

ENTRE A CENA E O SOM: UMA ABORDAGEM DO CAVALO MARINHO PERNAMBUCANO

Juliana Macedo Carneiro

Licenciada em Educação Musical pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Co-fundadora do Teatro da Figura, em que é atriz e diretora. Musicista integrante (intérprete e compositora) do grupo de música instrumental Cataventoré.

pautilla@yahoo.com.br

Moacyr Laterza Filho

Doutor em Literaturas de Língua Portuguesa e mestre em Teoria da Literatura. Pianista e cravista, professor da Escola de Música da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e da Fundação de Educação Artística.

moacyrlaterzafilho@gmail.com

Resumo

Este trabalho trata da investigação acerca de elementos formais, cênicos e musicais do Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Folgado popular do nordeste, que inclui teatro, dança, música e poesia, o Cavalo Marinho tem sido fonte de estudo de pesquisadores de várias áreas. Além disso, serve de inspiração estética para encenadores, músicos, poetas e artistas-plásticos brasileiros e estrangeiros. Nosso olhar se detem em analisar mais amiúde como a música dialoga com os elementos cênicos e contribui para a evolução da textura cênica como um todo, aspecto ainda pouco explorado.

Palavras-chave: Cultura popular; folclore; música; teatro.

Abrindo o terreiro

O Cavalo Marinho é uma manifestação da cultura tradicional da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Localmente é chamado de brinquedo, sambada ou folguedo. Agrega indissociavelmente o teatro, a música, a dança e a poesia. Possui características cênicas específicas, estando no limiar entre espetáculo de rua e brincadeira popular. Brincar, para os participantes, é um misto de tocar, cantar, representar, jogar.

Brincadores ou folgazões são os atuantes da brincadeira, sejam eles os músicos ou figureiros (aqueles que “botam figuras”). As figuras são as “personagens”. Um Cavalo Marinho, que pode durar até dez horas, terminando ao amanhecer, possui cerca de 70 delas. Oliveira (2006) as divide em humanas, animais, fantásticas e bonecos. Essas personagens são caracterizadas de diversas maneiras: ora homens com rostos pintados como Mateus, Bastião e Catirina; ora “atores” mascarados como o Soldado da Gurita, o Empata Samba, a Véia do Bambu; ora animais e seres fantásticos como o boi, a onça, a burrinha, o cavalo, o parece-mas-não-é (que são também bonecos), e ora os bonecos em si que representam figuras humanas de tamanho desproporcional como a Margarida e o Zé Pequenino.

Este trabalho só foi possível, primeiramente, pelo encantamento que a pesquisadora Juliana Macedo viveu em uma brincadeira no mês de dezembro de 1999, na cidade de Olinda, Pernambuco. Outro fator imprescindível foi o contato da pesquisadora com os mestres e artistas locais, mais especificamente Manoel Salustiano (falecido em 2008), Biu Alexandre e seu filho Agnaldo, e o rabequeiro Luís Paixão, com quem ela pôde vivenciar momentos raros de uma música instintiva, viva e criativa.

Música

A música é elemento indispensável numa apresentação de Cavalo Marinho, pontuando os vários momentos do brinquedo. Ela perpassa toda a brincadeira: apresentando ou interagindo com as figuras (“toadas dramáticas”), nas partes instrumentais e vocais que não estão ligadas a figuras (“as toadas soltas”), no elemento rítmico (pulsção da dança e métrica poética).

A música é um fator importante para sustentar uma brincadeira de cavalo-marinho durante muitas horas ou uma noite inteira. [...] É usada para estruturar o tempo e o sabor da *performance*, a fim de manter a atenção da assistência e de conservar a energia dos brincantes (MURPHY, 2006, p. 105).

O conjunto de executantes musicais da brincadeira, chamado de banco – denominado assim por que os músicos se sentam num banco de madeira –, é composto por rabeca, um pandeiro (membranofone), um “mineiro” ou ganzá (chocalho de metal - idiofone) e dois “bages” (ganzá ou reco-reco feito de taboca – idiofone raspador). Há um vocalista principal - que na maioria dos casos é o pandeirista ou o tocador de bage - e os outros vocalistas de apoio, que respondem ao canto principal seja cantando em uníssono, seja produzindo intervalos de terças, quintas e oitavas. As vozes secundárias não são padronizadas.

