

## A SALAMANCA DO JARÁU

Inspirou-se Luiz Cosme na lenda de igual nome, incorporada já ao folclore rio-grandense e recolhida por J. Simões Lopes Neto.

É longo o roteiro desse colorido reconto popular – tecido das recuadas tradições das furnas de “Salamanca” ou “Cuevas de San Cebrian”, na Espanha, de onde se transferiu para o Rio Grande do Sul (Brasil) mesclando-se ali a elementos locais de tipos, paisagem e língua, de tal modo que na versão desenvolvida por Simões Lopes Neto nada resta do modelo original.

Luiz Cosme, pondo de parte o andamento propriamente dito da narrativa, bem como a vinculação de quadros e cenas dela constantes – atém-se, contudo, aos elementos substanciais da lenda, na concepção e realização do seu trabalho.

A SALAMANCA<sup>1</sup> DO JARÁU<sup>2</sup> é uma caverna assombrada e fabulosa. Nela se acham presos por encantamento o Santão da Salamanca, que é um sacristão sacrílego, e a princesa TEINIAGUA<sup>3</sup> por quem ele se perdeu. Toda a sorte dos dois espíritos enamorados e enfeitados estava ligada àquele encantamento que só terminaria quando um mortal tivesse a coragem de entrar na furna e afrontar os perigos e pavores de sete provas. O destemido campeiro Blau Nunes, indo no rastro do BOI BARROSO<sup>4</sup>, se propõe a desencantar a caverna assombrada e salvar os dois amantes.

O sentido inicial da lenda-bailado está resumido no RASTRO DO BOI BARROSO: Blau, o gaúcho pobre, vê o vulto de Santão de face tristonha e branca e o medo lhe gela o coração calejado pela vida. Tudo é mistério nesse lugar sombrio e encantado de Salamanca, e no silêncio da noite o Santão passa a contar o segredo da furna milagrosa. Teinaguá é a princesa moura de corpo rijo e não tocado a quem ANHANGÁ-PITÃ<sup>5</sup> transformou em lagartixa verde com um carbúnculo brilhando na cabeça. O Santão cuidava dos altares e ajudava a missa na igreja de São Tomé, era o sacristão. Um dia, vê um clarão vermelho como o sol do crepúsculo. Era Teinaguá, com a cabeça de pedra luzente. O sacristão toma de uma guampa<sup>6</sup>, e nela encerra a Teinaguá. E quando mais tarde volta, trazendo mel para sustentá-la, vê... vê em lugar da lagartixa, a figura da moura.

A princesa com o fascínio de seus encantos começa a tentar o pobre sacristão. Por instinto de defesa ele tateia o rosário, agarra a Cruz do Salvador e vai levantando o Crucificado... bem em frente da moura... na altura do seu coração... da sua garganta... da boca... na altura dos... E aí parou, porque olhos de amor, tão soberanos e cativos, em mil vidas de homens outros se não viram!...

“Parou... e a alma do sacristão foi saindo como o sumo se aparta do bagaço, como o aroma sai da flor que vai apodrecendo...”

Completamente enfeitado satisfaz o capricho da moura e traz da sacristia o cálice sagrado com o vinho do santo sacrifício. Passam-no de boca para boca, por lábios incendiados e, embebedados, caem abraçados.

---

<sup>1</sup> SALAMANCA - Furna encantada. Provém a denominação da cidade de SALAMANCA, na Espanha, onde existia, diz-se, uma célebre escola de magia no tempo dos mouros.

<sup>2</sup> JARÁU (Sêro do) – Na coxilha geral de Sant’ Ana, sobre a linha divisória com a República do Uruguai.

<sup>3</sup> TEINIAGUA – Lagartixa. A Teinaguá encantada também é chamada – corbúnculo, farol – e trazia engastada na cabeça uma “pedra preciosa” que cintilava como brasa e cor de rubi.

<sup>4</sup> BOI BARROSO – Era vaga lembrança de um boi encantado, que aparecia, porém nunca era encontrado por muito procurado que fosse; e também denominação de uma antiga dança camponesa, cuja música era ornada de versos que eram cantados durante o folguedo.

<sup>5</sup> ANHANGÁ-PITÃ – Literalmente, do Tupi-guarani; diabo vermelho.

