



INRC DO CAVALO-MARINHO

Inventário Nacional de Referências Culturais

Volume 4
Extremo Norte e Limítrofes

Sumário dos Volumes

Volume 1

Relatório Analítico

Volume 2

Dossiê

Volume 3

Ficha de Sítio (F10)

Bibliografia (Anexo 1)

Registros Audiovisuais (Anexo 2)

Fichas de Identificação (F60)

Volume 4

Extremo Norte e Limítrofes

Ficha de Localidade (F11), Bens Culturais Inventariados (Anexo 3),

Contatos (Anexo 4), Fichas de Identificação (F60)

Volume 5

Norte-Centro e Paulista

Ficha de Localidade (F11), Bens Culturais Inventariados (Anexo 3),

Contatos (Anexo 4), Fichas de Identificação (F60)

Volume 6

Sul-Oeste

Ficha de Localidade (F11), Bens Culturais Inventariados (Anexo 3),

Contatos (Anexo 4), Fichas de Identificação (F60)

Extremo Norte e
Limítrofes
Ficha de Localidade
(F11)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO LOCALIDADE	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F11	01
	UF	SÍTIO	LOC.	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO	Zona Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros e São Vicente Ferrer / PE Pedras de Fogo - PB

2. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

Vide DVDs de Fotos.

3. REFERÊNCIAS CULTURAIS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DOS BENS INVENTARIADOS, CONSULTAR O ANEXO 3: BENS CULTURAIS INVENTARIADOS.

SÍNTESE
<p>F20 – CELEBRAÇÕES Caboclo de D´Arubá; Festa dos Padroeiros</p> <p>F30 – EDIFICAÇÕES Casa do Mestre Araújo; Casa do Mestre Inácio Lucindo</p> <p>F40 – FORMAS DE EXPRESSÃO Banco; Cavalo-Marinho Boi de Ouro, Cavalo-Marinho Estrela do Oriente; Dança; Diálogos, Figuras; Loas; Magui; Toadas</p> <p>F50 – LUGARES Terreiros e Ruas</p> <p>F60 – OFÍCIOS E MODOS DE FAZER Modos de Fazer Artefatos; Modos de Fazer Bage; Modos de Fazer Bexiga; Modos de Fazer Bichos; Modos de Fazer Máscara de Couro; Roupas e Indumentárias</p>

4. DESCRIÇÃO

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DOS DOCUMENTOS ESCRITOS INVENTARIADOS, CONSULTAR O ANEXO 1: BIBLIOGRAFIA.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	01	13	F11	--
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

4.1. POPULAÇÃO E LOCALIZAÇÃO

A região da Zona da mata norte pernambucana e limítrofes com a Paraíba, local que está situada a localidade 1 deste inventário, é formada por dezessete municípios e abrange uma área de 3.242,9 km², o que corresponde a 3,25% do território estadual. Possui uma população estimada de 443.189 (estimativa IBGE 2009), sendo os economicamente mais importantes Goiana, Carpina e Timbaúba. Há presença de indústria canaveieira, também de tecelagem, entre outras atividades agrícolas e industriais. Há também alguma presença de cultura de agricultura de subsistência.

População dos municípios da localidade 1:

Camutanga - 8.214

Itambé - 36.126

Ferreiros - 11.456

São Vicente Ferrer / Macaparana - 24.031

Fonte: <http://www.pe.gov.br/>

4.2. PAISAGEM NATURAL E MEIO AMBIENTE

Camutanga - Nascente do Rio Camutanga; Engenho Paraíso; Pedra da Caveira; Engenho Santo Antônio

Ferreiros - Monte do Engenho Bebedouro

Itambé –Cachoeira Cumarú

Macaparana - Cachoeira Cumarú

Fonte: http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf

4.3. MARCOS EDIFICADOS**Camutanga**

Antigo Mercado Público; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Rosário; Capela de Nossa Senhora de Fátima; Capela de São Sebastião; Conjunto Urbano; Casario do núcleo urbano; Engenho; Casa-grande do Engenho Santo Antônio.

Ferreiros

Cadeia Pública; Casa do Menor; Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição; Capela do Santuário da Mãe Rainha; Casa-Grande do Engenho Perori; Casa-Grande do Engenho Guararema; Casa-Grande do Engenho; Bebedouro; Casa-Grande do Engenho Salgado.