A rabeca ou “rebeca” é uma espécie de violino rústico, artesanal, confeccionado por artesãos da região. É considerado pelos artistas como o instrumento do brinquedo mais difícil de ser tocado. Sem a rabeca, uma brincadeira não acontece.

No Cavalo Marinho, as rabecas são de quatro cordas, afinadas em intervalos de quinta, com padrão de afinação determinado pelo próprio músico, de acordo com o vocalista principal do brinquedo. Murphy define três afinações básicas (FIG. 1).



FIGURA 1 - Diferentes afinações da rabeca

Fonte: MURPHY, 2008, p. 63.

Entre os instrumentos de percussão, o pandeiro talvez seja o mais importante na brincadeira. Utiliza-se, no Cavalo Marinho, o pandeiro de dez polegadas com cobertura sintética, geralmente de produção industrial, dotado de timbre relativamente mais agudo.

A “bage” é um tipo de reco-reco. Confeccionada pelos próprios integrantes do folguedo. Ela é feita de taboca, que é uma espécie de bambu mais fino. São sulcados anéis em toda a sua extensão e depois são feitos quatro cortes longitudinais. Ao serem raspados por uma baqueta, produzem um som estridente.

O ganzá - ou “mineiro”, como é chamado na região - tem forma cilíndrica com peças roliças dentro. Ao ser chacoalhado, ele emite um som que complementa as células rítmicas das bages. É de “origem africana, e muito difundido no Brasil” (ANDRADE, 1989, p. 239).

Além dos instrumentos musicais tradicionais usados - rabeca e percussão -, podemos mencionar ainda outras fontes sonoras importantes para a formação de uma textura própria e peculiar: o apito do capitão, as bexigas de boi cheias de ar, os adereços de

personagens que emitem som, a fala/sonoridade onomatopaica de algumas figuras, além dos “trupes” (padrões de movimento que utilizam a batida forte com os pés no chão).

As bexigas são mesmo as bexigas de boi, limpas e secas, depois cheias com ar e amarradas. Ao serem percutidas no corpo, geram um som volumoso e grave, contrastando com o pandeiro, que emite um som mais agudo. Funcionam também como adereço de Mateus e Bastião, as figuras das mais importantes da brincadeira.

O apito, geralmente de produção industrial, tem papel fundamental de reger entradas, saídas e coreografias. É usado somente pelo mestre da brincadeira.

Enredo

O enredo do Cavalo Marinho trata de aspectos relativos à vida camponesa, à cultura de cana-de-açúcar e aos elementos de origem religiosa. Dramatiza a relação entre patrão e empregado, conflitos cotidianos, figuras comprometidas com a ordem e autoridade social, vendedores, ambulantes, escravos, caboclos e figuras do imaginário popular, míticas ou necessárias à evolução da trama. Cada figura possui passos específicos (“pisadas”), versos falados (“loas”) e uma música tocada e cantada (toadas).

No desenrolar da brincadeira, se articulam, de forma cômica, elementos sociais, morais e religiosos amalgamados no que poderíamos chamar de ritual da festa, do riso e da representação teatral. Os brincantes possuem grande liberdade para improvisar rimas e adivinhações, jogar com o banco e com o público, transformar em brincadeira qualquer interferência do momento. O elemento cômico é uma tônica constante na brincadeira.

Oliveira (2006) define três instâncias principais para entender a dinâmica do brinquedo e de como o cômico se dá: a da festa, a do jogo e a do riso. Esses elementos estão na ancestralidade da manifestação humana, sendo encontrados em todas as sociedades humanas.

No Cavalo Marinho, observamos, ainda, o fenômeno do prazer, do divertimento como fim em si ou até como veículo de escape de problemas sociais através do corpo, da arte, da brincadeira. Oliveira (2006) chama esse fenômeno de “corpo prazenteiro” e o liga à noção de festa.

A busca ou redescoberta deste *corpo prazenteiro* que ri, que goza, que se diverte e que ama, traz à tona esta noção, determinada

por nós de ancestralidade festiva, na qual o homem suporta e redimensiona seu cotidiano através da prática da festa, da brincadeira e do jogo, criando e fixando formas espetaculares que subvertem as estruturas rígidas das normas do *dever-ser* (MAFFESOLI, 1985¹ *apud* OLIVEIRA, 2006, p. 44).

