a lado, rompendo a escuridão,
os vultos levavam passos empoeirados que embalavam a tacada dos chocalhos.
Cabeça coberta, pé calçado... corpo trancado!
A guiada desamarrada, nua,
a espera das fitas que iriam cobri-la para os três dias de sacolejo caboclo.
Os dois empareados, surrão nas costas... Pango! Pango! Pango!
Quietos, tagarelavam os chocalhos... Pango! Pango! Pango!
Viraram a rua... Pango! Pango! Pango!
As ruas, já acostumadas com a zoada sazonal,
emudecidas, ouviam passar.
Eram só dois, mas acompanhados.
Eram dois que levavam batalhões.
Misturados ao estrondo das campas,
vozeiravam cantos de outros tempos,
preenchiam a noite de passados ante presentes.
Lembranças atrincheiradas passeavam em torno dos vultos,
aproveitavam o som das pancadas para cochichar pabulagens de batalhas.
ao longe... Pango! Pango! Pango!
Pango! Pango! Pango!
Pango! Pango! Pango!
Batiam,
entorpeciam os nervos,
alimentavam a sina.

* * *

2.1. Jogo, brincadeira, treino, samba: gramáticas distintas do artista da cena.

Era uma dança
quase uma miragem
cada gesto, uma imagem
dos que se encantaram
Um movimento
um traquejo forte
trançado, risco e recorte
se descortinaram
Uma semente
no meio da poeira
chão da lavoura primeira
meus avós dançaram
Siba Veloso

O desejo de explorar as capacidades expressivas da manifestação do cavalo marinho guiou-me por territórios alheios, densos de significado e história. Na curiosidade de buscar elementos técnicos que eu pudesse emprestar ao meu fazer artístico, deparei-me com um terreno acidentado, de difícil manejo, tão fértil quanto destrutivo.

Como desvincular a brincadeira de seus processos históricos? Como não atentar para o fato de que, embora não existam fontes documentais precisas de sua origem, trata-se de um brinquedo que tem sua gênese atrelada a hibridizações culturais ocasionadas em senzalas de engenhos de cana-de-açúcar, no bojo de uma sociedade escravocrata, em que se mestiçaram matrizes culturais ameríndias, africanas e européias?

Ao passear pelas paragens atuais da Zona da Mata Norte de Pernambuco, é possível perceber muito do que quase nada mudou. Impossível negar que o cavalo marinho é fruto e recriação de uma realidade racista, machista e violenta. A paisagem assustadoramente tomada por infindáveis plantações de cana-de-açúcar denuncia as condições sociais daquela porção de território brasileiro. Denota a permanência de relações socioeconômicas instauradas ainda no período de colonização do país. O analfabetismo é a regra e promove a

manutenção das relações de trabalho, em que “trabalhar na palha da cana”[40] é o destino de grande parte da população.

Qual seria, no contexto da Zona da Mata Norte, o sentido do ato de brincar, do ato de festejar? Afinal, o cavalo marinho caracteriza-se por ser uma brincadeira de adultos. É “vadiagem, brinquedo de velho”, como afirma Seu Martelo.

Para dar continuidade a nossa explanação, é oportuno trazer alguns conceitos que podem ajudar a clarear as questões abordadas. Trago aqui algumas considerações sobre os conceitos de *jogo, festa* e *brincadeira*. No início de seu livro *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, o literato russo Mikhail Bakhtin chama atenção para a densidade semântica da *festa* ao afirmar que “as festividades tiveram sempre um conteúdo essencial, um sentido profundo, exprimiram sempre uma concepção de mundo” (1999: 10). Ao construir reflexões sobre o evento festivo, o autor estabelece uma relação de comunhão entre ritualidade, festividade e espetacularidade, observadas tanto em festejos religiosos como pagãos.

A festa é, portanto, um local privilegiado para a expressão das construções simbólicas do sujeito. A prática festiva promove a transformação momentânea, proporciona uma fissura nas regras sociais, tornando-se possível saborear elementos outrora utópicos como liberdade e abundância (Bakhtin, 1999: 10). Aqui encontramos um aspecto importante que caracteriza a festa: seu caráter de evasão temporária da realidade.

O estudioso argentino Nestor Garcia Canclini enfatiza a relação de intimidade existente entre a festa e o contexto espaço-temporal na qual ela se inscreve. Segundo o autor, da relação com o mundo emerge no homem a necessidade de compreendê-lo, de situar-se nas regras e nos códigos estabelecidos. Atrelado ao ato de adesão ao mundo, encontra-se o desejo de

[40] Expressão utilizada na Zona da Mata Norte para se referir ao trabalho que envolve a cultura da cana-de-açúcar, podendo ser corte, plantio, limpeza, entre outros.

expressá-lo, de transmutá-lo simbólica e materialmente.

O cavalo marinho representa uma maneira de recriação ficcional jocosa de relações pessoais tal como elas se organizavam em torno dos engenhos de cana-de-açúcar nordestinos[41]. Na *brincadeira*, o homem encontrou maneiras de bulir, de jogar com a condição ordinária, transgredindo-a por meio do apelo à ludicidade e, consequentemente, reduzindo as pressões do cotidiano a um nível tolerável.

Nesse sentido, Maria Acselrad afirma que "como uma espécie de jogo ou comentário sobre o meio social pertencente, a brincadeira teria como um de seus maiores atributos a capacidade de abrir um parêntesis na vida cotidiana, suspendendo-a temporariamente, para em seguida a ela voltar de forma renovada" (2002: 32). A brincadeira representaria uma estratégia de ressignificação da vida, uma subversão das hierarquias sociais. Por meio dela, o homem é capaz de vivenciar uma existência mais graciosa e alegre.

O psicoterapeuta Donald Winnicott trabalha com a noção de *brincadeira* em seu aspecto terapêutico, situando-a como uma *atitude social positiva* (1975: 75). Ao expor seus relatos, o autor coloca o brincar como experiência criativa que gera um espaço-tempo intenso onde se operam fluxos de informações entre a materialidade objetiva e a realidade onírica. Nas palavras de Winnicott, "é com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem" (1975: 93). Ao lançar-se no ato da brincadeira, aquele que brinca propõe o encontro intensivo de elementos de sua subjetividade com aspectos da realidade. Coloca à prova as noções de limite entre o palpável e o imaginado, borrando fronteiras e gerando reformulações.

[41] Até meados do século XX, a população da Zona da Mata residia nos engenhos de cana-de-açúcar da região (Acselrad, 2002). Atualmente, com a decadência dos engenhos, pode-se afirmar que muito do que se considera como aspectos do cotidiano que compõem os temas das figuras já não existe. De certa forma, o cavalo marinho fala de um universo que não existe mais. A figura do *mané do motor*, por exemplo, representa um trabalhador que é chamado pelo *capitão marinho* para consertar a caldeira do engenho, tarefa que não é mais desempenhada em função da inexistência de caldeiras em atividade.

Segundo Johan Huizinga, o *jogo* representa o meio “através do qual a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (2001: 53). Para o autor, o jogo possui como características a liberdade e a evasão da vida real. Ou seja, o jogo tem o caráter de situar o sujeito fora do mecanismo de satisfação imediata de necessidades e desejos, interrompendo esse mecanismo e provocando um intervalo na vida cotidiana (2001: 11).

Huizinga caracteriza o jogo como algo que não pertence à *vida corrente*, representando uma parcela circunscrita, dotada de orientação própria. Paradoxalmente, o autor situa o jogo como parte integrante do que chama de *vida em geral*, ao considerar o jogo como função cultural vital à sociedade. O jogo seria, portanto, um aspecto fundamental para a vida social justamente por proporcionar aos indivíduos uma liberação momentânea das regras da sociedade.

Outra concepção diferente de jogo nos é oferecida por Roger Caillois em seu livro *Os homens e os jogos: a máscara e a vertigem* (1990). Segundo o autor, o jogo possui elementos constantes e, dentre eles, o mais relevante seria a instauração de uma atmosfera de entretenimento e diversão. Para o autor, os eventos relacionados ao momento do jogo não repercutem na vida real. Nessa, talvez, controversa concepção, o jogo representaria uma imersão em um universo fictício, fechado, evento sem consequências para as demais esferas da vida (Caillois, 1990).

Caillois afirma que, para que ocorra o jogo, é necessária a aceitação de uma ilusão por parte de quem joga. Essa aceitação, por sua vez, dá-se pela instauração de regras. Como observa Érico Oliveira, “Caillois também associa o termo jogo às ideias de limite, de liberdade e de invenção, assim como a de risco; sendo ele sempre um sistema de regras, sejam elas arbitrárias ou imperativas, que não devem ser violadas de forma alguma” (2006: 77).

Os conceitos de *jogo* e *brincadeira* acima apresentados ajudam-nos a refletir sobre aspectos relativos a outras duas ações que são fundamentais dentro

dos limites dessa pesquisa: o *treinar* e o *sambar*. Aqui vamos ater-nos ao treinar tal qual ele é compreendido dentro da experiência do Grupo Peleja e ao sambar ligado ao momento festivo dos sambadores de cavalo marinho.

Assim como foram apresentadas as particularidades relacionadas aos brincadores de cavalo marinho que fazem parte do presente estudo, algumas especificidades relativas aos integrantes do Grupo Peleja têm de ser explanadas. Situo a prática do Grupo Peleja dentro de um recorte específico das artes cênicas, composto por uma parcela de profissionais que se interessam pela criação cênica embasada em material coletado em explorações corpóreo-vocais, em que o corpo do atuante (indissociável de suas subjetividades) é considerado o foco das investigações.

O treinamento do Grupo Peleja, como dito anteriormente, é fruto da intersecção de elementos de corporeidades do cavalo marinho com a proposta de treinamento de atores do grupo Lume. Apesar de o Peleja utilizar em seus treinamentos diferentes exercícios da proposta do Lume, a apropriação mais relevante desses elementos ocorreu em relação a um procedimento denominado *treinamento energético*.

Esse procedimento técnico-expressivo tem por objetivo despertar e explorar energias potenciais do ator por meio de dinâmicas corporais que visam ultrapassar a exaustão física. O exercício consiste em realizar movimentos rápidos e desordenados durante um longo período de tempo. Um condutor estimula os demais para a utilização do corpo de maneiras não usuais, permitindo, assim, um encontro com padrões de movimento até então desconhecidos. O condutor tem como principal função confundir a intencionalidade da movimentação, provocando um encurtamento no lapso de tempo que existe entre o impulso e a realização da ação. Por meio dessa dinâmica, exploram-se musculaturas que nem sempre são estimuladas, possibilitando a experiência de estados corporais distintos. Nas

palavras de Luis Otávio Burnier[42]:

> Trata-se de um treinamento físico intenso e ininterrupto, extremamente dinâmico, que visa trabalhar com energias potenciais do ator. Quando o ator atinge o estado de esgotamento, ele conseguiu, por assim dizer, "limpar" seu corpo de uma série de energias "parasitas", e se vê no ponto de encontrar um novo fluxo energético mais "fresco" e mais "orgânico" que o precedente. (...) Ao aprofundar e ultrapassar os limites de seu esgotamento físico, provoca-se um expurgo de suas energias primeiras, físicas, psíquicas e intelectuais, ocasionando o seu encontro com novas fontes de energias, mais profundas e orgânicas (2001: 27).

O treinamento energético representa, portanto, um espaço-tempo intensivo, que implica entrega, persistência e coragem. Ao lançar-se nesse tipo de experiência, o sujeito não apenas explora de modo concreto sua musculatura, mas toca em complexas redes de memórias corporais e afetivas. Por meio do treinamento energético, o ator pode reordenar e atualizar relações estabelecidas com experiências vivenciadas anteriormente.

O treinamento energético pode ser realizado com dois focos diferentes. Um primeiro relacionado ao expurgo de energias parasitas, numa espécie de desautomatização de padrões corporais, e outro relacionado à coleta de material para posterior manipulação, objetivando seu uso em criações cênicas. São duas abordagens complementares do trabalho que, apesar de ocorrerem simultaneamente, podem ser guiadas de modo a enfatizar ora uma, ora outra.

No energético realizado com a finalidade de coleta de material, os estados corporais vivenciados são codificados para que se tornem passíveis de

[42] Luiz Otávio Burnier foi fundador do núcleo de pesquisas teatrais que hoje é o Lume. Sua formação está ligada a Etienne Decroux, pai da mímica moderna; a Jerzy Grotowski, criador do teatro laboratório na Polônia e a Eugênio Barba, criador da Antropologia Teatral.

repetição[43]. Buscam-se mecanismos que possibilitem o reconhecimento de caminhos para que esses estados corporais vivos, latentes, sejam reacessados com a mesma intensidade, o frescor e a organicidade do momento de sua "descoberta".

