

## MARTELO E MATEUS: PRINCÍPIOS PARA A PRESENÇA NO CONHECIMENTO INCORPORADO

Ana Caldas Lewinsohn<sup>1</sup>

**Resumo:** O texto desenvolve um estudo sobre o Cavalo Marinho de Pernambuco, com enfoque na figura do Mateus, a partir da performance e pensamento de Martelo (Sebastião Pereira de Lima), de Condado/PE. A análise toma como base a pesquisa de campo realizada entre os anos de 2006 e 2008, a partir de entrevistas, observações e convivência, que fizeram parte do mestrado na autora na Universidade Estadual de Campinas. O intuito foi identificar princípios contidos na execução da brincadeira, que pudessem auxiliar na compreensão de um estado de presença e jogo potentes na atuação para o espaço público, onde a imprevisibilidade é fator determinante.

**Palavras-chave:** Cavalo Marinho; Brincadeira; Estado; Presença; Conhecimento incorporado.

## MARTELO AND MATEUS: PRINCIPLES FOR PRESENCE IN EMBODIED KNOWLEDGE

**Abstract:** The text develops a study of the Pernambuco's Cavalo Marinho, focusing on the figure of Mateus from the performance and thinking of Martelo (Sebastião Pereira de Lima), from Condado/PE. The analysis is based on field research carried out between 2006 and 2008, based on interviews, observations and socialising, which formed part of the author's master's degree at the State University of Campinas. The aim was to identify principles contained in the execution of the show that could help to understand a state of presence and play that is powerful in the performance for the public space, where unpredictability is a determining factor.

**Keywords:** Cavalo Marinho; Play; State; Presence; Embodied knowledge.

---

<sup>1</sup> Atriz e diretora. Professora do curso de Teatro e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Bacharel em Artes Cênicas, Mestre em Artes e Doutora em Artes da Cena pela Unicamp. Realizou Pós-Doutorado no LUME Teatro (Unicamp). É vice diretora do NAC (Núcleo de Arte e Cultura da UFRN) e coordenadora do LabMask – Laboratório de Experimentos em Atuação e Máscaras da UFRN. Mãe de três.

## Introdução

Esse escrito é parte de minha pesquisa de mestrado, realizada na Unicamp no Programa de Pós-Graduação em Artes entre os anos de 2006 a 2009, com orientação do Prof. Dr. Eusebio Lobo da Silva. A pesquisa realizou uma investigação de uma brincadeira popular de Pernambuco: o Cavalo Marinho, uma variante do Bumba-meu-boi, encontrada na Zona-da-Mata Norte e realizada por brincantes, que tinham, naquela época, como principal meio de sobrevivência o árduo trabalho do corte da cana-de-açúcar. A manifestação mantém-se viva, seguindo uma tradição que apresenta modificações ao longo de sua história. Existem muitas características e especificidades desse folguedo que me encantaram e me levaram a apreciá-lo mais de perto, com a intenção de observar, principalmente, os personagens com máscaras. O objetivo era de refletir sobre possíveis contribuições para a preparação de um/a ator/atriz para o teatro de rua.

Nas minhas andanças pelas brincadeiras populares, que vinha me aproximando desde os anos 2000, encontrei o Cavalo Marinho e, ao encontrá-lo, fiquei extasiada e extremamente surpresa, pensando: "UAU!!! Isso aqui é uma *Commedia dell'Arte* brasileira!!!". Em minhas observações iniciais do Cavalo Marinho, chamaram-me a atenção alguns elementos comuns à linguagem de máscaras teatrais como a *Commedia dell'Arte* - corpo de cada figura codificado com um eixo composto de gestos característicos, tipos sociais, improviso, relação direta com o público e dramaturgia composta de quadros independentes. Por esse motivo, resolvi pesquisá-lo mais a fundo, sem imaginar a tamanha complexidade e riqueza de universos que encontraria depois.

A pesquisa de campo foi realizada nas cidades de Recife, Condado, Camutanga, Olinda, Chã de Esconso, Itambé e Paudálio. As brincadeiras foram registradas em cerca de 17 horas de vídeo (mini-dv). Foram realizadas entrevistas com brincantes e mestres, gravadas em áudio (aproximadamente 16 horas) e algumas também em vídeo. Em diário de campo foi registrada a minha convivência com os brincantes, assim como minhas impressões sobre

a brincadeira e anotações com descrição dos gestos das figuras, que utilizei em diferentes etapas do trabalho.

Naquela época existiam ainda poucos estudos acadêmicos que discutiam o Cavalo Marinho, então, esse estado da arte, de 2006, foi traçado e pode ser encontrado na dissertação de minha autoria, “O Ator Brincante: no Contexto do Cavalo Marinho e do Teatro de Rua”<sup>2</sup>. Hoje, porém, a realidade é bem diferente, a brincadeira foi muito difundida, atraiu olhares de pesquisadores(as) de todo o Brasil e já existe um grande número de estudos que tratam sobre o Cavalo Marinho, com abordagens que tiveram um perceptível aprofundamento em suas discussões. Outra mudança importante nesses quase 20 anos foi a profissionalização de brincantes, mestres e mestras, saindo de suas cidades de origem para ganharem dinheiro também a partir de sua prática com a brincadeira. Podemos citar assim, oficinas ministradas, espetáculos construídos a partir da brincadeira mas transformados em outra linguagem cênica, além da própria circulação de trechos da brincadeira do Cavalo Marinho pelo país.

Também vêm acontecendo outras importantes transformações que incluem o reconhecimento do Cavalo Marinho enquanto patrimônio cultural do Brasil pelo IPHAN, em 2014. Esse processo gerou a construção de um dossiê muito completo sobre a brincadeira, que pode ser encontrado na página do IPHAN<sup>3</sup>, além de possibilitar a salvaguarda da tradição. Por fim, devemos citar também as recentes mudanças no âmbito acadêmico que começaram a acontecer a partir da iniciativa de José Jorge de Carvalho, professor da UnB, com a implementação do Encontro de Saberes: uma política de contratação temporária de mestres e mestras da cultura popular para ministrar disciplinas nas universidades. A primeira edição, que aconteceu em 2010, na UnB, levou Mestre Biu Alexandre (1943-2022), um dos mais renomados mestres de Cavalo Marinho, da cidade de Condado/PE, para Brasília. Algumas reflexões foram tecidas sobre essa experiência<sup>4</sup>, por Luciana Hartmann e Rita de Almeida Castro (ambas da UnB).