<sup>6</sup> GUAMPA – Chifre de boi.

Aqui termina, como prólogo, a narração do Santão que convida Blau a entrar na fuma e passar por sete provas de coragem, com a alma forte e o coração sereno, sem medo e sem recuar. Se assim fizer poderá satisfazer sete desejos seus como prêmio. Em seguida desaparece e Blau entra na fuma.

Blau Nunes, homem de coração impávido, enfrenta os mistérios da Salamanca para sofrer as sete provas duras; as sete provas que constituem, após a introdução, as diferentes partes do bailado.

### ASSOMBRAÇÃO

- Sombras misteriosas batem-lhe nos ombros com as mãos; ele ouve o barulho de ferros entrecrocando-se, e espada tinindo. O ar se ilumina aos poucos num luzir de vagalume. Vultos humanos empenham-se em lutas de morte. Blau tem um gesto de parada mas... alma forte e coração sereno... segue...

### PANTERAS E PUMAS

- Agora saltam-lhe à frente as feras com as patas levantadas, mostrando as unhas mas... Blau passa sem pressa nem vagar por entre elas.

### DANÇA DOS ESQUELETOS

- Blau Nunes vai andando e depara com um grupo de esqueletos de pé, encostados uns nos outros, muitos, derreados, numa atitude de preguiça; pelo chão ossos despencados; caveiras soltas, dentes branqueando, tampos de cabeças, buracos de olhos; pernas e pés em passos de dança, ilíacos e costelas meneando-se num vagar compassado, outra em saracoteio...  
Aí quase levantou o braço direito para benzer-se; ... porém – alma forte, coração sereno! – passou entre as ossadas, sentindo o bafio que elas soltavam das suas juntas bolorentas.

### LÍNGUAS DE FOGO

- De repente jorram de um lado labaredas de fogo para lambe-lhe as carnes. Um sopro ardente varre os ares. É uma temeridade cortar aquele turbilhão. Mas outra vez Blau passa sentindo o mormaço das chamas.

### A BOICININGA

- Sentia no silêncio como que um peso de arrobas; a claridade mortiça, porém, já se lhe assentara nos olhos e tanto que viu adiante, em sua frente, um corpo enroscado, sarapintado e grosso.  
Era a boicininga, guarda desta passagem, que levantava a cabeça flechosa, lanceando o ar, firmando no vivente a escama dos olhos, luzindo.  
A boicininga – a cascavel amaldiçoada – toda se meneava, chocalhando os guizos, como aviso. Uma serenada de suor minou na testa do paisano... porém ele passou, vendo, sem olhar, a boicininga altear-se e descair, chata e tremenda... e passou, ouvindo o chocalho da que não perdoa, o silvo da que não esquece...

### RONDA DE MOÇAS

- Agora um grupo de donzelas, vestidas de flores vivas, carne moça, rosada e rija, acenam e requebrem, lascivamente para o paisano. Blau Nunes sente a tentação das mulheres belas, mais terrível para ele que o pavor das feras. Porém, passa, com as fontes a latejar, por influência da malícia que anda pelo ar.

## TROPA DE ANÕES

- Cambaios, carateando e piruetando grotescamente, os anões procuram intimidá-lo. Blau Nunes não treme e não ri. Passa impávido por tudo. Blau Nunes vence. E da coragem surge a libertação.

## DESENCANTAMENTO

- Blau Nunes encontra-se, agora, em frente a uma velha bruxa que se propõe, como prêmio de sua coragem, satisfazer sete desejos seus. Blau não se decide. A bruxa sugere-lhe ganhar sempre nos jogos de cartas, sorte nos amores, etc. Mas Blau só deseja uma coisa que não sabe ou não pode exprimir por palavras mas que seu espírito vê claramente: Ele deseja a princesa moura, a Teinaguá encantada. E, como permanece mudo, a bruxa desaparece e Blau retira-se; evocando saudoso, as imagens da princesa moura e do sacristão que, redimidos de suas penas e transformados numa linda tapuia e num guasca desempenado, vão devagarinho, ao encontro do seu destino. Termina a lenda bailado em pianíssimo suave e evocador.