A abordagem que visa à desautomatização de dinâmicas corporais é uma espécie de revitalização da relação do ator com seu material técnico-expressivo. Trata-se de experiências impulsionadas pelo risco, conduzindo ao reconhecimento e à ultrapassagem de limites; um evento que envolve permissão e vulnerabilidade. Exposição ao risco e ao perigo, que termina por pressionar ao desconhecido, ao novo. Esse caráter de instabilidade que o energético oferece ao ator pode ser evidenciado na fala de Ana Cristina Colla, atriz-pesquisadora do Lume:

> Acho que o treinamento está ligado às fases que você, enquanto vida, está passando. Quando penso no treinamento, acho que tem a ver com vários elementos. Existiu um primeiro momento pra mim em que tinha essa coisa da exaustão, essa coisa do 'se eu não tiver cansada, suando parece que o negócio não tá forte!' Precisava viver aquilo pra sair do meu ritmo normal. Precisei passar por aquele momento quase que de um rasgar... e preciso de vez em quando tocar nesse lugar ainda. Mas também não posso dizer que treinamento pra mim sempre é assim... mas tinha uma idade em que eu necessitava e tinha energia pra aquilo (...) é como se esse treinamento fosse ruptura o tempo inteiro. É um misto de ruptura com aprofundamento, porque se eu só romper eu não aprofundo em nada! Mas de que maneira fazer essa verticalização em rompimento? Entende? A construção do treinamento também é pessoal. É pessoal e é sempre em construção.[44]

[43] No léxico criado pelo grupo Lume, dá-se o nome de *matriz* para esses estados corporais, qualidades de movimento que são passíveis de ser recriados.
[44] Entrevista realizada em 20 de outubro de 2008, em Campinas-SP.

No processo de apropriação do treinamento energético nos treinos do Grupo Peleja, foi necessário operar uma adaptação. Ao adequar o exercício à realidade do grupo, preservou-se, sobretudo, o referido princípio de desestabilização. O energético representou uma espécie de princípio ético[45], uma maneira de tornar o momento do treino um espaço de descoberta e criação embasado em experiências pessoais.

O que pretendo ressaltar é que, na perspectiva apresentada, o ato de treinar representa um momento que vai além do desenvolvimento de habilidades específicas. Apesar de proporcionar ganhos relacionados à adequação de musculatura, à resistência física e à coordenação motora (fundamentais para a apreensão e o desenvolvimento de qualquer técnica corporal), o treino não se restringe a isso. É fundamentalmente um momento reservado para vivenciar experiências físicas e afetivas de modo intenso; um local de afetação que segue regras distintas das que regem o cotidiano.

Entretanto, em reflexões recentes sobre o ato de treinar, encontramos abordagens que trabalham na dissolução de fronteiras compreendidas entre o momento do treino e o cotidiano. Renato Ferracini, ator-pesquisador do Lume, em artigo intitulado *O corpo-subjétil e as micropercepções, um espaço-tempo elementar*, afirma:

> O "treinar" se confirma muito mais como uma postura ética na relação com o corpo, com o espaço, com as relações sociais, com suas próprias singularidades. Um atuador deve estar em constante treinamento ou, em outras palavras: um performador deve estar na busca constante de fissurar seus limites de ação procurando uma potência possível de expressão, seja em uma sala de trabalho, seja no ensaio de um espetáculo, seja dentro do próprio espetáculo. No

[45] A sugestão pelo termo *princípio ético* neste contexto específico refere-se ao fato de que, mesmo alterando significativamente a forma de realizar o exercício, mantém-se sua característica fundamental de intenção de superação de limites.

> espetáculo se treina, assim como no cotidiano pode se encontrar estados cênicos (2007: 03).

Para que a citação acima possa ser melhor compreendida, é necessário revelar alguns aspectos ligados à concepção de treinamento problematizada pelo autor. Ferracini trabalha com conceitos de *memória* (Bergson, 1990), *vivência* (Gadamer, 2005) e *virtual* (Lévi, 1996).

O treino dentro dessa perspectiva representa um espaço-tempo em que se trabalha (pressionando de forma ativa) com a memória corporal. Aqui a memória é compreendida como uma atualização do passado ou, ainda, como uma recriação no presente de eventos vivenciados no passado. A vivência é acumulada em forma virtual, potencial, permitindo ser atualizada e retomada. Por sua vez, o virtual, conceito emprestado do filósofo Pierre Lévi, define-se pelo fato de situar-se no real, existindo como potência. O virtual define-se como algo que se caracteriza por existir no plano real, porém, oposto ao atual. Um estado de *ser em potência,* latente*,* que é diferente do ser atual. Assim, o treino compreende a atualização de memórias potenciais ou, ainda, é espaço-tempo de recriação de memórias vivenciadas no passado.

O ato de atualização compreende necessariamente produção de qualidades novas, transformação de ideias predeterminadas (Lévi, 1996: 16); eventos que são identificados nos sambadores de cavalo marinho quando estes se envolvem, por exemplo, no ato de botar uma figura determinada, pois atualizam por meio de seus corpos a informação passada. Fazem-se instrumentos de atualização, gerando, simultameamente, uma nova vivência que se agrega às que já existiam em seu corpo-memória.

Numa estrutura baseada em traços de parentesco como a encontrada no Cavalo marinho Estrela de Ouro, é possível identificar informações que, em forma de gestualidade, tramitam entre gerações; um determinado ritmo de Mestre

Biu Alexandre que povoa a movimentação de seu filho Aguinaldo; um trejeito na fala e no corpo de Risoaldo[46] que denuncia aspectos que o sensibilizaram no momento do aprendizado. São memórias coletivas que se presentificam nas singularidades desses sujeitos.

Em uma das muitas conversas informais que ocorreram durante o período da investigação, Mestre Biu Alexandre comentou que às vezes tentava lembrar-se da fala de uma determinada figura e a informação lhe "escapava do juízo", porém disse que, quando botava a máscara e o paletó, recordava instantaneamente de todo o texto. Uma memória atualizada na coexistência dos elementos envolvidos, atrelada à coesão de fragmentos.

A atualização relativa ao corpo sambador é pressionada por um outro elemento, o público. Em festas realizadas em cidades da Zona da Mata Norte, é comum encontrar, entre os que acompanham a brincadeira, muitas pessoas que já brincaram cavalo marinho em alguma época da vida. Uma espécie de público especializado que está lá não apenas para entreter-se como também para "avaliar" a brincadeira. Muitos comentam em voz alta que tal ou qual parte está errada; que não é daquele jeito que se faz; que no tempo em que brincava era diferente! Essa reação do público, misto de saudosismo e policiamento, é parcela importante na constituição da brincadeira. Institui um rigor na manutenção de determinados códigos comuns, impedindo que o sambador se desvie muito daquilo que é reconhecido como "correto". Por mais que o "correto" seja vago, impreciso, cada sambador sabe quais são as características e o repertório corporal, textual e vocal da figura que se está propondo apresentar na roda, assim como tem consciência de quanto suas próprias experiências podem, ou não, agregar ao repertório coletivo. Um jogo de poderes inflamado pela articulação de opostos complementares como tradição/inovação, universal/particular, coletivo/singular.

[46] Risoaldo José da Silva é filho do Mestre Biu Alexandre e atualmente brinca no banco do Cavalo marinho Estrela de Ouro.

Talvez, deparemos-nos com relações fecundas se compreendermos ambos, treino e samba, como momentos nos quais há a instauração do jogo. Aproximação que encontra eco na definição de Roger Caillois (1990), na qual o jogo possui seis características essenciais, identificadas nesses dois locais intensivos que estamos abordando. Para o autor o jogo é *livre*, uma vez que não há obrigação de jogar; *segregado*, já que ocorre dentro de um espaço-tempo limitado; *incerto*, pois não há como determinar seu resultado; *improdutivo*, uma vez que não produz bens materiais; *regrado*, já que ocorre dentro de convenções; e *fictício*, pois altera a percepção da realidade.

Apesar de o samba e de o treino guardarem especificidades que em alguns momentos os diferenciam e em outros os aproximam, chamo aqui a atenção para a contribuição inerente aos **encontros**. Sem dúvida, podemos encontrar comportamentos comumente relacionados ao treinar quando observamos o sambar. O caminho contrário é igualmente válido. Talvez o que mude seja apenas o ponto de vista, o referencial, o repertório de quem está envolvido. São processos de interação e de observação que suscitam reconhecimento e classificação. Experiências de alteridade, relações com o ambiente e com o outro, que são mediadas pelos e nos corpos.

Se, para pensarmos os trânsitos e contágios que se dão entre corpo e ambiente, levarmos a reflexão à luz do conceito de *corpomídia*, sugerido pelas teóricas das artes corporais Christine Greiner e Helena Katz, somos impelidos a pensar o corpo como resultado de processos de seleção de informações. Informações que são processadas e percebidas por meio de contágios:

> O corpo não é um lugar onde as informações que vêm do mundo são processadas para serem depois devolvidas ao mundo. (...) O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda a informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é resultado

> desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas (Katz; Greiner, 2005: 130-131).

Entre os brincadores do Estrela de Ouro e nós, integrantes do Peleja, há uma grande diferença no que tange a processos históricos e sociais. Os cruzamentos de informação que constituíram (e continuam a constituir constantemente) sujeitos e corpos foram ocasionados por elementos distintos. Mas se, nesse caso específico, observamos que o gosto comum pelo cavalo marinho (de certo que guardadas as divergências de interesse) aproxima esses universos simbólicos, construindo pontes e conectando experiências, compreendemos que, a partir do encontro, novos valores permeiam as negociações envolvidas na construção dos representantes de ambos os "lados". Nas novas negociações que envolvem o fluxo constante de transformações dos sujeitos, somam-se essas experiências geradas em encontros (muitas vezes, choques) entre diferentes:

> As relações entre o corpo e o ambiente se dão por processos co-evolutivos que produzem uma rede de pré-disposições perceptuais, motoras, de aprendizado e emocionais. (...) Mas o que importa ressaltar é a implicação do corpo no ambiente, que cancela a possibilidade de entendimento do mundo como um objeto aguardando um observador. Capturadas pelo nosso processo perceptivo, que as reconstrói com as perdas habituais, a qualquer processo de transmissão, tais informações passam a fazer parte do corpo de maneira bastante singular: são transformadas em corpo (Katz; Greiner, 2005: 130).

A relação com o mundo (inevitavelmente com os outros) como algo viabilizado por movimentos de coautoria remete-nos à valorização da singularidade dos sujeitos. Se a aproximação acima proposta não nos aponta

conclusões, deixando uma série de questões em aberto, é porque trata de processos igualmente inacabados. Em nossa brincadeira/jogo/exercício de confrontar treino e samba, podemos perceber que são processos cujos rumos encontram-se intimamente atrelados aos sujeitos envolvidos.

O contexto que envolve os brincadores de cavalo marinho revela, atualmente, contornos muito diferentes daqueles que encontrei no ano de 2004, na ocasião de meu primeiro contato. Se antes o fluxo de informações e interesses entre a brincadeira e os profissionais de teatro, música e dança dava-se aparentemente em uma única direção, atualmente são cada vez mais evidentes as consequências da apropriação de informações por parte dos brincadores. Informações que repercutem na emergência de novos modos de relação com o fazer artístico; encontro com novas informações que possibilita, sobretudo, a reorganização daquelas que pré-existiam.

Pela apresentação de aspectos da experiência vivida junto com o cavalo marinho, com brincadores e com seus corpos sambadores, guiado pelos conceitos de brincadeira, jogo e treinamento, procurei trazer à tona a problemática que envolve fluxos entre diferentes modos de compreender o fazer artístico. De que modo o samba contribui para o treino? Quais são as implicações para o sambador que tem seu samba permeado pelo treino (como foi relatado no exemplo de Fabinho)? Essas questões revelam ambiguidades, contradições e inquietações e, mesmo sendo repensadas a partir das intensas experiências em sala, em campo e em cena, permanecem sem resposta. Indagações que apontam para a importância do **desejo** como condutor das buscas, pois é inegável que, tanto em treino como em samba, são as singularidades do sujeito que movem a ação, que dão sentido ao jogo.

2.2. A experiência do Grupo Peleja.

Se procurar bem, você acaba encontrando
Não a explicação (duvidosa) da vida,
Mas a poesia (inexplicável) da vida
Carlos Drummond de Andrade

Neste item, apresento algumas das dinâmicas que compreendem o modo de o Grupo Peleja trabalhar em sala com os elementos advindos do cavalo marinho. Ao final, proponho uma organização sistematizada de alguns dos jogos utilizados e viabilizados pelo Peleja. Ressalto, entretanto, que as reflexões que se seguem revelam os acontecimentos a partir de minha ótica. Na impossibilidade de contemplar a totalidade dos eventos vivenciados, apresento alguns dos aspectos que se conectaram mais profundamente comigo, que me tocaram e sensibilizaram com maior intensidade. Sem dúvida, cada indivíduo envolvido percebeu e construiu a experiência coletiva de maneira singular e única. Assim, o que segue é um compartilhar de fragmentos da minha parcela no todo, não mais que isso.

Exemplo de treino

O Grupo Peleja realizou treinamentos de modo mais intenso e continuado no período compreendido entre os anos de 2003 e 2005. De modo geral, as dinâmicas de trabalho organizavam-se em três partes: uma primeira, reservada ao aquecimento e alongamento; uma segunda, dedicada à realização de uma adaptação do treinamento energético do Lume (muitas vezes, entrecortado por exercícios técnicos também advindos da metodologia do núcleo); e uma última, que compreendia exercícios de apreensão/incorporação dos passos de dança do cavalo marinho.

Os treinos eram comumente iniciados com um longo período dedicado à preparação do corpo para o trabalho. Esse momento de preparação, que envolvia alongamento e aquecimento, foi de fundamental importância para a

construção de padrões corporais comuns aos integrantes. O fato de o grupo ser formado prioritariamente por pessoas com formação em dança possibilitava que a consciência e o cuidado necessários fossem tomados[47]. Esse momento foi, na maioria das vezes, conduzido por Tainá Barreto que, por meio de exercícios, auxiliou cada um a estruturar e a organizar seus corpos de modo a evitar qualquer tipo de lesão durante o restante do trabalho.