---

<sup>2</sup> <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/447674>

<sup>3</sup> [http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/DOSSI%C3%8A\\_CVMARINHO.pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/DOSSI%C3%8A_CVMARINHO.pdf)

<sup>4</sup> <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/7123>

Nessa mesma perspectiva, a academia e eventos acadêmicos vêm se repensando a partir de problemáticas decoloniais, que vêm sendo cada vez mais debatidas no intuito de reformular práticas de estudos, reconhecimento de saberes de tradição oral e transformação do currículo, epistemologias e inclusão de bibliografias não eurocêntricas. Para isso, podemos observar movimentos como os ocorridos nas últimas edições dos eventos da ABRACE (Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas), com a presença cada vez mais marcante de artistas e pesquisadores fora do eixo, latino-americanos, afro-ameríndios e mestres/mestras da cultura popular. Nas últimas vezes que ministrei a disciplina de Pós-Graduação “Poéticas e Estéticas Descoloniais”, no PPGArC/UFRN, também convidei mestres, mestras, babalorixás, pajés e caciques para participar e ministrar aulas, convocando-os para o lugar de fala que é deles/delas e não pode mais ser substituído pelo nosso olhar/percepção sobre as culturas tradicionais.

Esse movimento tem sido uma tendência crescente nacional e mundial, que também pode ser conferido em importantes eventos artísticos já consolidados, como a última edição da Bienal de São Paulo (Coreografias do Invisível/2023) e as últimas edições do MIT (Mostra Internacional de Teatro), que tem como princípio levar e debater obras do mundo periférico, do sul global. Esse breve preâmbulo tem o intuito apenas de pontuar como o Brasil e o mundo vem se transformando ao longo desses quase 20 anos, desde que realizei minha pesquisa de mestrado, com início em 2006, mas vale destacar que a caminhada é longa e de grande esforço, as necessidades de políticas públicas e mudanças de comportamento/pensamento/paradigmas ainda parecem estar apenas no início. Entretanto, é interessante reconhecer algumas iniciativas, já que há algumas décadas atrás isso era muito mais raro.

Neste texto, trago uma leitura e estudo mais especificamente sobre a brincadeira do Cavalo Marinho Estrela de Ouro, de Condado/PE, na época mestrado por Biu Alexandre e hoje comandado por Aguinaldo Silva, seu filho. A observação teve como foco a figura do Mateus, um dos personagens da brincadeira, performado por Martelo, que até hoje, com seus 88 anos, brinca e ministra oficinas de Cavalo Marinho. Recentemente, em janeiro de 2024, foi lançado o livro “Mateus de uma vida inteira”, organizado por Cibele Mateus e

Odília Nunes, que contém as histórias e história de vida de Martelo (Figura 1), contada por ele mesmo, através de entrevistas. O livro sem dúvida é uma belíssima homenagem à esse mestre da brincadeira, além de representar um grande avanço na preservação da memória do Cavalo Marinho conduzido pela própria voz de um dos detentores de seu saber.

**Figura 1** - Martelo (Sebastião Pereira de Lima) caminhando em Condado/PE



**Fonte:** Ana Caldas Lewinsohn, 2007

### **A brincadeira do Cavalo Marinho – uma breve descrição**

A disposição espacial da brincadeira do Cavalo Marinho é uma roda, formada pelo Banco – como são chamados a reunião de músicos – e pelo público ao redor, que interage no espetáculo. O fio condutor da brincadeira é traçado pela música e pelo canto, executados pelo Banco, formado por uma rabeça, um pandeiro, uma ou duas bajes (reco-reco) e um mineiro (ganzá). Normalmente, quem toca o pandeiro canta também as toadas (canções) e os outros sempre respondem em coro. Duas das figuras do Cavalo Marinho,

Mateus e Bastião, também enriquecem a música, percutindo uma bexiga de boi seca em seu próprio corpo, marcando o tempo forte do ritmo, do início ao fim da brincadeira.

Os brincantes eram, em sua maioria, cortadores ou ex-cortadores de cana. Vivem em cidades que nasceram após a transformação dos engenhos em usinas. Esse processo de novas formas de agrupamentos urbanos, fez com que os brincantes, que até então eram moradores desses engenhos, fossem morar nas "ruas" (como eles chamam a cidade), uma vez que muitas de suas casas nos engenhos foram destruídas. Houve, portanto, um deslocamento geográfico, territorial, que imprimiu novos comportamentos nos brincantes, adaptados à nova realidade.

Outra mudança importante ocorreu na relação de trabalho. Os brincantes, cortadores de cana, que até então eram empregados fixos nos engenhos, passaram a ser contratados por safra. Além disso, se antes havia uma garantia de moradia e salário, por menor que fosse, hoje em dia ganham menos, trabalham mais, não têm garantias e são obrigados a buscar alternativas como: compra de terrenos, construção de suas próprias casas ou viverem de aluguel nas periferias dessas pequenas e recentes cidades.

Na cidade, a pobreza econômica é, portanto, bem mais presente em suas vidas do que na vida no campo. É importante observar, no entanto, que a brincadeira do Cavalo Marinho e do Maracatu Rural<sup>5</sup> - grande parte dos brincantes participam das duas -, necessitam de muito dinheiro para acontecer face às necessidades de construção de cenários e figurinos, bonecos, adereços e compra de instrumentos musicais. O figurino de um caboclo de lança, do Maracatu, por exemplo, precisa de uma série de tecidos especiais, uma enorme quantidade de adereços, além dos sinos, caríssimos, que fazem com que o preço de cada roupa seja bem acima de dois salários mínimos vigentes no Brasil, ou seja, R\$ 820,00, em outubro de 2007. Hoje, em 2024, com o valor corrigido pela inflação, essa quantia giraria em torno de R\$

---

<sup>5</sup> O Maracatu Rural, ou Maracatu de Baque Solto, é uma brincadeira de carnaval que acontece também na Zona-da-Mata norte de Pernambuco. Os brincantes que se destacam são os caboclos de lança, que têm uma indumentária que chega a pesar 25 kg, dando-lhes grande imponência. Dançam com suas lanças de mais de 2 metros de comprimento, feitas de madeira com uma ponta fina, toda enfeitada por fitas de tecido.