O jogo (HUIZINGA, 1993² *apud* OLIVEIRA, 2006) possui quatro características marcantes e principais que o definem. A primeira é a liberdade, a segunda é o divertimento e a terceira é um intervalo da vida real que, integrado à própria vida, interrompe os mecanismos de desejo e a necessidade das atividades cotidianas. A quarta característica é seu tempo e espaço limitados, com estabelecimento de início, meio e fim. Situa-se entre o plano individual e coletivo, na representação ou na luta para se adquirir algo e também na criação de uma lógica própria para acontecer. Podemos encontrar esses mesmos elementos na festa e nos eventos espetaculares. “Por espetacular deve-se entender uma forma de ser, de se comportar, de se movimentar, de agir no espaço, de se emocionar, de falar, de cantar e de se enfeitar” (PRADIER, 1999, p. 24).

Entre a cena e o som

Função

A música ao vivo, ou o músico fazendo parte do jogo cênico e dramático, está na origem do teatro e das manifestações populares com teor dramático. Tragtenberg afirma:

É importante ter em mente que a chamada música aplicada ou trilha sonora, que designo genericamente como música de cena, é resultado de uma tradição que remonta aos primórdios da expressão artística humana. Ela se insere numa tradição que no ocidente, já mesmo antes dos dramas gregos, dramatizava temas retirados do Antigo Testamento (TRAGTENBERG, 1999, p. 17).

Segundo esse autor, a “música de cena não é a música em estado puro, mas em estado dialógico, o que não a impede de ter a sua porção de livre especulação” (TRAGTENBERG, 1999, p. 89). Para ele, essa música se articula basicamente de dois modos: como “fenômeno acústico” e como “elemento referencial dentro da narrativa”. Ele ainda classifica as principais funções da narrativa sonora, que são

1 MAFFESOLI, M. *L'ombre de Dionysos*. Paris: Librairie des Méridiens, Klincksieck et Cie, 1985.

2 HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993.

apoio, contraste e voz paralela.

No caso da comédia e também do teatro popular, a narrativa sonora tem principalmente a função de apoio, com o “uso referencial e gestual do som” (TRAGTENBERG, 1999, p. 34). Observamos vários momentos do brinquedo onde a função de apoio acontece: parece-nos claro que o som da bage remete ao trote de um cavalo ou tem a função de mover algo, fazer andar. A célula rítmica básica do pandeiro é alterada em termos de acentuação e divisão rítmica para enfatizar e compor sonoramente o bater dos pés no chão do brincador. Nos momentos de dança, a música também cumpre essa função.

Outro fator relevante é o uso da transformação de objetos cotidianos em instrumentos sonoros, deslocando, assim, o objeto de seu contexto e uso originais. Para Tragtenberg (1999), o instrumento-adereço caracteriza-se pelo desempenho integrado de diferentes funções – sonoras, dramáticas e coreográficas – a partir de um mesmo objeto. Aqui citamos dois exemplos claros: a bexiga usada por Mateus e a vara de bambu da figura do Pisa Pilão.

Peguemos o caso da bexiga: ela tem a dupla função citada por Tragtenberg (1999): a “transformação do objeto” (uma bexiga de boi que vira instrumento) e a de “instrumento-adereço” – a partir do momento em que é instrumento, o uso da bexiga tem a função de bater, assustar com seu barulho e ao mesmo tempo dar a sonoridade grave do conjunto musical, substituindo uma “zabumba” ou bumbo, muito comuns em formações musicais populares.

A figura do Pisa-Pilão é o outro exemplo. Ele representa um trabalhador que soca grãos de milho ou café. Ele entra em cena com uma vara de bambu grossa e faz repetidas vezes a ação de socar. Esse socar é feito no ritmo da toada e produz também um som grave.

Outra articulação de apoio, ou voz paralela, também classificada por Tragtenberg (1999), é a do som como elemento referencial dentro da narrativa, trazendo uma carga simbólica e relacionando esse som emitido a um estado de espírito da figura, por exemplo. É o caso da rabeca, que, em três momentos bem distintos, toca, acompanhando a voz sem o uso da percussão: na Toada de Reis, na Toada do Caboclo de Arubá e na Toada do Boi ou Aboio. São esses os fragmentos do brinquedo no qual a atmosfera da brincadeira se modifica e o andamento musical passa de mais rápido (recorrência maior dentro da brincadeira) para mais lento, também as frases musicais são mais longas.