Ao longo dos anos, a realização continuada desses exercícios proporcionou uma espécie de "formação direcionada" em dança, dotando cada indivíduo de ferramentas para lidar com espaços ósseos, feixes musculares e fluxos de respiração. É importante ressaltar que a preparação representa também um momento de conexão entre os integrantes. Não se resume aos aspectos mecânicos, uma vez que tem também a função de proporcionar a escuta dos processos que acontecem tanto no corpo quanto na mente.

Com os corpos devidamente aquecidos, conectados, com as articulações "lubrificadas", iniciávamos nossa adaptação do treinamento energético. Esse momento foi conduzido nos primeiros anos por Daniel Braga Campos[48]. Deitados no chão, olhos fechados, o exercício inicia com a entrega do peso ao chão, permitindo o relaxamento de toda a musculatura. A conexão com a respiração amplia a percepção do ritmo do corpo, o silêncio permite "ouvir" o fluxo de pensamentos cotidianos que precisa ser esvaziado:

> Do repouso inicia-se a dinâmica. Partindo da coluna micromovimentos percorrem o corpo seguindo para as extremidades. Uma vez iniciada a movimentação não é permitido parar, para não estancar o fluxo. Os movimentos criam tônus, lentamente o corpo se desgruda do chão numa luta com a força da gravidade. A intenção é de rasgar o corpo, pressionar de dentro para fora criando espaços, expulsando energias acumuladas em recantos musculares.

[47] A formação em dança de Tainá Barreto e Carolina Laranjeira abrange técnicas de educação somática, de modo a proporcionar o conhecimento de aspectos da consciência corporal.

[48] Ao longo da experiência, essa tarefa passou a ser compartilhada com todos os demais integrantes do grupo.

O exercício evolui num fluxo contínuo, permanente e calmo. Passa-se para uma exploração de apoios. Retorce, espreme, estira. Cabeça no chão, axila no teto, uma perna tocando cada lado da sala. O condutor passa a sugerir imagens. Os braços como lesmas percorrem o chão enquanto que a coluna transmutada em cobra colore o espaço. Nas costas brotam asas. Enormes, pesadas, não cabem na sala. O corpo aumenta seu ritmo em um crescente, conquistando agora o plano alto. De pé, a voz do condutor diz algo sobre percorrer a sala. São giros, saltos, rolamentos, lançamentos que transitam por entre os outros corpos. O calor aumenta, a saliva adensa-se, revelando um sabor amargo e familiar.

Sobe, desce, pula, para, continua. Os pés transformaram-se em galinhas. A voz do condutor, agora distante, ordena que os movimentos iniciem da cabeça, dela brotam fios. Um puxa para o teto, outro joga pra parede, e a cabeça dança levando consigo o restante do corpo. Os fios são cortados, outros nascem no peito e nas costas, brincando com o corpo-marionete. O ritmo aumenta. Agora é do quadril que saem os cordões. Quadril, cabeça, pés, braços, olhos, boca, orelha, sexo, tudo ao mesmo tempo. O movimento frenético faz jorrar feixes de luz de cada ponta dos dedos. Colore a sala, colore os outros. São contorções em posições inimaginadas.

A voz ordena em tom alto: cem por cento! Tudo agora! Num misto de prazer e exaustão, o corpo obedece. Os pensamentos fatigados já não mais conseguem vencer o desejo do corpo de se movimentar. Contraditoriamente, o corpo reclama, grita, geme, dói... até que termina por consentir. Outro grito: parou! Estacado, pulsando procura segurar os espasmos. Um pensamento escapa: que diabos estou fazendo aqui? Agora já foi... sozinho na sala povoada busco reencontrar o fluxo.

A voz ordena: pedra! E todos os músculos contraem-se, condensam-se. Corpo-pedra, montanha que vagarosamente pulsa sem ser notada. Lentamente a pedra vira lama, a lama água – minutos sem fim! Uma música ao longe aproxima-se. O corpo em renovada vitalidade dança. O certo e o errado foram abolidos. Apenas dança ao sabor dos desejos, percorre com música todos os recantos tocados até ser conduzido novamente ao chão. Transmutado, entrega-se novamente ao solo.

O que temos acima é um relato subjetivo, recriação ficcional acerca da realização do treinamento energético dentro da prática do grupo Peleja. Essa adaptação (ou, até mesmo, desvio) do treinamento energético era normalmente seguida de jogos que envolvem os passos do cavalo marinho. Jogos aplicados, no início, com a função de incorporação dos passos e, posteriormente, servindo para o aprofundamento da relação com eles. Com o corpo e a mente estimulados na execução do energético, buscávamos estabelecer relações diferenciadas com os códigos da brincadeira.

De volta à sala depois da primeira experiência em campo.

Após a primeira viagem à Zona da Mata Norte, a prática do Grupo Peleja foi redimensionada de modo significativo. Havíamos participado de sambadas de cavalo marinho, frequentado feiras, compartilhado de afazeres que compõem o cotidiano dos brincadores. Ao percorrer paisagens tão ricas em significados, territórios de costumes não familiares, novas informações agregaram-se à minha experiência, permearam a retina, ocuparam pulmões e, depois de esbarrarem nos ouvidos, acomodaram-se não apenas na superfície da pele, mas em toda memória corporal e afetiva.

Em trabalhos de sala posteriores a essa primeira experiência na Zona da Mata Norte, buscamos (os demais Pelejas e eu) reproduzir movimentações e estados corporais observados e vivenciados nas sambadas. Foi possível perceber mudanças, sobretudo, na relação que passamos a estabelecer com o material técnico anteriormente identificado. O impacto da experiência mudou o sentido que estabelecíamos com a dança e, consequentemente, nossa forma de dançar. Era como se só agora conseguíssemos conectar-nos com a dança do cavalo marinho. De modo lento e progressivo, o passo tornara-se dança; não apenas uma aglomeração de códigos, mas um fluxo orgânico de movimentos preenchido de

construções subjetivas geradas no convívio. Alterações que não ocorreram apenas em termos físico-mecânicos, mas, principalmente, no que diz respeito aos estados corporais.

Em processos de aprendizado/treinamento de atores e dançarinos, é comum identificarmos abordagens que oferecem a existência de duas dimensões: uma que diz respeito a uma realidade material, formal, concreta, a qual podemos denominar *dimensão físico-mecânica*, e outra ligada à manipulação de energia, a aspectos sensíveis, afetivos, a qual é denominada *dimensão interior* ou *dimensão expressiva*. Atento à existência dessas duas realidades é possível direcionar o trabalho por caminhos diferentes.

As duas dimensões são complementares, existem pragmaticamente como unidade, sendo a dissociação possível apenas como exercício de abstração com efeito didático. Renato Ferracini, ator-pesquisador do Lume, ao refletir sobre o caráter de complementaridade dessas dimensões, afirma:

> somos tentados a pensar que possa existir um suposto dualismo no trabalho do ator, FORMA / VIDA, quando, em realidade, essa divisão dual é apenas didática, conceitual e abstrata, pois o trabalho de ator se constrói pela diagonalização dessas faculdades. Portanto, para que eu possa dar início a um pensamento sobre o trabalho do ator, ao menos do trabalho de ator como eu o vejo, enquanto multiplicidade de linhas e fluxos, devo ter em mente que esses pólos FORMA / VIDA não são pontos extremos de uma linha que deve ser dobrada, mas de um “espaço” comum, um “ponto de convergência dimensional” no qual cada dimensão se confunde e se funde com a outra. Não são pólos distantes e contraditórios entre si, mas são centros, pontos, que podem ser trabalhados, na prática cotidiana, de maneira conjunta, mesmo que, no plano conceitual, eles sejam pólos opostos. Na verdade, na dimensão prática de trabalho, não há oposição, mas complementaridade. No corpo, “ponto” por excelência de confluências, não existe polaridade, mas uma multiplicidade dimensional (2006: 79).

Podemos afirmar que a negociação entre as duas dimensões é extremamente complexa e singular, ficando a cargo de cada sujeito a responsabilidade de operar sua práxis entre elas. Sobre os riscos de uma polarização exacerbada dessas dimensões em trabalhos práticos, Luis Otávio Burnier, idealizador do Lume, afirma:

> O problema maior quando se trabalha com a codificação de técnicas é o risco da esclerose e, em contrapartida, quando se trabalha em demasia sobre o que é vivo e espontâneo, o risco do caos. Uma técnica de ator deve, na realidade, navegar entre esses dois pólos (2001: 4).

Desde o inicio da investigação do Grupo Peleja, trabalhávamos com elementos da dimensão interna por meio de uma adaptação do treinamento energético do Lume. Por meio de dinâmicas conduzidas por um dos integrantes do grupo, explorávamos nossas possibilidades expressivas, dilatando-as. A exploração aparentemente corporal transitava por estados de exaustão física e psíquica, ocasionando fissuras e desdobramentos em nossa expressividade. Em seguida, após um intervalo, dava-se um trabalho voltado à execução dos passos do cavalo marinho; um trabalho em blocos, no qual a investigação se dava por vias paralelas que pareciam nunca se cruzar.

Após a primeira experiência em campo, foi possível mesclar de modo mais eficiente as duas abordagens. O mergulho no universo da brincadeira permitia-nos resgatar vivências. Ao executar os passos, emergiam – muitas vezes, de modo inconsciente – aspectos expressivos que remetiam às corporeidades observadas. A experiência em campo permitiu a construção de uma sensação de pertencimento em relação aos códigos. Nossa expressividade pessoal surgia fertilizada pela vivência junto aos brincadores. Havíamos, em certo grau, incorporado não só a movimentação, mas também o sentido do jogo.

Embora o processo de incorporação dos passos de dança se desse por meio da imitação das corporeidades, não havia interesse em reproduzi-las em futuras criações cênicas. Não se tratava de uma busca por aspectos formais da movimentação. Buscávamos no trabalho de sala, por meio de dinâmicas que implicavam o aprofundamento técnico e a execução exaustiva dos passos, reviver os estados corporais experimentados nas sambadas. Sobre essa busca pela recriação em sala de vivências geradas em sambadas, Carolina Laranjeira, dançarina-pesquisadora do Grupo Peleja, constata em sua dissertação de mestrado:

> Pude perceber corporalmente, no trabalho de sala, que a repetição "consciente" nos levou à transformação da movimentação. Não foi como eu havia desejado primeiramente, uma transformação que me possibilitasse recriar o trupé e me distanciar do código. Pelo contrário, foi necessário penetrar no código, repetir exaustivamente para obter uma transformação de qualidade de movimento mais sutil. Primeiro apenas aprendemos as dinâmicas corporais da brincadeira, depois passamos a buscar mais semelhanças com aquilo que víamos em campo. A busca era mais um deixar-se levar pelas imagens vindas ao corpo. As imagens, impregnadas pela experiência do campo, não se tratavam de fotografias distanciadas, eram imagens preenchidas de sensações complexas (2008: 46).

Apontando princípios formais do corpo sambador[49]

Até a ocasião do primeiro encontro com os brincadores, eu carregava inconscientemente uma pseudonoção, um pré-conceito de que existia um jeito

[49] Todas as ilustrações que integram esta dissertação são de autoria do ilustrador recifense Azaías Lira.

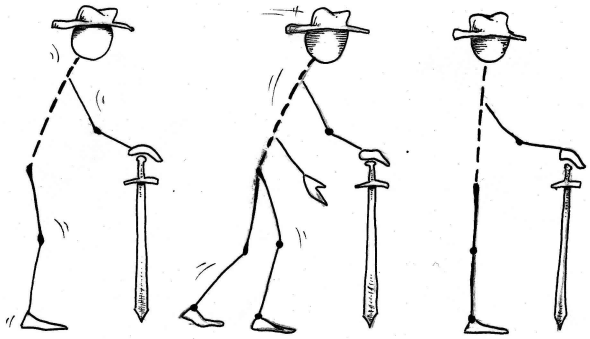
determinado, correto de sambar. Porém, na brincadeira foi possível perceber que os corpos, ao ocupar o espaço, faziam-no de modo singular, preenchiam-no com suas particularidades, atualizando a tradição coletiva e agregando valor singular a ela.

Ao compartilhar o samba, ressignificações em meu corpo ocorreram, sobretudo no que considerava como *princípios formais* da dança do cavalo marinho. Defino esses princípios formais como padrões que podem ser observados na maioria dos brincadores. Apesar de a dança do cavalo marinho privilegiar a expressão de particularidades, de permitir que cada brincador construa uma forma de sambar específica, é possível identificar padrões que se assemelham, que permanecem em corpos distintos. Nesse sentido, considerando a observação da dança no que concerne à apropriação de seus elementos para uma recriação fora dos limites de seu contexto, foi possível apontar a existência de quatro princípios comuns:

1 - Inclinação do tronco

Podemos observar que, ao dançar, os brincadores inclinam sutilmente o tronco para frente, deslocando o centro de gravidade. Essa inclinação gera uma nova distribuição do peso, concentrando-o na porção anterior do corpo. Assim, durante a execução de alguns passos, o peso concentra-se na perna da frente. Nos pés, uma maior pressão pode ser verificada na região dos ossos do metatarso, enquanto o peso no calcanhar é aliviado. Essa inclinação remete ao modo como o corpo é utilizado no trabalho com o corte da cana-de-açúcar[50]. Organização corporal que proporciona uma maior concentração de energia na região do abdome, aproximando o tronco das pernas.