2.651,78. Ao pensarmos sobre o valor de um figurino (individual) para o teatro, esse valor não seria barato para a produção, se compararmos então com a realidade de pequenas cidades do interior, representa um investimento ainda maior, em comparação com as opções para ganhos mensais para sustento nessas localidades. Ou seja, a devoção, dedicação e investimento na brincadeira são coisas sérias, ocupam boa parte dos meses do ano e demandam um alto recurso financeiro empreendido.

A brincadeira do Cavalo Marinho, que antes acontecia nos próprios engenhos, hoje ocorre nas ruas, nas festas de aniversário, de padroeiras da cidade ou em lugares diversos que a contratam. De acordo com a tradição, iniciariam as apresentações no último sábado de julho, dia de Santana, e iriam até 6 de janeiro, dia de Reis. Porém, hoje em dia é comum a contratação da brincadeira do Cavalo Marinho em outros eventos durante o resto do ano.

Quando a brincadeira acontece na sua totalidade, ela dura uma noite inteira: começa cerca de oito horas da noite e vai até o sol raiar, lá pelas cinco, seis da manhã. O folguedo é formado por alguns brincantes que se revezam em suas funções de figureiros e galantes, além dos músicos. Os galantes realizam as coreografias e os trupés soltos (passos), que preenchem os espaços de tempo entre a saída de uma figura e a entrada de outra. Trupés são os passos da brincadeira. No Cavalo Marinho existe uma grande variação de trupés de considerável complexidade, que sempre marcam o ritmo da música e são executados pela parte inferior do corpo (quadril, pernas e pés), deixando os braços mais livres. Os galantes, em conjunto, executam pelo espaço da roda várias coreografias, de extrema beleza, com seus cantos e loas (versos). Geralmente, quem começa a brincar o Cavalo Marinho, entra como galante, principalmente os mais jovens e as crianças.

Os figureiros são aqueles que representam as figuras mascaradas, que são os personagens da brincadeira. Existem figuras humanas, de animais e fantásticas. Algumas funções na brincadeira são executadas por brincantes fixos, como por exemplo as figuras do Mateus e do Bastião, que permanecem em cena a noite inteira.

Pude constatar que Mateus e Bastião têm um repertório codificado não só de gestos, mas que se estabelece na interação com as outras figuras: como

agem e reagem com cada uma. Estabelecem uma relação direta e singular com o público, na qual se evidencia um estado de abertura para o jogo, presente em toda brincadeira. Mateus acaba dominando a cena em relação a Bastião, por ser seu "líder" e conduzir quase toda a brincadeira. Não é qualquer um que pode ser Mateus, figura que exige agilidade, concentração, imaginação e um domínio e conhecimento completo da brincadeira. Já Bastião não precisa ser uma figura tão perspicaz. Pelo contrário, sendo mais apático, consegue arrancar boas gargalhadas da plateia, estabelecendo uma relação de cumplicidade e tensão complementar com seu parceiro. Dessa forma, naturalmente, o recorte acabou se concentrando mais na figura do Mateus, em seu **estado** cênico e seu conhecimento incorporado.

## O improviso e a tradição na rua

Para um/a artista cênico/a pesquisador/a de teatro de rua, existem diversos fatores que chamam atenção na brincadeira do Cavalo Marinho. Em primeiro lugar, a qualidade de movimento e a presença cênica dos brincantes, gerada pela concentração com que esses movimentos de difícil execução são realizados. Ao mesmo tempo, além de notarmos a repetição de códigos e partituras corporais bem precisas, existem espaços constantes para o improviso, que fomentam uma relação com o público diferenciada, de cumplicidade e participação.

A improvisação do texto, no Cavalo Marinho, não é inteiramente elaborada na hora da brincadeira, mas sim resultado de um imenso repertório de loas (versos) que os brincantes guardam dentro de si. Tessari (1981, p. 30), pesquisador italiano de *Commedia dell'Arte*, relata bem esta característica do improviso, que pode ser observado, claramente, nas brincadeiras da Zona da Mata brasileira:

A improvisação não é a utopia de uma pretensa criatividade imediata, mas sim praticabilíssima realização do apenas aparente paradoxo pelo qual, enquanto se finge fazer nascer sobre a cena um Texto antes inexistente, se traduz em espetáculo imediato - jogando com a mais ampla margem de



liberdade mneumônica dos atores - não um texto nunca escrito, mas sim o fantasma de um texto sempre muito facilmente componível para que seja necessário que um Poeta o escreva. (Tessari, 1981, p.30)

O que podemos notar no improviso da brincadeira do Cavalo Marinho, é uma mistura de um rico repertório - armazenado e guardado na memória dos brincantes ao longo dos anos - com os acontecimentos do momento. Uma desavença aqui, uma risada inesperada do Banco ali, uma pessoa do público que grita algo...

Inúmeras são as situações que podem interferir no funcionamento de uma ou de outra cena. A capacidade de incorporar essas contribuições espontâneas do público, com suas ações e reações, de um modo criativo e muitas vezes cômico, é um grande fator para o caminho do sucesso, como salienta Martelo: "porque se ele não brincar com aquele povo, como é que fica? Não tem graça, não tem graça" (2007, em entrevista à autora). André Carreira amplia ainda mais a função do improviso, do jogo, na rua:

Este jogo de rua abre a possibilidade para que se manifeste a mais ampla liberdade criadora, porque enquanto dura, põe o mundo de cabeça pra baixo, inverte os valores organizadores da sociedade. (...) O jogo, enquanto experiência lúdica, é fundamentalmente questionador porque tem a capacidade de subverter e desequilibrar a ordem social que propicia tranquilidade. (Carreira, 2005, p. 30)

As figuras do Mateus e do Bastião acabam sendo responsáveis por grande parte do jogo e do improviso da brincadeira. Eles representam a categoria dos empregados (e em última instância, dos escravos, na origem da brincadeira). Assim, de acordo com André Carreira, num pensamento bakhtiniano, a ordem social e moral é invertida, são os trabalhadores e não o patrão, que passam a tomar conta da brincadeira e, assim, de acordo com suas "regras". Isso se deve ao fato dessas duas figuras permanecerem em cena o tempo todo e por isso serem expostas a todo tipo de interferência externa. Essas figuras são como os palhaços, têm a função de controlar essas interferências de modo criativo para proteger a brincadeira, como ressalta

Martelo: "O Mateu vai tomar conta de tudo. Vem um bêbo, o Mateu tem que retirar, tem um barulho, o Mateu vai acalmar"<sup>6</sup>.