Acreditamos que o “brincador” do Cavalo Marinho, além de seguir formalmente uma tradição, articula materiais a partir de um movimento natural, gestual,

improvisacional e que está em relação com a lógica de jogo da cena. O músico também improvisa, principalmente a partir do gesto do atuante.

Gênero

A partir da análise de material coletado em vídeo, no Cavalo Marinho Estrela de Ouro, encontramos basicamente cinco gêneros musicais: toada, baiano, “incelença”, marcha e aboio. O “côco” é mencionado por estudiosos como outro gênero do Cavalo Marinho, mas não o encontramos especificamente no material coletado. Esses gêneros citados são encontrados em praticamente todos os grupos de Cavalo Marinho da Zona da Mata Norte pernambucana.

Andrade em seu Dicionário Musical Brasileiro define: “Toada – Cantiga. Sem forma fixa. Se distingue pelo caráter no geral melancólico, dolente, arrastado” (ANDRADE, 1989, p. 518).

Baiano – Dança brasileira. Mais ou menos o mesmo que samba e provavelmente originado deste. Na minha viagem de 1928 pude notar que o povo em geral, no Rio Grande do Norte, Paraíba e Pernambuco, quando falava em baiano se referia a uma dança não cantada (ANDRADE, 1989, p. 35).

Excelência (Incelença) – Cantiga fúnebre cantada nos velórios do nordeste. Segundo Renato Almeida, as excelências ou “incelências” são cantadas ao pé do defunto, enquanto os benditos são cantados à cabeceira (ANDRADE, 1989, p. 207).

Marcha – Gênero de composição caracterizada pela escrita em compasso binário, ou mais raramente quaternário, com o primeiro tempo forte, acentuado, principalmente instrumental. [...] no Brasil passou de passos militares a dança (ANDRADE, 1989, p. 307).

Nesse Cavalo Marinho, a marcha não é apenas instrumental e a encontramos no momento do Baile do Divino com a temática de pedir licença para brincar no terreiro em louvor a Nossa Senhora da Conceição e na cena da Vêia do Bambu.

Sobre o aboio, Andrade faz um extenso estudo que basicamente o classifica como advindo da voz de chamado ou de acalmar, “óoooo”, “éeee”. No caso do Cavalo Marinho, aboio é feito no fim da brincadeira. O que se vê é a inflexão “Ê boi!”. Não observamos, porém, a ênfase em certa característica muito comum em cantos de

aboio e que consiste no prolongamento das vogais e de sua utilização melismática.

Para os “brincadores”, as toadas estão mais ligadas à sua função na brincadeira que ao seu gênero específico. Vilar (2001) classifica basicamente duas: “toadas soltas”, que podem ser instrumentais ou com letra, e “toadas de figura”, que, como o próprio nome diz, são executadas durante a apresentação das figuras.



FIGURA 2 - Exemplo de Baiano. Instrumental.

Fonte: GONÇALVES, 2001, p. 23



FIGURA 3 - Toada do Boi ou aboio

Fonte: MURPHY, 2008, p. 75

Musicalidade da cena

Propomos aqui um olhar sobre a composição cênica como um todo para compreender como a musicalidade acontece, em termos do evento sonoro (som), em relação ao visual (gesto) e o sensorial (ritmo), este último, latente ou não.

Podemos verificar algumas pontes entre som, cena e movimento no fluxo dramatúrgico do Cavalinho marinho pernambucano, bem como a gama sonora presente na estrutura da manifestação e principalmente como esta sonoridade está em relação com o corpo que dança, toca, fala e ri. É através desses elementos que se constrói uma textura sonora peculiar, uma musicalidade que se ouve no contexto da cena, para a cena e com a cena. Sabemos que a música pode ser observada como elemento independente e autônomo, mas ressaltaremos a sua complexidade quando inserida nesse contexto plurilinguístico.

Podemos dizer que, na brincadeira, a música é o elemento de ligação, aglutinador e unificador do brinquedo. Ao mesmo tempo, podemos acrescentar que o elemento plástico – o corpo do brincador, seus deslocamentos, pausas e danças – é extremamente relevante. A evolução das figuras, mais do que pelas palavras, se dá pelo corpo, dança, ações. Aqui, talvez, esteja a importância fundamental da música: ela é necessária para esse corpo que “dança” a fim de “dramatizar”. Podemos ainda mencionar certa circularidade e constância da música. Essa mesma característica é observada no espaço cênico. A brincadeira acontece numa roda. Estabelece aí um diálogo contínuo entre as linguagens corporal, espacial e musical.