[50] É importante ressaltar que existem inúmeros brincadores (principalmente os mais jovens) que não tiveram a experiência de trabalhar com a cana-de-açúcar. Ressalto, portanto, que essa atividade não pode ser compreendida (ao menos, atualmente) como inerente à realização da brincadeira.



2 - Base baixa

Os brincadores mantêm os joelhos e tornozelos levemente flexionados, nunca esticados, numa posição que faz com que o centro do corpo encontre-se mais próximo ao chão do que numa posição ereta. Em geral, quando os trupés são realizados, não ocorrem significativas mudanças de nível, a altura do topo da cabeça permanece num mesmo plano. A base baixa gera um estado de prontidão, de alerta, possibilitando rápidas e bruscas mudanças de direção.

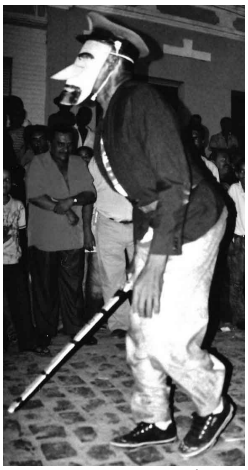


Foto 1*

Foto 2**

*Figureiro Inácio Nobreza botando a figura do *Soldado*, em apresentação do Cavalo marinho Boi Brasileiro. Foto de Lineu Guaraldo, Itaquitinga-PE, janeiro de 2006.

** Mestre Inácio Lucindo botando a figura do *Véio Friento*, em apresentação do Cavalo marinho Estrela do Oriente. Foto de Lineu Guaraldo, Camutanga-PE, janeiro de 2007.

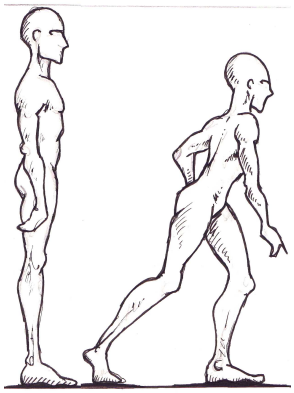
Na prática do Grupo Peleja, muitas vezes a exploração desse princípio deu-se associada ao exercício denominado *koshi*, presente no treinamento técnico do Lume. Encontramos no livro de Ferracini a seguinte definição do koshi:

> o exercício busca treinar e ativar diretamente o ponto abdominal denominado koshi. Primeiramente, amarra-se fortemente um tecido na região abdominal, e o ator anda lentamente pelo espaço, com os joelhos flexionados, buscando sentir a região amarrada. Tanto o andar como o mudar a direção do andar devem ser sempre controlados por esse ponto. Num segundo momento, tira-se o tecido amarrado e tenta-se simplesmente andar com o koshi, buscando a mesma sensação corpórea, como se o tecido permanecesse ainda amarrado (2003:162).

3 - Escapada[51]

Existe, em alguns passos, um momento em que os dois pés encontram-se fora do chão e são simultaneamente pressionados para baixo na direção do chão. Uma espécie de salto para baixo que faz com que a bacia se desloque na direção do chão num movimento pequeno, rápido e brusco. Esse princípio foi denominado de *escapada*, pois remete à sensação de o chão "escapar" momentaneamente de nossos pés.

[51] Denominação sugerida por Carolina Dias Laranjeira.



4 - Lançamento da crista ilíaca

Na execução da maioria dos trupés, o quadril mantém uma relação frontal com o tronco. O fato de os joelhos não se afastarem durante a dança faz com que o quadril se mantenha fixo nessa posição (embora não rígido), oscilando apenas em angulações laterais. A manutenção dessa frontalidade do quadril faz com que a movimentação da parte inferior do corpo tenha origem na projeção da crista ilíaca (referente à perna que apoia o peso) para frente. A consequência desse lançamento é o deslocamento da cintura pélvica como um todo. Assim, o movimento não é iniciado pelo impulso do pé nem do joelho, mas por esse movimento da crista ilíaca.

Em outra análise, Carolina Laranjeira, pesquisadora do Grupo Peleja, oferece a seguinte descrição das particularidades da movimentação observada nos brincadores:

> Os trupés são realizados com a seguinte estrutura corporal: o tronco inclinado para frente, numa flexão da coxofemoral, joelhos flexionados, tornozelos flexionados, constituindo uma base baixa; braços estendidos ao longo do corpo, sem um tônus que lhes dê uma estrutura fixa. São caracterizados por suas fortes pisadas no chão, realizadas de forma bastante ágil, a troca do apoio de uma perna a outra é realizada

> velozmente, portanto, a pisada é forte, porém, leve, permitida pela firme sustentação da bacia. Esta parte do corpo é quase imóvel enquanto que as pernas estão em constante movimento. Pequenos chutes, saltos, pisadas e trotes são realizados sem que a altura do tronco em relação ao chão, se altere (2008: 55-56).

Ressalto que, ao oferecer a identificação dos referidos princípios, não procuro eleger elementos fixos ou essenciais da brincadeira. Ofereço apenas uma possível interpretação dentro do que se apresenta perceptível aos conhecimentos apreendidos em minha trajetória como pessoa, pesquisador e artista. Os interesses e desejos que agenciam minha relação com a brincadeira levam-me a abordá-la de modo específico, como prática corporal, na intenção de agregá-la à minha experiência artística (em campos que extrapolam os limites compreendidos pelo treinamento). Não há, contudo, o interesse de classificar, categorizar ou estabelecer relações hierárquicas entre elementos que permanecem e outros que potencializam mudanças. A brincadeira é entendida como produto coletivo, plural; invenção coletiva que se reconstrói nas manifestações de particularidades que habitam os corpos sambadores.

Sobre a formação dinâmica desses corpos (e, consequentemente, da constante reformulação da brincadeira), Maria Acselrad escreve: "Alimentando-se mutuamente, esses corpos se constituem com base em processos dinâmicos. Atravessados por experiências criativas e destrutivas encontram-se em constante formação e transformação" (2002: 98).

Movido por necessidade e vontade, o sambador agrega à sua corporeidade o que tem de ser agregado, descarta o que tem de ser descartado, recriando-se inevitavelmente. No aparente caos de uma noite de samba, por intermédio desses corpos, um conjunto complexo de regras é lançado ao jogo; é esse conjunto que organiza as simbologias, que ordena os elementos da brincadeira, tanto cronológica como hierarquicamente. O homem, animal

amarrado em teias de significado por ele mesmo tecidas (Geertz, 1989), ao movimentar-se, provoca desabamentos. Risco, erotismo e agressividade parecem motivar os deslocamentos simbólicos e espaciais dos corpos desses sujeitos, concebendo uma inquestionável presença cênica.

Voltando à investigação do Grupo Peleja, uma primeira etapa deu-se pela incorporação dos passos da brincadeira. Optamos pelo mergulho vertical na execução do passo, do entendimento do ritmo no corpo. Nessa etapa, tínhamos a intenção de reproduzir os passos do modo mais fiel possível em relação à maneira como eles eram realizados pelos brincadores. Como nosso anseio era a transgressão do código, investimos justamente em sua repetição exaustiva.

É importante ressaltar que o ato de imitação, quando empregado em trocas interpessoais, intercorporais, constitui invariavelmente um fenômeno de criação. A adequação corporal de um padrão de movimento realizado pelo outro nunca atinge um resultado idêntico ao original. São corpos diferentes em massa, volume, ritmo e memória; sujeitos dotados de diferentes intencionalidades. A tentativa de imitação recai invariavelmente sobre a invenção de *equivalências*, *semelhanças* e *aproximações*.

A repetição representa um modo, um meio ou uma ferramenta de incorporação, de apropriação. A cada repetição, a ação é recriada por meio do acionamento de informações pré-existentes como memória corporal. Nesse sentido, a liberdade em relação a um determinado código é diretamente proporcional à compreensão desse código.

Para que o cavalo marinho nos servisse de substrato para a criação cênica, os códigos mecânicos que nos interessavam precisavam acomodar-se em nossa musculatura. Em diversas técnicas corporais codificadas, podemos constatar essa etapa de apreensão prática de princípios, uma incorporação de padrões de movimento predeterminados. Isso é observado no Ballet Clássico, na Ópera de Pequim e no Teatro Nô, por exemplo. Trata-se de um procedimento em

que as informações carecem de ser assimiladas não apenas pelo intelecto, mas também musculatura e afetos.

No caso do Grupo Peleja, a apreensão de princípios deu-se basicamente por meio de recursos como a repetição e a imitação. Como tratava-se de padrões de movimento muito distintos dos que utilizamos para a realização de afazeres cotidianos, existiu um certo grau de desconforto físico e psíquico, inerente a qualquer processo de adequação. Em processos dessa natureza, é necessário um esforço no sentido de amenizar desejos precoces de transformação da mecânica dos códigos. Acredito que, anulando momentaneamente esses anseios, é possível permitir que o corpo se conecte com dinâmicas que não lhe são comuns, descobrindo novas formas de experienciar a relação com o espaço e com o tempo; espaços de troca simbólica onde o sujeito aceita permear-se pela diferença. Permissividade que cria permeabilidade.

Dança, passos e nomes

Dentro dos limites do Grupo Peleja, por diversos motivos, os passos foram trabalhados de modo extremamente específico. A referência principal para a observação das corporeidades era, inicialmente (e durante muito tempo), um vídeo. O grupo era composto principalmente por pessoas com experiência em práticas corporais, e todos os integrantes possuíam relação direta com a Academia.

Somadas essas especificidades, chegamos a uma sistematização dos passos que não representa o modo como eles são executados pela maioria dos sambadores. Involuntariamente, criamos caminhos próprios e novos nexos entre os diferentes passos. Como buscávamos trabalhar de modo simétrico, realizando cada variação sempre para os dois lados, acabamos por criar variações de passos distintos aos encontrados na brincadeira.

A necessidade de comunicação dentro dos limites do Grupo Peleja gerou uma denominação comum dos passos. Conforme mostrou a experiência em campo, essa denominação não representa o modo como os brincadores entendem e organizam os passos. Algumas propostas de nomeação dos passos já foram feitas por grupos de cavalo marinho, o que ao contrário de culminar na criação de um léxico comum, teve como consequência (ou, até mesmo, como motivação) a acentuação dos traços identitários entre os grupos.

Quanto à realização das filmagens com os brincadores, a ausência de um padrão de nomenclatura para os passos trouxe certas dificuldades. Com o auxílio de Fabio Soares, organizei uma proposta de denominação que se relaciona com os momentos da brincadeira. Chamo de *Zabelin* o passo que é dançado na parte da brincadeira que leva o mesmo nome, cuja letra da música é: *"Zabelin, zabelin, zabelin, zabelão... eu não, eu não, eu não, eu não".* Do mesmo modo, *Capim da lagoa* é o nome dado ao passo executado quando é cantada a toada: *"Capim da lagoa sereno molhô! Molhô bem molhado, molhado ficô!"*.

Seguindo a recomendação da pesquisadora Helena Tenderini (2003), procurei "não dar nome aos bois dos outros", agregando sempre que possível as reflexões, categorias e nomenclaturas utilizadas pelos próprios brincadores. No entanto, foi indispensável para o desenvolvimento da pesquisa estabelecer uma categorização tanto no texto escrito como no DVD. Repito que não existe aqui o interesse em oferecer uma denominação definitiva aos passos do cavalo marinho, a nomenclatura foi sugerida apenas para cumprir seu papel dentro dos limites compreendidos pelo presente estudo. A execução dos passos está no DVD que acompanha esta dissertação e foi realizada tanto por brincadores como pelos integrantes do Grupo Peleja.

Relação de nomes de passos sugerida

- Trupé de um lado só
- Trupé cheio
- Tesoura
- Rosário
- Mané do Baile aberto
- Capim da lagoa
- Trupé base
- Trupé junto
- Zabelin
- Galante
- Mestre balançou
- Chave do baú
- Trupé macio
- Dois chutes
- Maguio
- Marieta
- Ladeira acima

Conjunto de exercícios elaborados com base na experiência do Grupo Peleja

A seguir, descrevo alguns dos exercícios que foram utilizados e desenvolvidos ao longo da experiência de sala do Grupo Peleja. São exercícios propostos por Daniel Braga Campos[52], aplicados de modo mais intensivo nos anos de 2003, 2004 e 2005. Na classificação que se segue, eles foram divididos e organizados de modo a isolar funções, realçando seus objetivos principais. Entretanto, em nossa prática, eles relacionam-se e sobrepõem-se, apresentando múltiplos desdobramentos que acabam por embaralhar objetivos.

São em geral exercícios que trabalham com a exploração do espaço em combinação com a execução dos trupés. Dinâmicas que envolvem a relação interpessoal por meio do jogo. Como dito anteriormente, são exercícios que, para ser realizados, pressupõem um certo grau de familiaridade com os passos do cavalo marinho.

A escolha por disponibilizar o conjunto de exercícios foi, ao longo da pesquisa, motivo de inúmeras angústias e frustrações. Muito foi pensado e repensado sobre a pertinência de expor esses eventos relacionados a nossa prática de sala, não só pelo receio de ferir a cumplicidade inerente a uma experiência coletiva, mas também pelo fato de que nessa experiência os exercícios representam apenas uma parcela, uma peça do todo.