Essa proteção não se refere somente ao mundo visível, concreto, mas também ao mundo invisível, aos mistérios, às energias e encantarias. É importante observar que, quando se trata de folguedos populares, múltiplos universos estão envolvidos e por isso há tamanha complexidade em estudá-los. O sagrado e o profano interagem de uma maneira muito fluída, assim como o mundo visível e o mundo invisível.

O mistério existente nas brincadeiras e suas simbologias e rituais não são colocados abertamente para os/as pesquisadores/as, embora façam parte delas. Quando tocamos nesse assunto em entrevistas, os brincantes, em sua maioria, mudam repentinamente e magistralmente o foco da conversa, fazendo com que esses assuntos continuem misteriosos.

Em maio de 2008, estava em Condado para dar continuidade e aprofundar minha pesquisa de campo. Era uma data especial, dia 31 de maio, aniversário do Seu Martelo e teria, portanto, uma brincadeira na frente da sede do Cavalo Marinho Estrela de Ouro (Figura 2). Essa brincadeira aconteceria especialmente para comemorar seu aniversário e eu estava lá, também, pelo mesmo motivo. Cheguei em Condado de manhã, para visitar as pessoas que não via há um ano e cinco meses e levar de presente chicotes que havia comprado em São Paulo. Chicote é o maço de fitas brilhantes que forma o chapéu do caboclo de lança no Maracatu Rural. Em Pernambuco esse material é muito caro e os brincantes utilizam uma imensa quantidade de chicotes para construir o chapéu. A figura do Mateus também tem o seu chapéu enfeitado com essas fitas. Depois de presentear Mestre Biu Alexandre e Aguinaldo, fui até a casa de Martelo para presenteá-lo e dar meus parabéns pelo aniversário. Conversei com ele um bom tempo e ele me pediu que voltasse novamente à sua casa, mais tarde, antes da sambada de Cavalo Marinho, que aconteceria à noite.

---

<sup>6</sup> Entrevista à autora no dia 02 de janeiro de 2007, Condado, Pernambuco.

**Figura 2** - Sede do Cavalo Marinho Estrela de Ouro – Condado/PE, 2007



**Fonte:** Ana Caldas Lewinsohn

Quando estava anoitecendo, cheguei na casa de Martelo e ele já estava vestido com a roupa de Mateus, mas ainda não havia acabado de se preparar. Chamou-me até seu quarto, sentamos nas camas e ele pegou um vidro com algo que parecia um óleo de cozinha dentro. Abriu, levantou a parte da calça até a altura das canelas e passou este líquido na perna, repetindo a ação, em seguida, no seu pulso esquerdo. Ao fazer isto, seu corpo tremeu todo, seus olhos fecharam, lembrando um estado de "transe", ou de "possessão". Quando voltou ao seu "estado normal" perguntei o que era aquele líquido. Martelo me olhou com um olhar de mistério e provocação, dizendo "não posso dizê... é macumba!". Fiquei quieta. Um tempinho depois, ele continuou, brincando: "Não tá vendo que é óleo?!".

Essa experiência que vivi foi extremamente rica, reveladora, inquietadora, instigante e misteriosa. Vi que a preparação para a brincadeira tem início muito antes dela começar, já na sua casa, quando vai vestindo o figurino e se arrumando cuidadosamente, checando cada item que compõe o Mateus de uma forma quase ritualística. Refleti muito sobre a minha presença

naquele momento e sobre o desejo de Martelo de que eu participasse daquele "ritual". Era como se ele quisesse compartilhar algo muito importante sem ao mesmo tempo revelar seus segredos, mantendo o "ar" de mistério, que suscitava, inevitavelmente, uma curiosidade e um arrebatamento. Ao mesmo tempo em que trata seus objetos e sua relação com o mundo oculto de uma forma extremamente séria, Seu Martelo se diverte com a observação de fora e provoca um riso também misterioso (Figura 3).

**Figura 3** - Caretas na visita à Seu Martelo, Condado/PE. 2008



**Fonte:** arquivo pessoal de Ana Caldas Lewinsohn

A relação com o mundo oculto sempre esteve de alguma maneira presente na arte, como salienta Ernst Fischer:

É verdade que a função essencial da arte para uma classe destinada a transformar o mundo não é a de *fazer mágica* e sim a de *esclarecer e incitar a ação*; mas é igualmente verdade que um resíduo mágico na arte não pode ser inteiramente eliminado, de vez que sem este resíduo provindo de sua natureza original a arte deixa de ser arte. Em todas as suas formas de desenvolvimento, na dignidade e na comicidade, na persuasão e na exageração, na significação e no absurdo, na fantasia e na realidade, a arte tem sempre um pouco a ver com a magia. A arte é necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo. Mas a arte também é necessária em virtude da magia que lhe é inerente. (Fischer, 1976, p.20)

Além de proteger a brincadeira dos acontecimentos terrenos e “ocultos”, Mateus e Bastião, as outras figuras e os galantes executam durante

toda a brincadeira os trupés, passos extremamente complexos que exigem de quem pretende experimentá-los, uma destreza física, uma disponibilidade corporal e muita concentração. Isso é um fator que chama muito a atenção do público, já que tudo aquilo que não é fácil de fazer e exige um treino, ganha a apreciação das pessoas, nem que seja, a princípio, por curiosidade. Todas essas características, trabalhadas em equilíbrio, são de extrema importância para o ator e para a atriz. Como explica Yoshi Oida (1992, p. 33): “É a concentração física e psíquica que envolve profundamente os espectadores, ao mesmo tempo que entrar em cena e reagir a tudo que acontece, momento por momento. Ser aberto, generoso, flexível, este é o ideal”.

A rua, em particular nos centros das cidades, é um espaço extremamente complexo e permeado de estímulos, de interferências, de apelos visuais, de sons, de construções, de carros, entre muitos outros elementos. O espetáculo precisa se destacar nessa multidão, no meio dessa composição caótica. O ator/ a atriz precisa se preparar e dispor de recursos para modelar seu corpo e ganhar a atenção em tamanha dispersão. Precisa, ao mesmo tempo, estar apto/a para lidar com o inesperado.