Itambé

Areópago e Loja Maçônica; Prédio da Escola Arruda Câmara; Prédio do Hospital Público; Prédio do Antigo Fórum; Câmara de Vereadores; Prédio dos Correios; Elemento escultórico; Obelisco a Dom Vital; Monumento à Imaculada Conceição; Monumento ao Cristo Redentor (Praça Getúlio Vargas); Igreja de Nossa Senhora do Desterro (sede); Casario da Praça Monsenhor Júlio Maria; Casario da Rua 15 de novembro; Casario da Praça Dom Vital; Casario da Rua Santo Antônio; Casario da Rua Desembargador Vieira de Melo; Engenho Lages; Engenho Pangauá; Engenho Santo Antônio; Engenho Santa Rita; Engenho Guabiraba; Engenho São José; Engenho Monge; Engenho Teixeira; Engenho de São Sebastião; Engenho Monte Carmelo; Engenho Catarina; Engenho Jurema; Engenho Laços; Engenho Carnaúba; Engenho Recreio; Engenho Glória; Engenho Meirinho; Engenho Cordeiro; Engenho Progresso; Engenho Boa Vista; Engenho Jardim; Engenho Pau Amarelo; Engenho Cumarú

Macaparana

Prédio da Prefeitura; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Amparo; Igreja de Nossa Senhora das Dores, Capela São Sebastião - Sítio Ribeiro; Capela de Nossa Senhora da Conceição - Distrito de Poço Comprido; Capela de São Sebastião - Sítio Pau D'arco; Capela de Nossa Senhora de Lourdes – Usina, Capela de Nossa Senhora de Fátima - Vila Paquevira; Capela de Nossa Senhora da Conceição Distrito de Pirauá, Capela São Severino Ramos - Sítio Urucu;

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	01	13	F11	--
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Capela de Santo Antônio - Lagoa Grande; Capela do Menino Deus - Sítio Pá-Seca; Capela do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Macapá Velho; Casa-grande do Engenho Recanto; Casa-grande do Engenho Bonito; Casa-grande do Engenho Balanço; Casa-grande do Engenho Macapazinho; Casa-grande do Engenho União; Casa-grande do Engenho Três Poços; Casa-grande do Engenho Tanque das Flores; Casa-grande do Engenho Diligência, Casa-grande do Engenho Lagoa Dantas; Casa-grande do Engenho Conceição; Casa-grande do Engenho Cipó Branco.

Fontes:

http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf

<http://www.pedrasdefogoonline.com.br/p/pesquisa.html>

5. FORMAÇÃO HISTÓRICA

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FONTES INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 1: BIBLIOGRAFIA.

5.1. RESUMO

A região da Mata Norte é conhecida historicamente como a terra dos engenhos, capelas, igrejas e casarios, resultante de sua formação no período do ciclo açucareiro em Pernambuco.

A produção açucareira se instalou na região a partir do século XVI, através dos engenhos, originando boa parte de suas cidades. Nos centros das cidades dessa região, podemos encontrar em comum as igrejas, praças e seus arruados. Entre os municípios estão: Camutanga que fica a aproximadamente 118 Km do Recife. É uma cidade com um variado calendário festivo, como a Festa de Reis, Carnaval, Festa Junina, Nossa Senhora do Rosário e Natal.

A formação do município de Camutanga está relacionada à ocupação dos engenhos de cana-de-açúcar nessa região. Até 1933, o povoado pertencia ao distrito de Ferreiros que, por sua vez, pertencia ao município de Itambé. Camutanga, se emancipa em dezembro 1963. O nome Camutanga tem origem indígena, possui várias interpretações, dentre elas: papagaio de várias cores, papagaio de cabeça vermelha ou mesmo uma variação do termo da língua tupi "coemitanga", que significa alvorada, madrugada.

O município de Itambé localiza-se a 99 km aproximadamente do Recife. O povoamento de Itambé começou quando o capitão-general André Vidal de Negreiros, um dos restauradores de Pernambuco, instalou no local uma capela, a Nossa Senhora do Desterro (Padroeira da Cidade). Com o aumento da população, em 1789, o povoado foi transformado em distrito ganhando o nome de Itambé e, conseqüentemente, elevado à categoria de cidade. Sua emancipação é comemorada anualmente no dia 4 de Fevereiro. A etimologia do nome Itambé deve-se ao termo ITA-AIMBÉ ou ITA-AEMBÉ, que significa pedra áspera, penedo afiado, cortante, pontiagudo ou pedra de amolar. Administrativamente, o município é formado pelo distrito sede e pelos povoados de Caricé, Ibiranga e Cubinha. A cidade tem um variado calendário festivo com as festas de Reis, Nossa Senhora do Desterro, Natal, Carnaval e festas juninas.