[52] Apesar de o Grupo Peleja ter sido formado no ano de 2003, a pesquisa iniciou-se no ano de 2002. Alguns dos exercícios aplicados na prática do Peleja são resultado dessa fase anterior, na qual colaboraram Alice Vilella, Hugo Burg Calcilhas e Luiz Canoa.

Sou consciente de que se perde muito do sentido dos jogos ao desconectá-los de seu contexto, ao traduzi-los em texto escrito e audiovisual. Porém, resolvi mantê-los no corpo da pesquisa, para que essa experiência específica torne-se acessível a outros pesquisadores interessados em procedimentos de apropriação de elementos advindos de manifestações populares. Trata-se, portanto, da disponibilização de um caminho já percorrido entre outros tantos possíveis.

A) Passo solto

Trabalho individual
Manipulação de energia
Foco na dimensão mecânica

Esse exercício tem como objetivo o aperfeiçoamento técnico dos passos do cavalo marinho. Pode ser executado com dois objetivos distintos: o aperfeiçoamento técnico ou a exploração isolada dos princípios que foram identificados anteriormente.

• **O aprimoramento técnico**

Nessa variação do exercício, o objetivo é a exploração individual da mecânica dos diferentes passos. Com o auxílio de um estímulo sonoro (música de cavalo marinho ou um baião – que representa o mesmo desenho rítmico, só que com um andamento mais lento), estabelece-se relação com a pulsação da música, de modo a manter a estrutura mecânica do passo. Mantendo a forma do passo, pode-se explorar o espaço de dois modos diferentes: efetuando deslocamentos pelo espaço ou explorando o tamanho do próprio passo (essa exploração espacial relativa ao espaço do corpo, vamos denominar de exploração de **intensidade**).

A exploração do tamanho do passo pode ser executada por meio de

variações de porcentagem. Por exemplo, definindo um padrão que represente cem por cento, é possível diminuir essa porcentagem para cinquenta por cento e, assim, realizar apenas metade do desenho espacial do passo.

Outra forma de trabalhar o aperfeiçoamento técnico é efetuar **trocas** entre diferentes passos. Pelo domínio de diferentes passos, é possível realizar transições de um para outro sem realizar pausas, mantendo a pulsação da música. Esse exercício pode ser realizado também sem música ou até com músicas que possuam outras estruturas rítmicas, distintas da que caracteriza o cavalo marinho.

• **Exploração de princípios**

Enfatiza-se a exploração dos princípios formais identificados, trabalhando cada um de modo isolado. Na exploração de princípios, investigam-se os limites formais do passo, não existindo compromisso com a manutenção do "desenho original". Ao contrário do trabalho de aperfeiçoamento técnico, a ênfase deste trabalho está na qualidade e na intensidade de energia empregada na realização do movimento, e não mais na forma. Aqui os passos dissolvidos em princípios funcionam como catalisadores na criação e manipulação de energia.

Passo solto	Aprimoramento técnico	Espaço (deslocamentos)
		Intensidade (tamanho do passo)
		Música diferente
		Sem música
		Trocas de passos
	Exploração de princípios	Base baixa
		Lançamento da crista ilíaca
		Escapada
		Inclinação do tronco

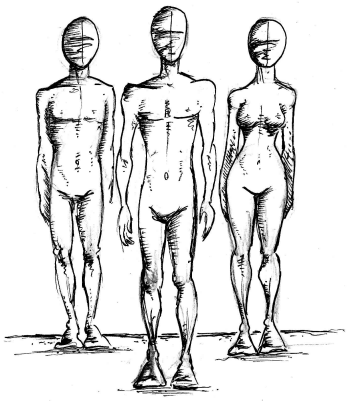
• Passo solto e treinamento energético

Dentro da experiência de sala do Grupo Peleja, além dos jogos, existem combinações de elementos técnicos que configuram dinâmicas de trabalho. Uma experiência realizada intensamente foi a combinação do treinamento energético com o passo solto. Uma vez aprendidos os códigos da dança do cavalo marinho, eles passaram a fazer parte de nosso repertório corporal, representando uma informação que podia ser facilmente acessada. Sem interrupção, passávamos do energético ao passo solto, com ou sem um estímulo musical. Pelo estabelecimento de relações entre o treinamento energético e os códigos, foi possível descobrir tanto maneiras diferenciadas de realizar os passos quanto estados corporais viabilizados pela repetição dos códigos.

Em treinamentos que ocorreram depois da primeira viagem de campo, esse tipo de experiência reconectava-nos com qualidades de energia observadas e experimentadas na brincadeira. Em uma experiência específica, tivemos a oportunidade de participar como galantes em uma sambada que durou cerca de oito horas. Esse ultrapassar de limites físicos na brincadeira gerou em nossos corpos estados psicofísicos muito parecidos com os que vivenciamos na prática do treinamento energético. Em trabalhos de sala posteriores a essa experiência, a relação construída com os brincadores dentro e fora da brincadeira pressionava a informação que havia sido incorporada anteriormente, criando novas corporeidades; samba contagiando, permeando e interferindo no treino.

B) Pato

Relação espacial interpessoal
Exploração do deslocamento espacial em grupo



Esse exercício empresta seu nome do modo como essas aves se organizam em voo. O exercício visa à manutenção de um desenho espacial formado pelo coletivo em seu deslocamento pelo espaço enquanto todos executam o mesmo passo predeterminado. Esse deslocamento é conduzido pelo líder, pessoa que se posiciona à frente do grupo, no campo de visão dos demais. Apesar de o nome remeter ao desenho em "V", formado pelas aves em voo, o exercício pode ser realizado com diferentes desenhos geométricos, como o losango, o círculo ou até mesmo em fila. Foram identificadas três variações para este exercício.

• **Foco no deslocamento espacial**

O objetivo principal consiste em manter o desenho espacial do grupo enquanto este se desloca pelo espaço. Assim, mantendo as distâncias entre os indivíduos, estabelece-se um estado de prontidão e de alerta.

• **Foco na imitação da gestualidade**

Deslocando-se pelo espaço, o líder propõe variações na execução dos passos, pequenos gracejos e particularidades. Assim, os demais devem imitá-lo enquanto mantêm o desenho espacial do grupo. O contato com as particularidades do outro permite a ampliação das nuanças e dos trejeitos, uma vez que proporciona uma exploração da mecânica do passo por meio de um estímulo externo (imitação).

• Trocas de líder

Essa variação do exercício consiste em realizá-lo com o passo de galante, trocando abruptamente de líder. O grupo desloca-se pelo espaço mudando constantemente de condutor. É considerado líder/condutor aquele que se situa na frente do grupo. A frente, por sua vez, é definida pela direção em que o grupo está se deslocando. Toda vez que há mudança de direção, muda também o líder. O passo de galante, caracterizado por um deslocamento vivo e rápido, torna o exercício mais dinâmico, o que, somado à troca ágil do líder, exige um maior estado de atenção entre os integrantes do grupo.

PATO	Foco no deslocamento espacial
	Foco na imitação da gestualidade
	Realização de trocas de líder

C) Siga o mestre

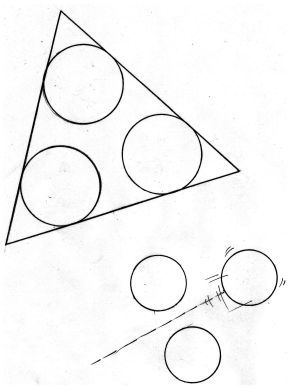
Manipulação da intensidade do passo
Treinamento individual
Observação de gestualidade

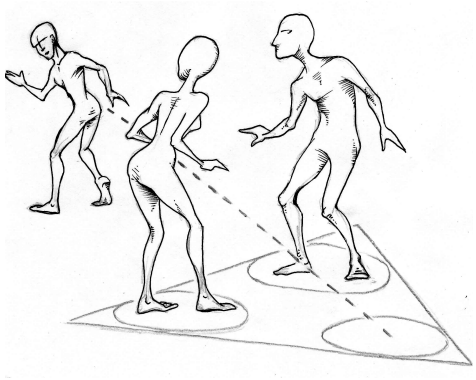
Exercício que tem por base a imitação de diferentes corporeidades. Pode ser trabalhado em qualquer disposição espacial, com ou sem deslocamento. O líder se posiciona no campo de visão dos demais e propõe diferentes

qualidades e intensidades de movimento, explorando diferentes possibilidades do passo, mantendo-se parcialmente o desenho original. O líder tem de manter o desenho rítmico básico do passo, propondo diferentes desenhos espaciais com o corpo. Ou seja, mantendo-se o ritmo do passo, brinca-se com sua forma. Esse exercício pode ser trabalhado mantendo-se o mesmo passo ou realizando-se mudanças. Trata-se de um trabalho de precisão e aprimoramento técnico do passo por meio de um estímulo externo. Quando observamos os brincadores dançando, notamos pequenas variações do mesmo passo. Pelo apuro do olhar e da coordenação, esse exercício promove um refinamento da observação, possibilitando a imitação/apropriação de pequenos trejeitos.

D) Passa-passa

Ênfase na relação interpessoal
Exercício realizado em trio





Exercício que acontece da seguinte maneira: três pessoas conservam uma formação triangular deslocando-se pelo espaço enquanto executam o mesmo passo. Os participantes permanecem voltados para o centro do triângulo de modo que cada um possa ver os outros dois.

Num primeiro momento, há apenas esse deslocamento pelo espaço,

com o objetivo de se manter a formação. Nenhum dos participantes em específico conduz o deslocamento do grupo. Todos podem propor simultaneamente as direções do deslocamento, assim, cada um precisa estar atento às propostas dos demais. Após esse primeiro momento, inicia-se o jogo, em que uma das pessoas deve passar entre as outras duas e restabelecer a forma triangular. Esse deslocamento deve obedecer a uma das regras específicas:

• Ordenado

Respeitando uma sequência pré-estabelecida de quem vai passar: 1, 2, 3, 1, 2, 3...

• Com disputa

Sem respeitar uma ordem, cada participante tenta passar o máximo de vezes no meio das outras duas.

• Sem deixar passar

Uma pessoa é escolhida para tentar passar entre as outras duas, e essas devem deslocar-se pelo espaço sem deixar que a primeira passe.

• Fazendo passar

Do mesmo modo, uma pessoa é escolhida com o objetivo de não passar entre as outras duas (fugindo), enquanto essas se esforçam para passá-la.

• Aleatório

Alterna-se entre as possibilidades acima descritas.

E) Peso

Ênfase na relação interpessoal por meio do contato corporal
Pode ser realizado com ou sem estímulo sonoro externo (música)
Exercício realizado em dupla

A dupla explora aqui relações de contato corporal enquanto dançam o passo. Usando o peso do corpo, ora empurrando, ora puxando, a dupla mantém-

se conectada em deslocamentos pelo espaço. É inevitável que a forma do passo se altere em função da necessidade de restabelecer o equilíbrio, alterado constantemente. O exercício só deve ser realizado sem música quando a dupla possuir domínio do ritmo do cavalo marinho, pois, mesmo não se mantendo a forma do passo, é justamente a célula rítmica que permanece constante, como um estímulo externo que regula a relação.

F) Ritmo

Ênfase na relação interpessoal estabelecida pelo ritmo
Exercício realizado em dupla ou grupo

Esse exercício pode ser realizado em qualquer disposição espacial. O foco é a relação com a célula rítmica do cavalo marinho. Sem utilizar uma música mecânica, os participantes relacionam-se com essa estrutura rítmica por meio do princípio do *silêncio alternado*. Em roda, as pessoas executam um mesmo passo alternadamente, um de cada vez, com intervalos fixos de silêncio entre cada um. As pessoas obedecem a uma sequência pré-estabelecida. Ex: pessoa 1, pessoa 2 e pessoa 3. Mantendo internamente o ritmo (um ritmo comum a todos), cada um pode decidir o momento em que inicia e em que termina a execução, mantendo o tempo do silêncio. Num segundo momento, o exercício pode evoluir, permitindo o livre deslocamento de cada um pelo espaço, mantendo-se sempre as regras estabelecidas. Como variação do exercício, podem-se acrescentar regras precisas:

• definição da duração do intervalo (exemplo: um compasso, dois compassos...);
• definição do tempo de execução do passo;
• combinações de duplas ou trios que executam o passo ou o silêncio simultaneamente.

G) Peleja

Exercício de exploração espacial em dupla
Ênfase na relação interpessoal

Esse exercício baseia-se no jogo do maguio, jogo de desafio que acontece no início da brincadeira do cavalo marinho, ocorrendo da seguinte maneira: os brincadores posicionam-se em roda – a partir desse momento, cada um possui seu lugar fixo nessa roda –, um dos brincadores inicia o jogo, deslocando-se (com o passo do maguio) na direção de um outro brincador. Esse outro, por sua vez, pode escolher entre se deslocar em direção a um terceiro brincador, ou responder ao desafio – deslocando-se na direção daquele que o "desafiou". Tudo isso acontece respeitando a duração da frase rítmica que caracteriza o passo do maguio. Os brincadores realizam variações do desenho do passo, porém sempre respeitando seu desenho rítmico.