Os trupés, a dança e o gestual das figuras do Cavalo Marinho são executadas de uma forma muito precisa. Para o teatro de rua, a precisão é um elemento de grande importância e deve ser exaustivamente trabalhada no/a ator/atriz antes de ir para a rua, tanto no seu corpo - em cada movimento, gesto e ação -, quanto nos deslocamentos pelo espaço, nos desenhos que fará sozinho/a ou em coro, coletivamente. Ricardo Puceti (2006)<sup>7</sup>, ator do grupo Lume (SP), criou um curso de treinamento de ator de rua e enfatiza em uma entrevista para a Cooperativa Paulista de Teatro a importância de se trabalhar a precisão:

Tem-se que ser muito preciso na rua: você pode ser muito grande ou muito pequeno em tudo o que você estiver fazendo, mas a rua é uma folha - não em branco, porque ela é até muito colorida!-, na qual você tem que fazer os seus riscos muito precisamente. Quando você, por exemplo, está trabalhando o deslocamento reto, isso é *reto*, não é meio reto ou meio curvo. Senão você não se destaca na multidão. Tudo é muito preciso

---

<sup>7</sup> URL: <http://www.cooperativadeteatro.com.br/portal/articles.php?id=48&page=10>

e sem hesitação. A tua energia tem que se impor ali (Puccetti em entrevista para Carlos Biaggioli, 2006).

A música no Cavalo Marinho, executada ao vivo, enriquece e dá vida a todos esses elementos. Mantém um mesmo ritmo durante a maior parte da brincadeira, com variações melódicas e de toadas. As toadas e melodias acompanham as cenas, que se baseiam principalmente nas figuras e nas coreografias coletivas, com os galantes.

O Cavalo Marinho, portanto, tem uma estrutura muito favorável ao teatro de rua: é composto de pequenas cenas de curta duração (embora a manifestação dure até 10h na sua totalidade), que não comprometem o entendimento da brincadeira para quem chegue depois do início, no meio ou no fim. Algumas figuras têm ordem certa para aparecer, uma depois da outra, mas muitas podem aparecer independentemente, em função da brincadeira não ser executada mais na sua totalidade, na maioria das vezes em que acontece hoje em dia.

Assim, as figuras acabam entrando sem um fio condutor linear. Entram em cena contando a sua própria história, geralmente falando de onde vêm e para onde vão. Fazem com que a roda seja um lugar de passagem. A música acaba sendo o real fio condutor da brincadeira, tapando os buracos dos imprevistos, acompanhada pelos trupés soltos.

As figuras, mascaradas, às vezes utilizam um mesmo figurino ou até uma mesma máscara. O que as diferenciam é **o que e como** fazem: o modo de falar, o eixo corporal, o modo de dançar, os gestos, as toadas. Cada figura tem uma toada própria e gestos característicos que permitem ao público frequentador das sambadas de Cavalo Marinho, reconhecê-las logo na entrada. É possível notar que alguns espectadores têm até suas preferências, quando manifestam para as pessoas que foram à roda de Cavalo Marinho especialmente para assistir esta ou aquela figura, como a Véia do Bambu, por exemplo, de grande comicidade e interação com a plateia.

A utilização de máscaras para o teatro de rua é um recurso muito funcional. Como a máscara esconde as expressões faciais do ator/ da atriz, o corpo tem que ganhar uma dimensão muito maior e assumir uma gestualidade

precisa. A máscara exige engrandecimento que tudo fique maior, tanto a voz como o corpo, e nesse sentido caminha ao encontro da necessidade do ator/ da atriz de rua de crescer na rua, no espaço público, para que ganhe a atenção dos passantes e possa, assim, competir com os outros barulhos e estímulos sonoros e visuais expostos.

Ao lado de uma brincadeira de Cavalo Marinho, por exemplo, vivenciei a presença de trios elétricos, de grande apelo sonoro e visual, competindo o mesmo tempo e quase o mesmo espaço. Nesses momentos pude perceber o quão cativo ainda é a brincadeira do Cavalo Marinho, que mesmo ao lado de shows com grande pirotecnia e excessos de caixas de som, permanece com um determinado número de pessoas como público fiel, disposto a apreciar esse trabalho artesanal de grande maestria. Mesmo assim, é importante não romantizar essas situações, já que alguns brincantes reclamam dessa falta de respeito das prefeituras ao colocarem duas apresentações concomitantes e de tamanhos tão diferentes, fato que causava a diminuição do público, principalmente por mais jovens, que acabavam sendo capturados pelo repertório de músicas da indústria cultural.

Um **estado de disponibilidade**, presente nos brincantes de Cavalo Marinho, apesar de um tanto quanto subjetivo, pode ser também treinado. No teatro, como na vida real, quase tudo é fruto de trabalho, de persistência, de investigação, de treinamento, de experimentação. A improvisação é uma "técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e 'inventado' no calor da ação" (Pavis, 1999, p. 205), e sendo uma técnica ela pode e deve ser treinada. Não há regras de como se deve treinar o improviso, mas certo é que o que devemos treinar, nesse caso é a capacidade de afeto (de afetar e ser afetado/a), ou seja, a abertura para agir e reagir sobre as forças existentes.

Quando há abertura para o improviso, mínimo que seja, quando o ator / a atriz se permite estar em um estado disponível para a instabilidade, o/a espectador/a percebe e se envolve, se sente parte do acontecimento. No trabalho do teatro de rua, como também em outras formas de teatro, torna-se essencial a troca com o público para experienciar esse estado de abertura ao improviso e ao afeto alcançado em sala. Podemos considerar que a rua é,

portanto, a melhor escola para o teatro de rua. Deve-se sim treinar o improviso em sala através de jogos com regras, roteiros que se improvise, exercícios didáticos<sup>8</sup>. Mas é na rua que o teatro irá de fato ganhar a dimensão necessária. É na troca presencial *tête à tête* com o público que o ator/ a atriz irá aos poucos atingir esse **estado de brincadeira**. Dia a dia, por meio de apresentações e experimentações na rua, vai ficando mais simples acessar em si mesmo/a esse estado de troca, que possibilita a **experiência** do teatro.