## THE SALAMANCA DO JARÁU

Luiz Cosme found his inspiration in the legend of Salamanca do Jaráu, already a part of the folklore of Rio Grande do Sul, and given form by Simões Lopes Neto.

The history of this colorful tale is long, woven as it is, of the ancient traditions concerning the caverns of “Salamanca”, or the “Caves of San Cebrian” in Spain, whence the story came to Rio Grande do Sul in Brazil, so fusing with the local types, language and landscape, that nothing of the original model now remains in the version of Simões Lopes Neto.

Luiz Cosme, disregarding both the chronological development of the narrative and sequence of its scenes and tableaux, deals only with the vital elements of the legend in the conception of this work.

The Salamanca<sup>7</sup> do Jaráu<sup>8</sup> is a fabulous and haunted cavern. Imprisoned there under a spell are the Santão of Salamanca, a sacrilegious sacristan, and the princess Teiniaguá<sup>9</sup>, for whom he has perjured himself. The fate of both these bewitched and enamoured spirits is dependent on an enchantment which will be broken only when a mortal is courageous enough to enter the cavern and face dangers and horrors of seven trials. The brave peasant, Blau Nunes, on the trail of the Boi Barroro<sup>10</sup>, resolves to break the spell of the haunted cavern and save the two lovers.

The meaning of the first portion of the ballet-legend is summed up in the Trail of the Boi Barroso. Blau, the poor cowboy, sees the form of the Santão of Salamanca with his sad, white face, and fear freezes his sturdy heart. All is mysterious in this dark enchanted

---

<sup>7</sup> Salamanca – Enchanted cave. The name comes from the city of Salamanca in Spain, where there used to be, it is said, a famous school of magic arts, in the times of Moors.

<sup>8</sup> Jaráu – A mountain in the region of Sant’Ana. One of a chain of mountains along the border of Uruguay.

<sup>9</sup> Teiniaguá – A lizard. The bewitched Teiniaguá is also called “Carbunculo” or “Head-Light”, and bore, set in her head, a precious stone which (?) a rubycolored ember.

<sup>10</sup> Boi Barroso – Was a vague memory of an enchanted bull, which appeared from time to time, but was never actually met, no matter how much he was sought. It is also the name of an ancient country dance, whose music, was played to accompanying verses, which were sung during the dancing.

cave of Salamanca, and in the silence of the night, the Santão tells the cavern's miraculous secret: Teiniaguá is a Moorish maiden princess whom Anhangá-Pitã<sup>11</sup> has transformed into a green lizard, with a brilliant red carbuncle on its head. The Santão, a sacristan, used to tend the altars and assist in the mass at the church of St. Thomas. One day, he saw about him a reddish glow like that of the setting sun. It was Teiniaguá with her head of shining stone. The sacristan took a bull's horn and put the lizard Teiniaguá into it, but when he returned later with honey to feed her, he saw instead of the lizard, the Moorish princess.

With her fascinating charms she began to tempt the sacristan. For his defense he instinctively clasped his rosary, then seizing the cross, he lifted the crucifix up before the princess, before the breast, her throat, her lips... but before her eyes he stopped, for never were such eyes, eyes so proud and yet so soft in love, ever seen by any man. He stopped, and his soul left his body as the juice leaves an empty fruit, or the fragrance a fading flower.

Completely bewitched, he obeyed every caprice of the princess, and brought from the sacristy the holy chalice full of sacrificial wine. They drank in turn with their burning lips out of the sacred cup and, overcome, they fell into each other's arms.

Here ends the prologue of the story of the Santão, who now invites Blau to enter the cave and brave the seven proofs of his courage, with a stout soul, calm strength, without fear or hesitation. If he does this, he will be rewarded by the granting of seven of his wishes. The Santão disappears and Blau enters the cavern. Blau Nunes, of intrepid heart, goes to meet the mysteries of Salamanca, and to submit himself to the seven trials, which, after this introduction, constitute the different parts of the ballet.

#### THE TERRIFYING PHANTOMS

- The scene is now within the cavern. Mysterious ghost strike him on the back with their hands; he hears the clashing of lances and the ringing of swords. Soon the air glows with fire-files and vague human shapes grip each other in struggles of death. Blau is about to draw back, but then with stout heart and calm spirit he goes on.