No exercício denominado Peleja, duas pessoas mantêm-se em relação frontal executando um mesmo passo do cavalo marinho. O exercício baseia-se no princípio de *ataque* (deslocamento na direção da outra pessoa) e *defesa/fuga* (deslocamento na direção oposta ao outro). Tanto o ataque como a defesa/fuga são realizados com o passo do maguio. Um estado de atenção é criado pelo fato de que ambos podem atacar a qualquer momento, e aquele que é atacado necessita reagir imediatamente. Além da relação frontal, os participantes têm de manter a distância que existe entre eles.

• Variação

Uma outra possibilidade de executar esse exercício acontece sem ataque, com foco na manutenção da relação frontal. Um dos participantes escolhido previamente tenta passar pelas costas do outro, que, por sua vez, deve impedi-lo, mudando de direção. Nessa variação, o passo do maguio não funciona como um ataque, mas, sim, como um deslocamento rápido e brusco.

CAPÍTULO III

QUANDO CÂMERA E SAMBADOR FAZEM SOCIEDADE

3.1. Deslocando contextos: filmando sambadores fora da brincadeira.

O registro dos brincadores em sala de trabalho aconteceu em três ocasiões diferentes: dois dias de filmagem realizados no Clube Municipal de Condado-PE e outro realizado na sede da Cia. Compassos de Dança, em Recife-PE. O objetivo era registrar os brincadores realizando os passos do cavalo marinho fora do contexto da brincadeira. Participaram dessas filmagens individuais cinco brincadores: Aguinaldo Roberto da Silva, Fabio Soares, Jaclécia Roberta da Silva, Albemir Onório da Silva (Bemilo) e Amauri Onório da Silva (Mamau). A mesma música[53] foi escolhida para todas as filmagens com a intenção de facilitar a posterior inserção do áudio no momento da edição, essa mesma música foi também utilizada em filmagens dos integrantes do Grupo Peleja[54].

Uma das dificuldades encontradas para a realização dessas sessões de filmagem foi a diferença existente entre os nomes dos passos que foram codificados dentro da práxis do Grupo Peleja e a classificação dos brincadores. Como já foi comentado neste trabalho, a nomenclatura inexiste para os brincadores, ou, quando existe, é confusa e esquiva. De um modo geral, os brincadores não têm por costume compreender sua dança dividida em passos. Para os brincadores, os passos representam códigos que são acessados no momento do samba, em operações orgânicas de combinação, junção e sobreposição. Assim, para realizar o registro, solicitei que os passos fossem executados de modo isolado, o que obviamente fez com que emergissem pequenas diferenças em relação à execução na brincadeira.

Ao longo dos anos em minhas viagens de campo, pude perceber significativas mudanças em relação à execução do passo. Esse caráter dinâmico

---

[53] Faixa n° 12, *Toada Solta,* do CD *Pimenta com Pitu* do rabequeiro Luiz Paixão.

[54] Posteriormente, optei por trabalhar com uma música sem melodia, que tivesse apenas os instrumentos de percussão utilizados no banco de cavalo marinho. Com essa finalidade, montei uma "base ritmica de cavalo marinho" por meio de gravações realizadas por Fabio Soares tocando baje, mineiro e pandeiro.

inerente ao aspecto técnico do cavalo marinho evidenciou-se quando confrontei as filmagens realizadas com Aguinaldo Silva (atualmente com 40 anos) com aquelas de brincadores mais novos. Como afirmou Aguinaldo em entrevista, existem passos que brincadores mais antigos não executam justamente por considerá-los invenções recentes. O contrário também é notado, existem passos que os mais novos não dançam.

O caráter dinâmico inerente à brincadeira, como já vimos, faz com que sua continuidade histórica seja garantida por meio da aceitação de pequenas alterações. Assim, a realização das filmagens auxiliou no sentido de estimular a compreensão do cavalo marinho como um evento possível somente pela junção de singularidades.

Se considerarmos que o registro das corporeidades dos brincadores nas sessões individuais de filmagem ocasionou um certo grau de estranhamento, devemos refletir sobre que tipo de implicações esse estranhamento desencadeia. Se deslocarmos o sambador de seu contexto, substituirmos o banco por um som mecânico, subtrairmos o público, o que restar será representativo de algo? Sem dúvida, quando isolamos os códigos do restante da brincadeira, perde-se muito em qualidade e em intensidade de energia. Perde-se, sobretudo, uma parcela do sentido da ação, ou seja, substitui-se a intencionalidade do brincador em sambar no contexto da brincadeira por uma outra motivação que se relaciona à ação de performar para uma câmera.

Assim, é preciso considerar que existem ressalvas. O conteúdo do DVD representa um recorte no espaço e no tempo. Ao captar imagens, fixamos, por meio do suporte audiovisual, dinâmicas corporais determinadas que são representativas do momento em que foram filmadas. Se fizermos o mesmo exercício com os mesmos brincadores daqui alguns anos, o resultado invariavelmente será diferente. Se damos contornos permanentes a processos em transformação, é salutar que o façamos com a consciência das limitações da

operação. Assim, não se pretendeu, em nenhum momento, estabelecer ou transmitir uma forma correta ou exemplar de executar os passos. Participaram das filmagens, brincadores de diferentes idades justamente para que as singularidades da dança pudessem ser reveladas.

Por outro lado, as imagens de passos realizados por brincadores confrontadas com registros dos integrantes do Peleja geraram certo grau de frustração. Depois de tantos anos praticando os passos do cavalo marinho, esperava encontrar mais semelhanças do que diferenças. Entretanto, a edição das imagens criou condições extremamente favoráveis para comparar o modo como nós do Peleja dançamos às corporeidades dos brincadores. Tarefa tanto ingrata quanto reveladora, uma vez que permitiu visualizar as transformações sofridas pelos códigos nesse processo específico de apropriação/transmissão.

A intenção de incorporar ao DVD as imagens geradas no deslocamento contextual dos brincadores foi motivada pelo desejo de revelar o trajeto de criação dos exercícios utilizados nos treinamentos do Grupo Peleja. Assim, pela edição das imagens (que justapõem materiais capturados em diversos momentos e lugares), é possível visualizar diferentes etapas envolvidas na construção dos exercícios.

3.2. Notas sobre *Na Mata tem.*

Primeira etapa: desejo inicial e realização das primeiras filmagens

Desde o projeto inicial da pesquisa, existiu o desejo de realizar um filme. O objetivo era tão simples quanto vago: construir uma obra audiovisual que fosse capaz de situar o cavalo marinho em seu contexto sociocultural. Pretendia, por meio do audiovisual, despertar sensações semelhantes às que me visitaram ao encontrar com pessoas e paisagens da Zona da Mata Norte. Acreditava que a proposta de exercícios necessitava ser apresentada junto a imagens que revelassem o universo em que a brincadeira se enraíza. Assim, interessava-me mostrar não apenas o momento do samba, mas expor seu entorno. Imagens que alimentam a brincadeira, que preenchem de sentido essa forma específica do brincar.

No final do ano de 2006, eu havia recém-ingressado no mestrado e preparava-me para nova viagem de campo. Prontifiquei-me a marcar reuniões com o orientador desta pesquisa, o Prof. Dr. Adilson Ruiz, que me ajudou a traçar um primeiro plano de filmagens com a intenção de esboçar os primeiros contornos do roteiro do filme. Com esse plano inicial, retornei a Condado com uma filmadora, algumas fitas e uma lista de coisas a filmar. Tratava-se de uma lista composta por locais da cidade que julguei relevantes no conjunto de minhas experiências anteriores em campo. Eram imagens de uma casa de farinha, da rua principal do município, do açude, da feira, do matadouro, do bairro de Novo Condado (onde a maioria dos brincadores reside) e da estrada de oito quilômetros que liga o município de Goiana à cidade de Condado.

Como pretendia vincular depoimentos às imagens, elaborei outra lista com as pessoas que pretendia entrevistar. Essa lista era composta por brincadores do Cavalo Marinho Estrela de Ouro, integrantes do Grupo Peleja e alguns artistas de Pernambuco que utilizam elementos do cavalo marinho em suas

criações[55].

Inicialmente, acreditava que a questão central do filme era focar na apropriação da brincadeira por artistas vindos de outras formações. Interessava-me revelar as nuances de encontros entre a manifestação tradicional e esse tipo de uso de seus elementos.

Era minha terceira viagem à região, de modo que já existia uma gama de relações estabelecida e uma certa familiaridade com aquele universo tão distante do meu cotidiano de ator e acadêmico. Nessa empreitada, ficou evidente minha falta de intimidade com a linguagem audiovisual. Mesmo já tendo travado algum diálogo com realizadores e com a bibliografia específica, existia uma enorme sensação de desconforto em relação ao uso da câmera. Em campo, a presença da câmera redimensionava negativamente a relação outrora estabelecida com os brincadores, como se um acordo tivesse sido ferido.

A sensação de desconforto aumentava nas tentativas de registrar imagens da brincadeira. Compreendi logo que não seria simples conciliar a captação de imagens da brincadeira e a participação nessa brincadeira. A filmadora revelou-se, para mim, naquele momento, um empecilho à experimentação da brincadeira, instaurando o conflito: filmar ou sambar?

Para resolver tal conflito, formulei uma questão interna: afinal, as respostas que eu buscava no cavalo marinho poderiam ser melhor respondidas pela intensificação de minha participação no brinquedo ou mediadas pela filmadora? As duas possibilidades pareciam não apenas distintas, mas verdadeiramente inconciliáveis, principalmente por serem tarefas que necessitam de habilidades específicas. Assim, compreendi que mesmo envolvendo filmagens da brincadeira, minha abordagem dava-se a partir do ponto de vista de um ator-dançarino. Apesar do desejo de compor ao final uma obra audiovisual, meu interesse maior concentrava-se na observação e na apropriação de elementos da

[55] Entre eles Maria Paula Costa Rêgo, Pedrinho Salustiano (filho de Mestre Salustiano) e Helder Vasconcelos.

expressividade corporal dos brincadores. Assim, mostrou-se mais relevante vivenciar a brincadeira do que registrá-la. Mesmo porque sentia que a presença do aparelho colocava em risco o processo de aproximação com os brincadores e com o brinquedo. Priorizei, portanto, a manutenção das relações com os brincadores em detrimento do registro audiovisual.

Diante de minha frustração de não ter presenciado nenhuma brincadeira do Estrela de Ouro durante todo o período de minha viagem anterior a Condado (janeiro de 2006), entendi que não valia a pena arriscar perder ocasiões de sambar, principalmente quando desconfiava da qualidade do material que captava com a filmadora. Assim, arrisquei a possibilidade de dispor de outras viagens para a realização das filmagens e deixei momentaneamente de lado a utilização da câmera no momento do samba.

As entrevistas foram igualmente postergadas. Ao tentar combiná-las, deparei-me com uma série de desencontros e imprevistos que acabaram por impedir sua realização. Durante o ciclo natalino (final de dezembro e início de janeiro), muitos pesquisadores visitam a cidade de Condado. É uma época em que um certo assédio aos brincadores e Mestres é comum. Pude observar, ao longo da experiência na Zona da Mata, que nesta época a presença de tantas pessoas interessadas no cavalo marinho tem por consequência uma certa padronização do conteúdo das entrevistas.

Depois de realizar algumas entrevistas, percebi que não conseguiria obter depoimentos com o teor subjetivo que esperava. Deparei-me com um discurso estruturado, construído de acordo com interesses que os brincadores imaginavam que eu tivesse. Percebi que se protegiam, esquivavam-se, desviando-me de qualquer possibilidade de aproximação daquilo que eu pretendia: captar depoimentos que apontassem para o sentido singular que fazia com que eles continuassem brincando. Como sabia que voltaria à região, decidi também deixar para um momento posterior a captação das entrevistas. Concentrei-me, portanto,

em captar imagens da cidade e realizar as filmagens individuais dos brincadores executando os passos da dança. São dessa primeira empreitada as imagens realizadas com os brincadores na cidade de Condado que constam no DVD.

Redirecionando os rumos

Os conflitos suscitados pela utilização da filmadora nas brincadeiras foram fundamentais para reordenar a pertinência do uso da linguagem audiovisual dentro dos procedimentos metodológicos. Compreendi que, no meu caso, o audiovisual representava um meio instrumental para realização da investigação; um uso específico delimitado pela particularidade dos interesses inerentes a esta pesquisa.

De volta a Campinas, pela análise do material captado em campo, foi possível reavaliar as estratégias que estava empregando para a construção do filme. O mais preocupante era justamente a qualidade das imagens das brincadeiras. Eram em si um interessante material de registro, mas não se adequavam à finalidade de compor uma obra audiovisual. A pouca luz, a falta de firmeza na mão e meu incômodo em realizar deslocamentos durante a sambada, na busca de melhores enquadramentos, foram alguns dos fatores que contribuíram para que esse fosse um material incompatível com o desejo de realizar um filme.

Simultaneamente à analise do material, realizei novas entrevistas, agora com Carolina Laranjeira e Daniel Campos, integrantes do Grupo Peleja, e com Jesser de Souza e Ana Cristina Colla, do grupo Lume. Apesar da minha, até então, inexistente experiência na condução das entrevistas, consegui obter um material relevante dentro do que estava pretendendo. As entrevistas com Jesser e Ana Cristina revelaram muitos aspectos interessantes, a respeito tanto das singularidades de suas abordagens quanto dos procedimentos coletivamente adotados no Lume. Ao mesmo tempo, as conversas com Daniel e Carolina

despertaram-me para outras possibilidades de interpretação de alguns dos eventos que havíamos compartilhado.