### **Mateus: caretas, risos, jogo e conhecimento incorporado**

Nas observações da pesquisa de campo, percebi que a figura do Mateus cultivava esse estado de disponibilidade, de brincadeira, de improviso e grande perspicácia, favorecendo experiências significativas na apreciação do Cavalo Marinho. A observação em especial de Seu Martelo, da sua entrega e forma de brincar, muito contribuiu para as reflexões desta pesquisa. Seu conhecimento incorporado ao longo de uma vida inteira, a sua sabedoria gravada na memória e história oral e nos músculos do seu corpo, pela própria experiência, revelam princípios importantes para nosso estudo.

É porque o Mateu é uma peça do Cavalo Marinho, que se o povo der valor a ele e ele souber brincar, é quem faz o Cavalo Marinho. O Mateu é que nem o palhaço. Quem faz o Cavalo Marinho é o Mateu. (Martelo, em entrevista à autora, 2007)

Mateus entra na brincadeira antes de Bastião. O Banco (músicos) inicia a sua toada e, sozinho, Mateus vem vindo de longe, passando pelo meio do público, até entrar na roda. Caminha com seus trupés característicos, pequeninos, e aproveita sua entrada para trocar olhares com as pessoas mais próximas. Sua entrada é esperada pelo público da região, que já conhece a

---

<sup>8</sup> Uma das maiores referências na área de Teatro Educação é a pesquisadora norte americana Viola Spolin (2001). Seu livro *Jogos Teatrais - O Fichário de Viola Spolin*, contém uma série de fichas com diversos jogos e propostas de improvisação. Sendo inicialmente desenvolvido para o Teatro Educação, acabou sendo apreciado e aproveitado para a preparação de atores nos mais diversos contextos. No Brasil, Ingrid Koudela (2001) pode ser considerada uma referência na área, com o livro *Jogos Teatrais*, no qual dialoga com as idéias de Viola Spolin além de ser, inclusive, tradutora da obra de Spolin no Brasil.



brincadeira. Todos querem saber se vai fazer o povo rir e como vai brincar, pois boa parte do público sabe o que as figuras fazem, mas querem ver o **como**.

Seu Martelo é um brincante que faz um dos melhores Mateus existentes hoje, sendo respeitado e conhecido por onde passa. Vive na cidade de Condado, em Pernambuco onde brinca no Cavalo Marinho Estrela de Ouro. A descrição a seguir se baseia principalmente em observações desse brincante, tanto em estado de brincadeira quanto em seu dia a dia.

Mateus entra com um olhar dilatado, vibrante, e, ao mesmo tempo, extremamente concentrado, com seu corpo inteiro tonificado e presente. Segura na mão uma bexiga de boi, que é seca e inflada com ar, para percutir em seu corpo, mais precisamente na lateral das pernas, acompanhando o ritmo da música, nos seus dois tempos fortes.

Vai aos poucos chegando ao meio do público, com um olhar fixo, a princípio, sem brincar muito, concentrado na sua chegada, que é uma das suas grandes cenas. Ao entrar na roda, cai no chão, pois está enfadado de tanto caminhar (Figura 4). Cai de barriga para cima e, com seu olhar ainda vivo e aberto, mantém a conexão com os que estão ao redor. Seu corpo, apesar de estirado ao chão, mantém todos os músculos ativos, pronto para, a qualquer hora, reagir ao inesperado.

**Figura 4 – Mateus, por Seu Martelo. Conexão Cavalo Marinho, Condado, PE, 13/12/2008**



**Fonte:** Ana Caldas Lewinsohn.

No chão, movimenta-se levantando e abaixando o quadril, ação esta que consegue arrancar risos da platéia. No Cavalo Marinho, explora-se muito palavras de duplo sentido, sempre evocando o lado sexual, além de gestos também sexuais e grotescos, que acabam sendo grandes motivos de gargalhadas do público.

Depois de muito esforço, Mateus se levanta do chão. Essa ação é lenta e seu corpo se mantém firme, preenchido de presença física. Mateus explora muitas caretas em seu rosto, na maior parte do tempo da brincadeira, divertindo as pessoas. Muitas vezes realiza quebras precisas na expressão

facial: está fazendo uma careta e de repente volta ao normal, fixando seu olhar em alguém. Isso também acaba sendo outro recurso bem cômico.

O eixo corporal do Mateus, e da maioria das figuras, é com os joelhos flexionados, a base bem firme no chão e o tronco curvado para frente. A movimentação da cintura para cima é menor. Os trupés todos são localizados na parte inferior do corpo, com uma movimentação ligeira dos pés e joelhos e passos rítmicos complexos, que sempre acompanham e marcam também os pulsos fortes da música, que é em tempo ternário, com acento nos dois primeiros.

Vale lembrar que esse eixo surge do cotidiano dos brincantes, que em sua maioria trabalham ou trabalharam no corte da cana, situação esta que molda seus corpos e se reflete nas suas expressões criativas (Figura 5). Essa organização do corpo, durante a brincadeira, acaba propiciando uma notável agilidade nos pés e pernas, uma vez que a base, bem presente, proporciona imensa estabilidade. O centro do corpo, no abdome, concentra toda a energia e faz com que a parte de baixo e a parte de cima fiquem bem independentes, dando aos brincantes uma grande flexibilidade e disponibilidade física.

**Figura 5** – Mateus, por Seu Martelo. Conexão Cavalão Marinho, Condado, PE, 13/12/2008



Seu Martelo no seu roçado  
**Fonte:** Ana Caldas Lewinsohn.



Eixo do trabalho na roça e da figura na brincadeira.  
**Fonte:** Ana Caldas Lewinsohn.



Mateus (Martelo) na brincadeira do Cavalão Marinho  
**Fonte:** Ana Caldas Lewinsohn.

Após se levantar do chão, Mateus inicia uma conversa com o Capitão (figura brincada pelo mestre, no caso, Biu Alexandre), na qual este pede para que ele dê “boa noite” a todas as pessoas da roda. Mateus pergunta se pode dar o “boa noite” de uma vez só, e o Capitão responde que tem que dar um a um. Mateus inicia então sua cena dizendo “boa noite” a cada uma das “categorias” existentes no público, como: moças casadas, moças solteiras, crianças, rapazes casados etc. Nesse momento, há boa participação do público, respondendo ao “boa noite” e se sentindo desde já parte da brincadeira, num processo de interação e retroalimentação mútua do espetáculo.