#### PANTHERS AND PUMAS

- The wild beasts leap toward him with bared claws, but Blau passes through them with calm and measured tread.

#### THE DANCE OF DEATH

- Blau Nunes goes on his way until he meets a band of skeletons standing lazily, bent forward, and leaning on each other. On the ground are scattered bones, loose skulls with whitening teeth, pates with empty eyes. Then the legs and feet begin to dance thighs and ribs moving, some in a slow, sombre rhythm, others with macabre grace.

Here Blau raises his right hand as if to cross himself but, stout of heart, he gathers courage and passes through the bones, feeling upon him the dank, musty chill of their moulding joints.

#### TONGUES OF FIRE

- Suddenly great tongues of flame lick at him as he passes. A scorching blast sweeps the air. It seems certain death to enter such a seething vortex, but once again Blau musters his strength and passes through the sultry heat of the flames.

---

<sup>11</sup> Anhangá-Pitã – From the Tupi-guarani, meaning “red devil”.

## THE RATTLESNAKE

- In the silence he feels oppressed by some gigantic weight, and then through the pale glimmering light he perceives before the coils of a thick, speckled body. It is the rattlesnake, guardian of this passage, lifting its darting, arrow-shaped head in air, and fixing Blau with its beady, scaly eyes. The Boicininga – the accursed serpent – writhing on the ground, sounds its rattle as if in warning. The peasant's brow is bathed in dread sweat, yet nevertheless, he summons his forces and passes by seeing, but without turning his head, the rattler rise up, then fall abject and trembling. He hears the dry rattle of the snake who never forgives, the hiss of the serpent who never forgets.

## THE DANCING MAIDENS

- Now a group of maidens, fresh and rosy skinned, dressed in fair flowers, pose in lascivious attitudes, beckoning to the cowboy. Blau Nunes is not insensible to seduction of these beautiful creatures, more terrible for him than the fear of the wild beasts. But he puts them behind him, and passes on, his temples throbbing from the carnal passion in the air.

## THE DWARFS

- Bowlegged, grimacing, grotesquely twirling, a band of dwarfs tries to frighten him, but Blau Nunes neither trembles nor laughs. Fearlessly he continues on his way, and is victorious. Out of his courage comes freedom from the enchantment.

## THE BREAKING OF THE SPELL

- Blau Nunes finds himself now before an old witch, who offers as a reward his bravery to grant whatever seven wishes he may make. He cannot decide for what to ask, and the witch suggests good luck at cards, or success in love, but Blau desires only one thing – a thing he knows not how to express in words, but which his mind conceives all too clearly. He desires the Moorish princess, the enchanted Teiniaguá. But since he remains mute, the witch disappears, and then Blau too goes off, calling regretfully back to mind the forms of the Moorish princess and the sacristan, who, ransomed from their torment and transformed into a comely Indian maiden and a handsome gaucho, walk slowly away to meet the future.

The ballet-legend ends in a tender wistful pianissimo.

(Translated by Seaver R. Gilcreast.)

## LA “SALAMANCA DO JARÁU”

La “Salamanca<sup>12</sup> do Jaráu<sup>13</sup>” est une caverne enchantée où se trouvent retenus, sans pouvoir en sortir, l’Ermite de Jaráu un prêtre et la Princesse Teiniaguá<sup>14</sup> pour laquelle il

---

<sup>12</sup> Salamanca – Grotte enchantée. Ce nom provient de la ville de Salamanque, en Espagne, où, au temps des maures, il y avait une célèbre école de magie.

<sup>13</sup> Jaráu (colline de) – Située dans la cordillère de Sant’Ane, sur la frontière Brésil-Uruguay.

<sup>14</sup> Teiniaguá – Lézard. La teiniaguá enchantée est aussi appelée escarboucle, phare – dans sa tête était enchassé “une pierre précieuse” qui brillait comme une braise et avait la couleur du rubis.

s'est perdu. Le sortilège qui dicte maintenant les arrêts de leur destin ne prendra fin que s'il trouve un mortel assez courageux pour pénétrer dans la caverne et affronter victorieusement les périls et les horreurs de sept terribles épreuves. L'intrépide campeiro Blau Nunes se propose de délivrer les deux amants. Au début du ballet, Blau, le gaúcho pauvre, poursuivant le Boi Barroso<sup>15</sup>, rencontre au bord d'un gouffre une apparition d'aspect lugubre et blafard. L'effroi glace son cœur pourtant endurci par la vie. Tout est mystère en ce lieu sombre et maudit de Jaráu où dans le silence de la nuit, l'Ermite raconte à Blau le secret de la grotte enchantée.