Entusiasmado, acreditava que com esse material conseguiria compor o filme que idealizava. Porém, ao tentar alinhavar o material das entrevistas com o restante do material, não consegui achar um fio que sustentasse uma narrativa. Quanto mais trabalhava na decupagem do material, mais ficava claro que os depoimentos não se conectavam, não encontravam pontos de conexão que justificassem a necessidade de aquelas imagens estarem juntas compartilhando espaço em uma mesma obra.

Nessa época, comecei a pensar que o filme não aconteceria. O fato de a organização do conjunto de exercícios já estar bastante adiantada me ajudava a lidar com a frustração, pois representava uma pequena conquista no desafio de trabalhar com a linguagem audiovisual. Porém, antes de descartar a possibilidade de concretizar o filme, resolvi procurar auxilio com profissionais do vídeo. Nessa busca encontrei afinidades que me levaram a construir parceria com o realizador Hidalgo Romero[56], parceria de extrema importância para a realização do filme.

Depois de apresentar a ideia inicial em uma reunião, prontifiquei-me a organizar um pequeno material para que ele pudesse compreender melhor em que estágio o filme se encontrava. A ideia foi reunir em um DVD os trechos de entrevistas que eu julgava mais preciosos. Ao realizar essa tarefa, pude revisitar o material já com outra perspectiva, ficando ainda mais certo de que, apesar da riqueza contida nos depoimentos, aquele material era muito distante de meu objetivo.

Ao avaliar o material junto com Hidalgo, foi possível perceber que a condução da entrevista fazia com que os depoimentos fossem, em sua maioria, de

[56] Hidalgo Romero é membro do Núcleo de Pesquisa e Realização Audiovisual do Laboratório Cisco – Educação e imagem. Desenvolve projetos de filmes e roteiros de ficção com o Kinostudio Cinema Digital. Realiza pesquisa de mestrado em Multimeios, no Instituto de Artes da Unicamp, sobre a "transcriação" da obra literária em roteiro de cinema.

caráter impessoal. Conseguia visualizar muito do discurso das pessoas, porém muito pouco de sua relação com o assunto de que estavam tratando. Algo como se o discurso estruturado diluísse uma parcela do vigor da relação existente entre meus interlocutores e as experiências que relatavam. Ficou nítida a necessidade de descartar o material captado até então para que o filme pudesse materializar-se.

Num complicado e penoso exercício de desapego, compreendi que a fase inicial servira de ensaio para o filme. De certa forma, possuía agora uma noção mais clara de minhas limitações nessa empreitada.

Como não dispunha de equipamentos profissionais, tampouco de uma equipe, resolvi apostar em uma abordagem que privilegiasse a relação que eu havia estabelecido com as pessoas em Condado. Assim, a brincadeira passou a representar não o foco central do filme como havia imaginado, mas o fenômeno que agregava essas pessoas com as quais havia estabelecido vínculos. Pretendia agora focar no encontro entre os integrantes do Peleja e os brincadores do Estrela de Ouro. Logo, passei a interessar-me pelos contornos particulares desenhados por cada indivíduo envolvido.

Diante do reconhecimento de minha fragilidade ao conduzir as entrevistas, lancei mão de outra parceria que foi igualmente fundamental ao trabalho. Tainá Barreto, atriz-dançarina do Grupo Peleja, entrou no processo com a função de conduzir as novas entrevistas. Escolha que se deu não por sua experiência anterior desempenhando essa função, mas, sim, por sua sensibilidade e familiaridade tanto em relação aos demais integrantes do Grupo Peleja como em relação aos brincadores.

Uma vez tomada a decisão de descartar grande parte do material captado anteriormente e de dar um novo rumo ao filme, houve a necessidade de concentrar a realização das filmagens em poucos dias. Assim, retornei à cidade de Condado, dessa vez não para sambar nem para alguma visita específica, mas

com o propósito de captar imagens que revelassem aspectos da relação dos brincadores com o cavalo marinho.

Partimos para Condado com uma “equipe” de duas pessoas e uma estratégia simples a seguir. Eu estaria responsável pela câmera e Tainá conduziria as entrevistas. A estratégia era iniciar com perguntas que são costumeiramente feitas por pesquisadores: com que idade começou a brincar? Com quem? Onde? Como nossa real intenção consistia em conseguir dos brincadores depoimentos que revelassem aspectos de suas subjetividades, as primeiras perguntas tinham apenas a função de “esquentar” a conversa e de diminuir o estranhamento causado tanto pela câmera quanto por uma conversa pré-agendada.

Esse primeiro momento tornou-se fundamental ao longo das entrevistas, uma vez que não só permitia uma dissolução (ou, ao menos, uma atenuação) do desconforto inicial, como também representava uma adequação de caráter mais técnico, quando o enquadramento escolhido era regulado à movimentação do entrevistado.

No que concerne ao cavalo marinho Estrela de Ouro, uma nova relação de entrevistados foi proposta com a intenção de incluir pessoas que mesmo não sendo da brincadeira sempre acompanham as sambadas. Foi importante incluir também algum brincador que não possuísse relações de parentesco com Mestre Biu Alexandre, na intenção de revelar as nuanças dessa modalidade de relação construída com a brincadeira.

Para a captação das imagens da brincadeira, parti de um novo pressuposto. Com a ideia de sintetizar a brincadeira, formulei uma lista dos elementos e momentos do cavalo marinho que me chamavam mais atenção. Detalhes que me saltavam aos olhos, com os quais seria capaz de transmitir uma percepção singular da brincadeira. Nessa lista, encontrei texturas de vestimentas, ângulos determinados da roda, pequenos gestos, recortes de figuras específicas. Eram flagras que denotavam minhas emoções e sensações perante aspectos

determinados do cavalo marinho. De certo modo, a interface com o audiovisual tornaria minhas questões subjetivas potencializadoras da obra audiovisual.

Entretanto, essa intenção de retratar a roda do cavalo marinho através de meu olhar singular para a brincadeira esbarrou numa dificuldade deveras concreta: a inexistência de uma sambada do Estrela de Ouro no período que me restava para concluir a pesquisa. Passado o período compreendido por dezembro e janeiro, as sambadas só ocorrem em função de contratos e projetos pontuais, ficando, assim, difícil de prever quando acontecem.

Desse modo, as imagens da brincadeira que compõem o filme são fruto da parceria com a videasta Tatiana Devos Gentile[57], foram captadas a partir de uma lista construída por mim, Tatiana e Tainá[58], com idéias de enquadramentos e ângulos determinados da brincadeira. Considero que a parceira com Tatiana representou um grande ganho para o filme, uma vez que se trata de uma realizadora que mantém fortes vínculos com os brincadores de Condado desde o ano de 2004, acompanhando de perto tanto o Cavalo Marinho Estrela de Ouro como o Maracatu Rural Leão de Ouro[59]. Ao longo desses anos, ela construiu grande familiaridade com o universo da Zona da Mata Norte pernambucana, fato que, aliado à sua experiência com a linguagem audiovisual, reflete na força simbólica de suas imagens.

A motivação de fazer do filme um local simbólico para expor nuanças do diálogo travado entre os sambadores e integrantes do Grupo Peleja (estes últimos representando "artistas contemporâneos") revelou-se, não como eu previ, pelo intercalar de trechos de entrevistas e depoimentos, mas, sobretudo, pelo modo

---

[57] Tatiana Devos Gentile é vídeo-artista e documentarista. Na cidade de Condado, realizou, em 2007, o filme *Baque Solto*, em parceria com Suiá Chaves. Também em 2007, foi contemplada pelo Rumos Itaú Cultural Dança, com o vídeo-dança *FF>>.* Em 2009, em parceria com Laura Tamiana, realizou também em Condado o projeto *Retrato Substantivo Feminino* (projeto contemplado no prêmio de interações estéticas, relacionado ao programa Cultura Viva do Ministério da Cultura).

[58] As imagens que compõem o filme foram inicialmente captadas para serem utilizadas no solo de dança contemporânea "Guarda Sonhos" de Tainá Barreto.

[59] Mestre Biu Alexandre é também dono do maracatu rural Leão de Ouro.

como o material coletado foi rearranjado, editado e montado para criar uma obra artística. Ao longo de todo o processo de construção do filme, foi necessário fazer escolhas, eleger este ou aquele itinerário, escolhas inerentes ao processo criativo e que são agenciadas pela subjetividade do criador. Assim, mesmo sem total consciência, imprimi no filme parte de meu olhar com relação à brincadeira, destacando elementos que me sensibilizaram nos encontros ocorridos ao longo do percurso investigativo.

Uma outra parceira importante no que concerne a construção do filme foi estabelecida com Helder Vasconcelos, que assina a trilha original. A intimidade que o artista possuí com a brincadeira do cavalo marinho e com todo o universo simbólico que permeia os brinquedos da Zona da Mata Norte pernambucana trouxe ao filme uma atmosfera onírica, em que timbres e ritmos são recriados. Frases rítmicas e melódicas do cavalo marinho e do maracatu rural foram utilizadas na composição das músicas, de modo que efeitos foram adicionados com a finalidade de construir sonoridades que, ao mesmo tempo em que são distintas das encontradas nos brinquedos, remetem a elas.

Em *Na Mata tem*, intencionei contemplar as singularidades que constroem o cavalo marinho. Mais do que descrever ou tecer considerações acerca da brincadeira, pretendi situá-la subjetivamente em seus brincadores, sujeitos responsáveis pelo fato de ela continuar existindo. O encontro subjuntivo que envolve minha experiência com o universo simbólico do cavalo marinho foi redimensionado por meio da obra audiovisual. Dentre tantas possibilidades percorridas ao longo do processo criativo, elegemos a versão atual como a mais próxima das intenções de poetizar acerca dos encontros ocorridos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação teve por fio condutor a análise de aspectos relacionados a minhas experiências emergentes de encontros com a brincadeira do cavalo marinho e, sobretudo, com seus brincadores. A motivação que proporcionou o encontro foi a análise acerca da apropriação de elementos da brincadeira para utilização em procedimentos de formação e treinamento de atores-dançarinos. Desejo de sistematização originado em esforços coletivos realizados pelo Grupo Peleja, do qual faço parte como ator-dançarino e pesquisador.

Ao longo da dissertação, foram apresentadas problematizações sobre a utilização de instrumentos e metodologias advindos da linguagem audiovisual em processos que dizem respeito à formação e ao treinamento de artistas cênicos. Foi proposto um modo específico de utilização da linguagem audiovisual dentro dos limites de interesse apresentados. Assim, o audiovisual mostrou-se extremamente fecundo e bastante apropriado a investigações no âmbito das artes cênicas, sobretudo a estudos que se concentram na observação, exploração e transmissão de gestuais e ações corpóreo-vocais.

No que concerne aos resultados alcançados pela pesquisa, foi apresentado um conjunto de exercícios práticos resultante de minhas análises sobre os esforços do Grupo Peleja em elaborar uma proposta de treinamento corporal para artistas cênicos, conjunto esse embasado na intersecção de elementos do cavalo marinho com o treinamento do grupo Lume.

A investigação envolveu, portanto, vivência em campo, treinamentos em sala de trabalho, análise bibliográfica e procedimentos de captação e edição de imagens. O trânsito entre frentes complementares de pesquisa permitiu alternar momentos de imersão no contexto observado com a realização de uma observação mais distanciada. Assim, houve momentos em que se admitiu um certo grau de "afrouxamento" no que diz respeito ao rigor dos procedimentos metodológicos, a fim possibilitar a emergência de traços subjetivos inerentes à

experiência de alteridade.

A conjugação de análises realizadas por meio de diferentes suportes ocasionou a modificação dos objetivos iniciais da pesquisa. Se, em um primeiro momento, o esforço maior concentrou-se na sistematização e elaboração de um conjunto de exercícios a partir de gestualidades, passos de dança e padrões de movimento observados na brincadeira do cavalo marinho, o desenvolvimento da pesquisa levou-me a considerar o caráter singular de minha experiência. Assim, creio que a maior contribuição da presente dissertação dá-se no sentido de expor os aspectos particulares de uma experiência de busca por elementos concretos para a instrumentalização de atores-dançarinos pautada em elementos de uma manifestação popular.

Ao apresentar o cavalo marinho, decidi ressaltar os trânsitos que ocorrem atualmente entre seus brincadores e os demais artistas cênicos contemporâneos. Assim, foram oferecidas algumas reflexões emergentes do campo teórico-metodológico das Ciências Humanas, principalmente por meio das obras de Pareyson (2001), Bhabha (2007) e Canclini (2008), que problematizam a produção simbólica e material realizada dentro dos limites da chamada *cultura popular*. Nesse sentido, intencionei questionar as fronteiras desta modalidade específica de produção cultural, de modo a compreender os saberes e as técnicas expressos na brincadeira do cavalo marinho no âmbito das linguagens artísticas contemporâneas.

A abordagem deu-se de modo a considerar todo o relevo histórico, social e artístico que envolve o entorno da brincadeira. Entorno que simultaneamente envolve e alimenta a brincadeira. Relevo que permeia tanto o texto escrito quanto o filme *Na Mata tem*, produto artístico fecundado a partir da experiência investigativa.