O Capitão, em seguida, diz precisar de pessoas para tomarem conta do seu terreiro enquanto ele viaja. Mateus responde, satiricamente “tomo conta e não dou conta!”, fala que arranca mais risos da plateia. Pergunta se Mateus anda sozinho no mundo, e Mateus então fala de Bastião, seu “pareia” (par). Assim, o Capitão contrata os dois para juntos enfrentarem essa empreitada. O diálogo acontece de uma forma um pouco intimista, pois um está bem perto do outro, ambos perto do Banco, ficando distantes de boa parte do público.

A dupla Mateus e Bastião funciona sempre unida. Um complementa o outro, mas quem se nota mais presente é a figura do Mateus, por ser ele o “comandante”, quem toma a frente das decisões. Cada um tem características próprias, que diferenciam um do outro. Na relação entre Mateus e Bastião, assim como nas célebres duplas Arlequim e Briguella, da *Commedia dell'Arte* e as categorias de palhaços Branco e Augusto, podemos observar que um é esperto e o outro bobo, como afirma Seu Martelo:

É porque o Mateu é o frenteiro e o Bastião é o segundo, é o pareia, são irmãos. O Bastião faz a mesma coisa, mas ele é mais fraco que o Mateu, ele tem que ouvir o que o Mateu diz. O Mateu é que manda, em tudo. (...) O Bastião é meio bobo. (Entrevista à autora no dia 02 de janeiro de 2007, Condado, Pernambuco.)

Um funciona como a alteridade do outro. A relação direta com o público é explorada durante toda a brincadeira e por todos os brincantes.

Naturalmente, alguns mais, outros menos. Mas o clima de brincadeira é instaurado, e dessa forma o público se sente à vontade para se colocar, fazer comentários em voz alta, ou mesmo dançar junto. Nota-se, porém, que há um certo respeito quando se trata da dança. Não é qualquer um/a que entra na roda para dançar os trupés soltos, ou mesmo o maguio (mergulhão), espécie de jogo/desafio corporal e rítmico que inicia e aquece a brincadeira, antes das figuras aparecerem.

A partir desse momento, após a chegada do Bastião, inicia-se um entra e sai de diversas figuras, que vão dialogar com o Capitão e com o Banco, realizando suas cenas para depois irem embora. Bastião segue o que Mateus faz e juntos tecem as ligações entre as diversas figuras do Cavalinho. Os dois trazem e levam embora as figuras, de um extremo ao outro da roda, às vezes numa boa e às vezes debaixo de bexigadas. A bexiga de boi que Mateus e Bastião carregam serve também para tirar pessoas que estão atrapalhando a brincadeira, e estas podem ser tanto pessoas do público, como as próprias figuras, caso demorem demais na roda ou não estejam fazendo bem o seu papel. A bexigada é sempre uma ação cômica, pois além de ser violenta, faz muito barulho, sem que se machuque a pessoa atingida.

Além da bexiga de boi (Figura 6), Mateus carrega seu surrão, matula ou mudança nas costas, pois está viajando. Este é feito de várias palhas amarradas na cintura e concentradas acima do quadril, nas costas. Sua roupa é bem colorida, muitas vezes feita de chita, ou outro tecido bem estampado. Tem um chapéu comprido em forma de cone, enfeitado com muitas fitas coloridas e brilhantes. Seu rosto é todo preto, melado de carvão, remetendo às épocas de escravo, pois, segundo Martelo, o Cavalinho nasceu nas senzalas dos engenhos, ainda na época de escravidão.

**Figura 6** - Seu Martelo mostrando as suas bexigas de boi em sua casa.  
Condado, PE, janeiro de 2007



**Fonte:** Ana Caldas Lewinsohn

O rosto pintado de preto funciona como uma máscara. Essa, porém, engrandece inclusive as expressões faciais do brincante, enquanto as máscaras das outras figuras, feitas em couro, cobrem todo o rosto, deixando somente as expressões do corpo em destaque. Suas caretas e seu olhar penetrante cativam as pessoas do público. As crianças muitas vezes misturam sentimentos de medo e curiosidade, mas demonstram grande fascínio pela figura do Mateus.

Mistério e brincadeira são dois componentes mesclados e fundidos na figura do Mateus, que tem que lidar com tudo o que acontece de improviso. É um verdadeiro sarrista, ao mesmo tempo que cuida de tudo o que acontece. Sabe muitas loas (versos) decoradas, afinal:

Se ele não tiver, ele não é Mateu. (...) Agora tem que ter uma loa comprida. (...) Tem que saber umas quinze loas ou mais, e fazendo de juízo. Agora é difícil... (em entrevista à autora, dia 02 de janeiro de 2007, Condado, Pernambuco.)

O brincante deve ter um imenso repertório de loas além de ir sempre renovando-as, para que não se repitam na brincadeira. Além das loas, Mateus utiliza um repertório de gestos e caretas engraçadas que “carrega na manga”, pronto para lançar mão a qualquer momento. Se jogar no chão com as pernas para cima ou altas gargalhadas com o tronco bem abaixado são alguns exemplos do repertório de Martelo.

Para ser um bom Mateus tem que se conhecer o Cavalo Marinho completo – todas as figuras, as cenas, as toadas -, já que ele é responsável por conduzir a brincadeira e impedir que algo dê errado. Além disso, a figura exige grande resistência física, por permanecer a noite inteira em pé, dialogando, dançando, brincando, criando. Testemunhamos uma verdadeira superação dos limites do corpo ao apreciar a brincadeira, quando podemos notar que o conhecimento incorporado carrega na pele e na própria capacidade de transitar para muito além dos recursos cotidianos, uma performance de alta complexidade e exigência de memória e destreza física.

Como no palhaço, é necessário ao Mateus um estado de jogo, uma disponibilidade para lidar com o novo, sempre de uma maneira surpreendente, que divirta a platéia. Muitas vezes, é o Mateus que inclui o público na brincadeira por meio de seus gracejos, piadas, olhares ou até mesmo golpes de bexigadas. O riso é sinal de aprovação para os brincantes de Cavalo Marinho e é sinônimo de roda cheia, fazendo com que a própria aglomeração de pessoas e suas reações convide mais gente para o público.