Teiniaguá, princesse mauresque au beau corps pur, a été métamorphosée par Anhangá-Pitã<sup>16</sup> en un lézard qui porte enchassée dans sa tête, une escarboucle étincelante. L'Ermite, qui est le sacristain de l'église de Saint Thomas, a voué sa vie au service de Dieu. Mais un beau jour il voit s'élever dans le ciel une lueur rouge comme les rayons du crépuscule. C'est Teiniaguá, dont la tête étincelle. Elle s'approche de l'anachorète qui saisit une guampa<sup>17</sup> où il dépose son petit corps lisse et vert. Et lorsque plus tard il revient lui apportant du miel, que voit-il à sa place? La chair bronzée de la princesse maure dont la beauté le fascine et le tente. Afin de se protéger il touche son rosaire, il saisit la Croix du Sauveur; il lève son crucifix devant le cœur de la mauresque.. devant sa gorge... devant sa bouche... devant ses yeux... Mais c'est en vain: une éternité ne suffirait pas pour comprendre le charme dominateur d'un regard aussi captivant, auquel nul homme ne saurait résister. Ensorcelé, il se soumet aux caprices de la mauresque qui s'empare du calice sacré. Puis, tous deux boivent le vin du Saint Sacrifice. Ils boivent et ivres ils tombent enlacés.

Ici se termine le prologue et l'Ermite invite Blau Nunes, homme vaillant, à affronter sans reculer, le mystère effrayant des sept épreuves de la grotte de Jaráu. Ce sont ces épreuves qui, après l'ouverture, constituent les autres parties du ballet:

#### SCÈNE DE SOCELLERIE

- Des mains invisibles frappent Blau de tous côtés et il entend le tumulte de fers qui se heurtent et un cliquetis d'épées. L'espace s'illumine peu à peu d'une lueur verdâtre. Des ombres à formes humaines se mesurent et défient la mort en d'effrayants combats.

#### JAGUARS ET PUMAS

- Blau Nunes sent sur sa face le souffle ardent qui s'échappe des gueules ouvertes de ces bêtes féroces qui bondissent pour lui barrer le passage.

#### DANSE MACABRE

- Des squelettes s'agitent et se trémoussent en une ronde sinistre où dominent les bruits secs des os qui s'entrechoquent. Blau hésite un peu. Mais un homme de sa trempe ne saurait hésiter longtemps. Et il traverse résolument cette espace de fosse commune en délire.

#### LANGUES DE FEU

- Jaillissantes d'une fournaise elles viennent lui lécher les chairs. Un souffle brûlant balaye l'air.

---

<sup>15</sup> Boi Barroso – Vague légende de boeuf enchanté, apparition qui n'était jamais rencontrée malgré les plus actives recherches. C'est aussi le nom d'une vieille danse paysanne; sa musique s'agrémentait de vers qui étaient chantés dans les fêtes populaires.

<sup>16</sup> Anhangá-Pitã – Diable rouge, en idiome indien Tupi-Guarani.

<sup>17</sup> Guampa – Corne de boeuf.

### LE “BOICININGA”

- Au corps énorme et tacheté; sa queue fouette de sa sonnaille le sol rugueux et la langue noire darde l'air. La sueur perle au front de Blau à la vue de ce serpent maudit mais rien ne saurait plus l'arrêter.

### RONDE DE JEUNES FILLES

- Les unes sont vêtues de fleurs vivaces, les autres parées de colliers étincelants. Toutes sont belles et leur chair jeune, rose et ferme s'offre en des gestes lascifs qui troblent un instant l'âme sereine de Blau.