Para Meyerhold³, a música é como “uma corrente que acompanha os deslocamentos do ator sobre o espaço cênico e os momentos estáticos de seu jogo” (MEYERHOLD, 1973⁴ *apud* PICON-VALLIN, 1989, p. 35). Segundo Picon-Vallin, a música para Meyerhold não é um pano de fundo, mas um sistema de interpretação e dramaturgia, um ponto de apoio para a composição cênica, um não-naturalismo, pois coloca em cena um ritmo que difere do cotidiano.

Castilho aponta que “a musicalidade, ou sensação musical de um espetáculo, resulta da forma como se articulam suas partes e seus movimentos; e que o principal elemento aglutinador para este fim é o ritmo” (CASTILHO, 2007, p. 01). A autora prossegue dizendo que:

Ao reconhecermos essa organização rítmica/dinâmica, estamos de certa forma valorizando o esforço de organização do artista, que produz em nós, intencionalmente, uma sensação de movimento – ou da ausência dele. Seu trabalho consiste exatamente em dominar os meandros de tempo e espaço, moldando-lhes a forma, ritmo, pulsação, intensidade etc., quer seja na dança, na arquitetura, na literatura, conforme sua habilidade na articulação entre suas partes, sejam elas movimentos, linhas ou palavras. Por isso levanto aqui a hipótese de ampliar o termo musicalidade para designar, enfim, a habilidade de articular intencionalmente os signos da obra artística (CASTILHO, 2007, p. 02).

A noção de ritmo é algo que está presente em qualquer apresentação cênico-teatral. De fato, ritmo, pulsação ou dinâmica são termos recorrentes na dinâmica da preparação de obras cênicas: mesmo que de uma forma intuitiva, a noção rítmica é

3 Vsevolod Meyerhold (1874-1942), diretor, encenador, pedagogo teatral. Foi ator do Teatro de Arte de Moscou quando foi discípulo de Stanislavski

4 MEYERHOLD, V. *Écrits sur le théâtre*. v. I, L'Âge d'Homme:1973, pág. 66.

algo que perpassa a de criação e composição na atividade teatral.

No Cavalo Marinho, observamos que o ritmo muitas vezes se mantém no corpo do figureiro, sendo que seus movimentos e ações estão em constante relação com essa rítmica, como se aquilo que é artifício (música) se tornasse natural no seu corpo, mesmo em momentos de pausa gestual. Pela experiência, improvisação e jogo, o ritmo se mantém. Na utilização dos objetos cênicos isso também acontece.

Abaixo, eis um quadro de análise com algumas das partes do brinquedo.

QUADRO 1
Eventos cênicos e sonoros

	Espaço cênico	Espaço gestual (das figuras)	Voz - fala ou onomatopeia	Música instrumental e/ou vocal
A Primeira parte: pisadas	Indefinido; Dinâmico.	Várias pessoas em linha, intercalando com livre; Avanços e recuos; Plano alto; Dinâmico.	Pausa	Apito do capitão. Início do baiano: música mais rápida e movida para dançar. Intercalado com cantada e instrumental. Batidas dos pés no chão.
B Segunda parte: entrada Mateus (momento 1: chamada)	Dinâmico; Abertura da roda para entrada da figura.	-	-	Baiano de entrada para chamar Mateus. Música mais rápida e movida. Cantada.
C Segunda parte: entrada Mateus (momento 2: evolução cumprimento)	Definido; Fecha a roda; Estático.	Uma pessoa com trajetória livre, mas avanzando com direção definida.	Rarefeitos: gritos onomatopeicos de cumprimento.	Baiano. Música mais rápida e movida. Cantada.
D Segunda parte: entrada Mateus (momento 3: diálogo)	Definido; Estático.	Estático. Figura e capitão parados, ao lado do banco.	Falas e gritos de boa noite.	-

A título de exemplo, transportemos os conceitos relacionados à textura musical e o apliquemos para a relação cênico-musical. Assim, analisando a tabela acima e o brinquedo como um todo, vemos que ele tende à polifonia, pois relaciona, num mesmo espaço-tempo, materiais distintos e autônomos. Nas chamadas B, podemos observar uma monodia, um material sonoro (fala e grito ou o banco), com o espaço cênico e gestual estáticos.