Ao problematizar as relações entre arte e vida, foi necessário adotar uma perspectiva que aproxima essas duas esferas do comportamento humano.

Uma vez que os trânsitos entre a brincadeira e seu entorno se mostraram intensos e constantes, tornou-se infértil tentar compreender a brincadeira a partir de categorias que opõem o cotidiano ao espetacular.

Ao tratar do que se convencionou aqui como *corpo sambador*, foi necessário incluir o aspecto permeável que possibilita que informações do âmbito cotidiano habitem o ato performativo ou espetacular. Apesar de a definição de corpo sambador se relacionar com o momento em que a brincadeira ocorre – instante em que o sambador acessa um manancial técnico-expressivo especializado –, é preciso considerá-lo a partir da complexa rede de fluxos que o atualizam por meio do contágio.

Mais do que apresentar considerações de caráter conclusivo, a presente dissertação aponta caminhos possíveis. Assinala a riqueza ainda pouco explorada que emerge do estabelecimento de diálogos horizontais entre as modalidades formais e acadêmicas das artes cênicas e informações fertilizadas em manifestações populares.

Referências bibliográficas

ACSELRAD, M. **Viva Pareia! A arte da brincadeira ou a beleza da safadeza - uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho**. Dissertação em Antropologia pela UFRJ, Rio de Janeiro, 2002.

ALVES, A. **Os Argonautas do mangue**. Campinas: Unicamp, 2004.

ANDRADE, C. D. **Os dias lindos**. Rio de Janeiro: Record, 2003

BAKHTIN, M. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento**. Brasília: Hucitec, 1999.

BARBA, E e SAVARASE, N**. A Arte Secreta do Ator. Dicionário de Antropologia Teatral.** Campinas: Hucitec, 1995.

BERGSON, H. **Matéria e Memória - Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BHABHA, H. K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2007.

BIÃO, A. e GREINER, C.(orgs.). **Etnocenologia - Textos Selecionados**. São Paulo: Anna Blume, 1999.

BONFITTO. M. **O ator- compositor. As ações físicas como eixo: De Stanislávski a Barba.** São Paulo: Perspectiva, 2002.

BURNIER, L. O. **A Arte de Ator - Da Técnica a Representação**. Campinas: Unicamp, 2001.

CAILLOIS, R. **Os Homens e os Jogos: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANCLINI, N G. **Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 2008

COUTO, M. **Um rio chamado tempo, uma casa chamada terra**. São Paulo: Companhia das letras, 2003.

FERRACINI, R. **A Arte de Não Interpretar como Poesia Corpórea do Ator**. Campinas: Unicamp, 2003.

_____. **Café com Queijo: Corpos em Criação.** Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP Hucitec, Campinas, 2006.

_____. **O corpo-subjétil e as micropercepções, um espaço-tempo elementar**. In: MEDEIROS M.B.; MONTEIRO M.F.; MATSUMOTO R.K. (org). **Tempo e performance**. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Artes, Instituto de Artes UNB, Brasília, 2007.

GADAMER, H. **Verdade e Método I – Traços Fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica.** Tradução: Flávio Paulo Meurer. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

GOIFMAN, K. **Valetes em Slow Motion - a morte do tempo na prisão: imagens e textos.** Campinas: Unicamp, 1998.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1989.

GREINER, C. **O Corpo, Pistas para estudos indisciplinares**. São Paulo: Annablume, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens, O Jogo como elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

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

LÉVY, P. Introdução. In: **O Que é o Virtual?.** Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

LEWINSOHN, A. C. **O ator brincante; no contexto do Teatro de Rua e do Cavalo Marinho.** Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, Campinas, 2009.

MAFFESOLI, M. **O conhecimento comum - introdução à sociologia compreensiva**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

OLIVEIRA, E. J. S. **A roda do mundo gira: um olhar sobre o Cavalo Marinho Estrela de Ouro (Condado-PE)**. Recife: Sesc, 2006.

_____. **A roda do Cavalo Marinho: espaço para uma memória**

espetacular de uma ancestralidade festiva in OLIVEIRA, E.; LOBATO, L. **Festas**, cadernos GIPE-CIT n˚20, Programa de pós-graduação em Artes Cênicas UFBA,Salvador, 2008.

PAREYSON, L. **Os problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PESSOA, F. **O Eu profundo e outros Eus**. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1980.

QUINTANA, M. **Porta giratória**. São Paulo: Globo, 2007.

TENDERINI, H. M. **Na Pisada do Galope Cavalo Marinho - na fronteira traçada entre Brincadeira e Realidade.** Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2003.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Referências bibliográficas não citadas

ARAÚJO, E. M. **O folguedo popular como veículo da comunicação rural: estudo de um grupo de Cavalo Marinho**. Dissertação (Mestrado em Administração Rural) – Departamento de Letras e Ciências Humanas, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 1984.

BARBA, E. **La Canoa di Carta. Trattado di Antropologia Teatrale**. Bologna: Mulino, 1993.

BARTHES, R. **A Câmara Clara.** Trad. Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BROOK, P**. A porta aberta: reflexões sobre a interpretação e o teatro**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

CANCLINI, N. G. **As culturas populares no capitalismo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

COLLA, A. C. **Da Minha Janela Vejo...: relato de uma trajetória pessoal de pesquisa no Lume.** Campinas: Unicamp, Hucitec, 2006.

COLLIER Jr., J. **Antropologia visual: A fotografia como técnica de pesquisa.** São Paulo: EPU, EDUSP, 1973.

CSORDAS, T. **Embodiment and Experience.** Cambridge: University Press, 1996.

DA-RIN, S. **Espelho partido: tradição e transformação no documentário**. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2006.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta – ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FO, D. **Manual Mínimo do ator**. Trad. Lucas Baldovino e Carlos David Szlak., São Paulo: SENAC, 1998.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. Trad. R. Ramalhete. Petrópolis: Vozes, 1987.

GEERTZ, C. **O saber local: novos ensaios em antropologia interativa**. Trad. Vera Melllo Joscelyne. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

GUMBRECHT, H.U. **Corpo e Forma - ensaios para uma crítica não hermeneutica**. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.

_____. **O elogio da Beleza atlética**. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

GIL, J. **Movimento Total – O Corpo e a Dança.** São Paulo: Iluminuras, 2005.

GONÇALVES, G. V. **Música e Movimento no Cavalo Marinho de Pernambuco**. Monografia apresentada ao curso de Especialização em Etnomusicologia da UFPE, Recife, 2001.

GROTOWSKI, J. **Em busca de um teatro pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

HIRSON, R. S. **Tal Qual Apanhei do Pé: uma atriz do Lume em pesquisa.** Campinas: Unicamp, Hucitec, 2006.

LABAN, R. **Domínio do Movimento**, org. Lisa Ullmann. São Paulo: Summus, 1978.

LEHMANN, Hans-Thies. **O teatro pós-dramático.** Trad. Pedro Sussekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LINS, C. **O documentário de Eduardo Coutinho - Televisão cinema e vídeo.**

Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

MAUSS, M. **As Técnicas Corporais.** In: **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Edusp v.2, 1974.

MARINHO, E. **O folguedo popular como veículo de comunicação rural: estudo de um grupo de cavalo marinho**. Dissertação (Mestrado em Administração Rural) UFRPE, Recife, 1984.

MATTA, R. **O que faz o brasil, Brasil?** Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

MORENO, W. P. O **Cavalo-Marinho de Várzea Nova: um grupo de dança dramática em seu contexto sócio-cultural.** Dissertação de (Mestrado em Ciências Sociais) UFPB, João Pessoa, 1997.

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

NASCIMENTO, M. C. M. **Família Salustiano: três gerações de artistas populares recriando os folguedos da Zona da Mata**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2000.

OLIVEIRA, J. A. P. **Catirina, o Boi e sua Vizinhança- elementos da performance dos folguedos populares como referência para os processos de formação do ator.** Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

OLIVEIRA, M. S. **Pensando Performance e Cavalo Marinho- Cruzamentos e Origens**. Dissertação de mestrado, Unirio, Rio de Janeiro, 2006.

ORTIZ, R. **Cultura Brasileira e identidade nacional**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PAVIS, P. **Dicionário de Teatro**. Trad. Maria Lúcia Pereira e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2001.

RODRIGUES, G. **Bailarino, Pesquisador, Intérprete: Processo de Formação.** Rio de Janeiro: Funarte, 1997.

SALES, Cecília. **Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística**. São Paulo: Annablume, 1998.

SAHLINS, M. **Ilhas de História**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

SCHECHNER, R. **Performance Theory**. New York, London: Routledge, 1988.

_____. **Between Theatre and Anthropology**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.

TRAVASSOS, E. **Os mandarins milagrosos: arte e etnografia em Mario de Andrade e Bela Bartok**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

TEIXEIRA, J. G. L. C. **Patrimonio Imaterial, performance cultural e (re)tradicionalização.** Brasília: UNB, 2004.

TURNER, V. **Liminal ao Liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual. Um ensaio de simbologia comparativa"**. Trad. Hebert Rodrigues. From Ritual to Theatre: The Human Seriouness of Play. New York: PAJ Publications, 1982.

VIANNA, K. **A dança**. São Paulo: Summus editorial, 2005.

VICENTE, A. V. **Maracatu Rural - O espetáculo como espaço social**. Recife: Associação Reviva, 2005.

VILLELA, A. M. **Das acontecências: experiência e performance no ritual assuriní**. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, Campinas, 2009.

WHYTE, W. F. **Sociedade de esquina**. Trad. Maria Lúcia Oliveira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

AURÉLIO: moderno dicionário da língua portuguesa. Curitiba: editora Positivo, 2004 (Dicionário Aurélio).

ANEXOS

ANEXO I

Cronologia das filmagens

01/01/2007 – Filmagem de sambada de cavalo marinho em Condado-PE, atrás do Clube Municipal.

Filmagens de passos e exercícios

23/01/2007 – Filmagem individual de Aguinaldo Roberto da Silva, no Clube Municipal de Condado.

25/01/2007 – Filmagem no Clube Municipal de Condado, participaram: Fábio Soares da Silva, Jacléssia Roberta da Silva, Jaline Kely da Silva, Amauri Onório da Silva, Alex Almeida e Albemir Onório da Silva.

06/10/2007 – Filmagem com integrantes do Grupo Peleja - Daniel Braga campos, Carolina Laranjeira, Tainá Barreto e Lineu Guaraldo.

*26/05/2008 - Filmagem individual de Fabio Soares da SIlva, realizada na sede da Compassos Cia. de Danças.

*08/09/2008 - Filmagem de Fabio Soares da Silva e Lineu Gauraldo, realizada na sede da Compassos Cia. de Danças.

*09/09/2008 - Filmagem de Tainá Barreto e Lineu Guaraldo, na sede da Compassos Cia de Danças.

Entrevistas:

28/06/2008 – Daniel Braga Campos

29/06/2008 – Carolina Dias Laranjeira

09/07/2008 – Helder Vasconcelos

20/10/2008 – Ana Cristina Colla

21/10/2008 – Jesser Sebastião de Souza

28/05/2009 – Daniel Braga Campos

06/05/2009 – Carolina Dias Laranjeira

14/06/2009 – Cláudio Sérgio Ribeiro Correia

14/06/2009 – Beatriz Brusantin

18/06/2009 – Ivanice Maria do Carmo Silva

18/06/2009 – Jacléssia Roberta da Silva

18/06/2009 – Jaline Kely da Silva

19/06/2009 – Severino Alexandre da Silva

19/06/2009 – Paulo de França da Silva

19/06/2009 – José Carlos da Silva

19/06/2009 – Maria do Carmo dos Santos

19/06/2009 – Risoaldo josé da Silva

19/06/2009 – Sebastião Pereira de Lima

27/08/2009 - Aguinaldo Roberto da Silva

Livros Grátis

(http://www.livrosgratis.com.br)

Milhares de Livros para Download:

Baixar livros de Administração
Baixar livros de Agronomia
Baixar livros de Arquitetura
Baixar livros de Artes
Baixar livros de Astronomia
Baixar livros de Biologia Geral
Baixar livros de Ciência da Computação
Baixar livros de Ciência da Informação
Baixar livros de Ciência Política
Baixar livros de Ciências da Saúde
Baixar livros de Comunicação
Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE
Baixar livros de Defesa civil
Baixar livros de Direito
Baixar livros de Direitos humanos
Baixar livros de Economia
Baixar livros de Economia Doméstica
Baixar livros de Educação
Baixar livros de Educação - Trânsito
Baixar livros de Educação Física
Baixar livros de Engenharia Aeroespacial
Baixar livros de Farmácia
Baixar livros de Filosofia
Baixar livros de Física
Baixar livros de Geociências
Baixar livros de Geografia
Baixar livros de História
Baixar livros de Línguas

Baixar livros de Literatura
Baixar livros de Literatura de Cordel
Baixar livros de Literatura Infantil
Baixar livros de Matemática
Baixar livros de Medicina
Baixar livros de Medicina Veterinária
Baixar livros de Meio Ambiente
Baixar livros de Meteorologia
Baixar Monografias e TCC
Baixar livros Multidisciplinar
Baixar livros de Música
Baixar livros de Psicologia
Baixar livros de Química
Baixar livros de Saúde Coletiva
Baixar livros de Serviço Social
Baixar livros de Sociologia
Baixar livros de Teologia
Baixar livros de Trabalho
Baixar livros de Turismo