### TROUPE DE NAINS

- Des nains aux membres cagneux et aux têtes énormes grimacent de manière grotesque. Mais Blau Nunes ne tremble ni ne rit. N'a t-il pas triomphé de la menace des fauves et surmonté la tentation de la beauté féminine? Quelle épreuve pourrait maintenant nous faire douter de son courage?
- Dans le tableau final Blau se trouve en présence d'une vieille sorcière qui, pour le récompenser, lui propose de satisfaire sept souhaits qu'il doit formuler immédiatement. Mais il ne se décide pas. Blau désire seulement une chose qu'il ne peut ou ne sait exprimer, mais que son esprit voit clairement: il désire la princesse maure, Teiniaguá. Comme il reste muet, la sorcière disparaît pendant que triste et songeur il évoque le souvenir des deux amants qui ont été délivrés de leurs souffrances et transfigurés: elle en jolie Tapuia (native), lui en altier Guasca (gaucho). L'un et l'autre marchent tout doucement vers la plaine féconde au devant de leur destin.
- Le Ballet-Légende s'achève sur un pianissimo suave et rêveur.

# A Salamanca do Jaráu

No rastro do Boi Barroso

On the trail of the "Boi Barroso"

Introdução

Introduction

Luiz Cosme  
Rio de Janeiro, 1935

Lento  $\text{♩} = 60$  *pp*

Fagotti 1-2 *pp* *p*

Corni (F) 1. *p* con. sord. 3. *p* con. sord.

Celesta *pp*

Arpa *p*

Contrabassi 1. *p* III Cord. 2. *p* VI Cord. 3. *p* VI Cord. 4. *pp* Harm. sempre 5. *pp*



Outside the cavern

Curtain

6 **1** Più mosso  $\text{♩} = 72$  Lento  $\text{♩} = 50$

The score is for a 3/4 time piece in D major. It features a variety of instruments including woodwinds, strings, percussion, and harp. The first section, 'Outside the cavern', is marked 'Più mosso' with a tempo of 72 beats per minute. The second section, 'Curtain', is marked 'Lento' with a tempo of 50 beats per minute. The score includes dynamic markings such as *f*, *pp*, and *ff*, as well as performance instructions like *gliss.*, *loco*, *colla bagh. di timp.*, and *Solo*. The percussion parts include Piatti and Trgl. (trill) markings. The string parts are divided into five staves, and the harp part is divided into two staves.

FL.Picc.  $\text{♩} = 72$   $\text{♩} = 50$

Fl. *f* *f*

Ob. 1-2 *f* *f*

Cor. Ing. *p* *Solo*

Cl. 1-2 (lá) *f* *f*

Fg. 1-2 *f* *pp*

1-2 Cor. *f*

3-4 Cor. *f*

Perc.1 *Trgl.* *tr.* *p*

Perc.2 *Piatti* *colla bagh. di timp.* *tr.* *p*

Cel. *f* *pp*

Arpa *8<sup>va</sup>* *gliss.* *loco* *gliss.* *ff* *ff* *p*

Cb. 1. *f* *pp*

2.

3.

4.

5. *f* *pp*

Blau Nunes on the trail  
of the Boi Barroso

9

Cor. Ing.

Fg. 1-2

Tr. 1-2

Cel.

Arpa

Cb. 1.

2.

3.

4.

5.

Soli con. sord.

*p*

This musical score is for a piece titled "Blau Nunes on the trail of the Boi Barroso" by Luiz Cosme. It is a 4/4 piece in the key of D major (two sharps). The score is arranged for a large ensemble, including Cor Anglais, Flute 1-2, Trumpet 1-2, Cello, Arpa (Harp), and five Contrabassoon parts. The score begins at measure 9. The Cor Anglais part features a melodic line with a triplet of eighth notes. The Flute 1-2 part plays a rhythmic accompaniment with eighth notes. The Trumpet 1-2 part has a rest for the first three measures, then enters in the fourth measure with a "Soli con sord." marking and a dynamic of *p*. The Cello part provides harmonic support with chords. The Arpa part plays a rhythmic pattern of eighth notes. The five Contrabassoon parts have different melodic and harmonic roles, with the first four parts playing eighth-note figures and the fifth part playing a sustained low-frequency line.

13

2 Più mosso ♩ = 72

Lento ♩ = 60

Fl. Picc.

Fl.

Ob. 1-2

Cor. Ing.

Cl. 1-2

Fg. 1-2

Tr. 1-2

Perc. 1

Perc. 2

Cel.

Arpa

Vc.

Cb. 1.

2.

3.

4.

5.