Cada linguagem tem suas especificidades, é certo. Porém, acreditamos ser possível, através de alguns parâmetros e definições musicais, fornecer elementos para uma análise cênica, sobretudo em se tratando de sua importância dentro de algum fenômeno artístico específico.

A investigação das manifestações populares e de seus elementos é de extrema importância para o entendimento das relações cênico-musicais. Essa investigação pode fornecer elementos e materiais contidos em formas espetaculares seculares que dialogam vivamente com processos artísticos contemporâneos.



REFERÊNCIAS

ACSELRAD, M. *Viva Pareial: a arte da brincadeira ou a beleza da safadeza - uma abordagem antropológica da estética do Cavalo Marinho*. Tese (Mestrado em Antropologia) – Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

ANDRADE, M. de. *Danças dramáticas do Brasil*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1982.

_____. *Dicionário musical brasileiro*. Coordenação: Oneyda Alvarenga, 1982-84, Flávia Camargo Toni, 1984-89. Belo Horizonte: Itatiaia. Brasília: Ministério da Cultura. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1989.

BAKHTIN, M. *Cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 1987.

BIÃO, A; GREINER, C. (Orgs.). *Etnocenologia textos selecionados*. São Paulo: Annablume, 1999.

CASCUDO, L. da C. *Dicionário do folclore brasileiro*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1959.

CASTILHO, J. Tempo, ritmo, dinâmica. REUNIÃO CIENTÍFICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS. 4., 2007, Belo Horizonte. [Anais eletrônicos...] p. 01-02. Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/ivreuniao/GTs/criacaoExpressao>>. Acesso em: 19 out. 2009.

_____. Na cadência do gesto. In: *Revista Mimus*, Salvador, n. 1, ano1, p. 53 a 62, 2009. Disponível em: <<http://www.mimus.com.br>>. Acesso em: 19 out. 2009.

GONÇALVES, G. V. *Música e movimento no Cavalo Marinho de Pernambuco*. Monografia (Especialização em Etnomusicologia). Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Música, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2001.

GUINSBURG, J. FARIA, J. R, LIMA, M. A. de.(Coord.) *Dicionário do teatro brasileiro*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

MALETA, E. *A formação do ator polifônico*. Tese (Doutorado em Artes Cênicas). - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

MURPHY, J. P. *Cavalo Marinho pernambucano*. Tradução de André Curiati de Paulo Bueno. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

NÓBREGA, A. C. P. da. *A rabeca no Cavalo Marinho de Baieux, Paraíba*. João Pessoa: UFPB, 2000.

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

PACHECO, G.; ABREU, M. C. *Rabecas de Mané Pitunga*. Rio de Janeiro: Funarte, Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular, 2001.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PEREIRA, B. *Máscaras portuguesas*. Lisboa: Junta de Investigações do Ultramar/Museu de Etnologia do Ultramar, 1973.

PICON-VALLIN, B. A música no jogo do ator meyerholdiano. In: _____. *Le jeu de l'acteur chez Meyerhold et Vakhtangov, Laboratoires d'études théatrales de l'Université de Haute Bretagne, Études & Documents*. Tradução de Roberto Mallet, T. III, Paris, 1989, p. 35-56.

PRADIER, J.-M. Etnocenologia. In: GREINER, C.; BIÃO, A. (Orgs.). *Etnocenologia: textos selecionados*. São Paulo: Annablume, 1999.

SANTAELLA, L. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

TRAGTENBERG, L. *Música de cena: dramaturgia sonora*. São Paulo: Perspectiva/FAPESP, 1999.

Between scene and sound: an approach of the Cavalo Marinho of Pernambuco

Abstract

This work deals with the investigation about formal elements of the performing and musical art of the “Cavalo Marinho” from the coastal forest area of the state of Pernambuco. Popular *Folguedo* (revelry) of the Brazilian northeast, this musical drama tradition includes theater, dances, music and poetry. The Cavalo Marinho has been a source of study for researchers of several areas and inspiration for theatre directors, musicians, poets and Brazilian and foreign fine artists. The analysis dealt with the importance of the music as a vehicle for dialogue with the theatrical elements and how it contributes to the evolution of the theatrical texture of the performance, a subject little explored.

Keywords: Popular culture; folklore; music and theater.