Poderíamos ainda sugerir, que a figura do Mateus é em si um campo fértil gerador de múltiplos estados como a quebra de sentidos, o estranhamento, o absurdo, configurando-o como uma figura grotesca (Kayser, 1986). Não conseguimos facilmente definí-lo como uma figura cômica, trágica, ou violenta, ou graciosa, ou bela, ou feia... Ele contém essas contradições, essas forças opostas, a subversão, inversão de valores e plena liberdade em sua atuação. Estaria num espaço indefinido, um espaço "entre", que parece absurdo e por isso causa estranhamento no público e não um riso fácil, confortável e tranquilo. É extremamente misterioso, opera com o abismal, com o indecifrável, com o encantado, ao mesmo tempo em que é absurdamente terreno. Causa medo e fascínio, riso e terror. Às vezes se aproxima e dialoga

de perto com o público, causando identificação e em seguida realiza uma quebra brusca, quase violenta, ou um olhar terrificante.

### **Considerações Finais: da tradição à inovação**

A observação da figura do Mateus, por Seu Martelo, aponta diversas qualidades do brincante que podem e devem ser treinadas no ator / na atriz para trabalhar na rua. Não com o objetivo de imitar a figura e suas características, mas identificar seus princípios. Precisão, estado de jogo ou estado brincante, improvisado a partir de um repertório textual e gestual estruturado, relação direta com o público, dança, canto, humor, concentração, destreza e agilidade são alguns elementos que propiciam presença no ator / na atriz a segurança para improvisar com as interferências expostas na rua. Todas essas qualidades, que podem ser exercidas a partir de uma vivência aprofundada da brincadeira e um amplo conhecimento de seus códigos, propiciam a sua liberdade transgressora na roda.

Ao pensarmos numa qualidade desejável para o ator/ a atriz brincante e ao observarmos a performance do Mateus no Cavalo Marinho, poderemos notar que ele é preenchido de teatralidade do começo ao fim da brincadeira. Esta teatralidade é criada por seu estado brincante emergente no corpo. A teatralidade é visível, facilmente reconhecível: não há dúvidas de que se trata de uma ficção, de um espaço outro, de uma outra vida, uma segunda natureza. Essa teatralidade é construída por um corpo extremamente expressivo, preciso, alterado, vivo, em estado de brincadeira, que produz torções, caretas impulsionadas pelo centro do corpo e reverberadas em cada músculo físico e da imaginação.

No caso de um estudo sobre o ator/ a atriz do teatro de rua, pode-se considerar que as características da brincadeira do Mateus contribuem para pensarmos do que pode ser formado esse estado de disponibilidade para o jogo na rua. O ator/ a atriz brincante, presente no teatro e na brincadeira, é aquele/a que se permite viver esse estado, que trabalha seriamente para alcançá-lo, sem deixar de abrir em si espaços vazios para o brincar, para o deixar-se ser e se relacionar, verdadeira e plenamente, com o outro.



Para investigar esse estado brincante concentrei-me na observação do Mateus, figura do Cavalo Marinho que permanece sempre em cena e em diálogo com o público e por isso um forte exemplo de qualidade expressiva e comunicativa. Seu Martelo, brincante de Mateus do Cavalo Marinho Estrela de Ouro, foi escolhido por seu estado de prontidão e excelência na realização e atuação dentro da brincadeira. Hoje considerado um Mestre de sua arte.

O estado brincante produzido pelo Mateus no Cavalo Marinho é constituído de uma série de códigos e regras estabelecidas que fazem com que ele tenha um amplo repertório a sua disposição, sempre um terreno seguro para se brincar com a instabilidade que permeia o espaço cênico a cada noite de apresentação. Ter o conhecimento dos mínimos detalhes da brincadeira é um dos requisitos principais para se fazer um bom Mateus. Esse conhecimento somado aos códigos precisos e a um repertório extenso de loas, versos e gestos, acumulado durante toda uma vida, como é o caso do Seu Martelo, compõem os elementos estáveis com os quais o Mateus possa brincar livremente, divertir o público, inverter as leis, sair e voltar do enredo sem que se perca.

Esse aparente paradoxo entre estabilidade e instabilidade talvez seja justamente a grande riqueza que pode servir de chave para compreender o estado de brincadeira do ator/ da atriz brincante. Ou seja, é por meio da tradição que se chega à inovação, é por meio da repetição que se atinge a liberdade, é por meio de regras estabelecidas que se chega ao imprevisto, é por meio de códigos precisos que se chega ao estado brincante, é por meio de uma estabilidade que se chega à instabilidade, à calma e à segurança para se lidar com o inesperado.

## REFERÊNCIAS

CARREIRA, André Luiz Antunes Netto. Reflexões sobre o Conceito de Teatro de Rua. In: CARNEIRO, Ana e TELLES, Narciso (org.). **Teatro de Rua; Olhares e Perspectivas Rio de Janeiro**:. E-Papers Serviços Editoriais, 20-37, 2005.

CARVALHO, José Jorge de. O Lugar da Cultura Tradicional na Sociedade Moderna. In: **O Percevejo / Revista de Teatro, Crítica e Estética**. N. 8. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2000.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

LEWINSOHN, Ana Caldas. **O ator brincante: no contexto do Teatro de Rua e do Cavalo Marinho**. Orientador: Prof. Dr. Eusébio Lobo da Silva. Campinas: s.n, 2008. 164 p. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS. Instituto de Artes. Dissertação de Mestrado em Artes.

KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco: configuração na pintura e literatura**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

KOUDELA, Ingrid Dormien. Jogos teatrais. São Paulo: Perspectiva, 2006

OIDA, Yoshi. **Um ator errante**. São Paulo: Produções Culturais, 1999.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PUCCETTI, Ricardo - Entrevista concedida a Carlos Biaggioli em 2006. Disponível em:  
<http://www.cooperativadeteatro.com.br/portal/articles.php?id=48&page=10>.  
Acesso em: jan. 2008.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin**. Trad. Ingrid Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2001.

TESSARI, Roberto. Técnica da Improvisação e da Escrita Dramática. In: **Commedia dell'Arte: La Maschere L'Ombra**. Trad. Beti Rabetti. Milão: Mursia, 1981. (não publicado).

## **Entrevistas**

Martelo (Sebastião Pereira de Lima). Entrevista realizada por Ana Caldas Lewinsohn, Carolina Laranjeira e Beatriz Brusantin. 02 de janeiro de 2007, Condado, PE.

Recebido: 22/05/2024  
Aceito: 22/05/2024