A cidade de Ferreiros está localizada a aproximadamente 118 km de distância do Recife. Aquele é um município que possui muitas atividades festivas no calendário municipal, como a festa da cana de açúcar, festa de Reis, festa Junina, festa de Fátima e Nossa Senhora da Conceição. A povoação de Ferreiros, acredita-se que foi feita nos fins do século XIX. O nome no município origina-se da existência de residências de alguns Ferreiros (trabalhado com ferros) que, em sua maioria, eram oficinas para consertar equipamentos do Engenho de açúcar. A emancipação do município foi realizada no ano de 1963.

Macaparana está situada a aproximadamente a 120 km do Recife. A sua história está ligada à instalação dos engenhos da família Cavalcanti que promoveu o crescimento econômico e social, juntamente com o desenvolvimento da agricultura e da pecuária nessa região. A Lei Estadual n.º 1.931, de 11 de setembro de 1928, criou, a partir do desmembramento da cidade de Timbaúba, o município de São Vicente, composto pelos distritos de São Vicente e Macapá. Dez anos depois, através do Decreto-Lei Estadual n.º 92, de 31 de março de 1938, o município de São Vicente passou a chamar-se Macapá e, em 1943, o Decreto-Lei Estadual n.º 952 mudou o nome do município para Macaparana.

Em relação a Pedras de Fogo, sua história está constituída desde os tempos coloniais, por volta de 1680, o capitão geral André Vidal de Negreiros, em virtude da alteração do seu testamento, doou a Nossa Senhora do Desterro de Itambé o Engenho Novo de Goiana. Com terras que se estendiam pela Paraíba, ele pretendia formar um grupo de pessoas com a mesma dignidade, em número de três, tendo como um dos participantes a Santa Casa de Misericórdia de Lisboa. Em torno da capela se formou um povoado, que recebeu primitivamente o nome de Desterro. Pouco tempo depois de sua fundação, o local veio à decadência; seus moradores se transferiram para Pedras de Fogo, povoado

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	01	13	F11	--
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

que começava a surgir, originário de uma feira de gado. Sua elevação à categoria de Vila ocorreu em 6 de agosto de 1860, com o território desmembrado do município de Pilar.

Fonte: http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf

5.2. CRONOLOGIA

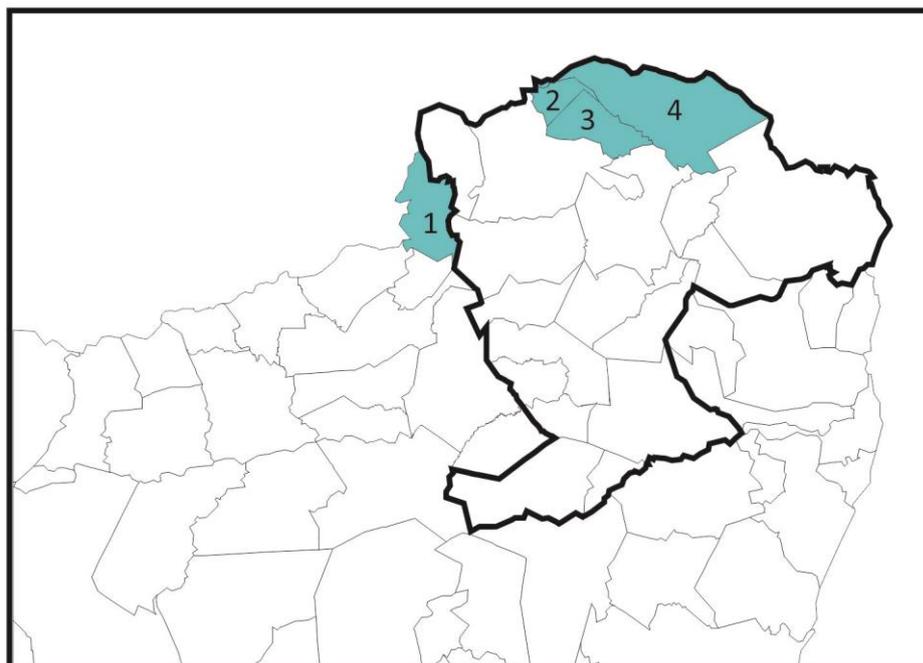
DATA	EVENTO
Ultima semana do mês de maio	Itambé – Festa do Motorista
Outubro	Ferreiros – Festa do Folclore
25 de Dezembro	Casa da Rabeca – Olinda/ PE – Encontro de Cavalo-Marinho
Duas últimas semanas de Dezembro	Casa da Cultura – Recife / PE
6 de Janeiro	Camutanga – Festa de Reis

6. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

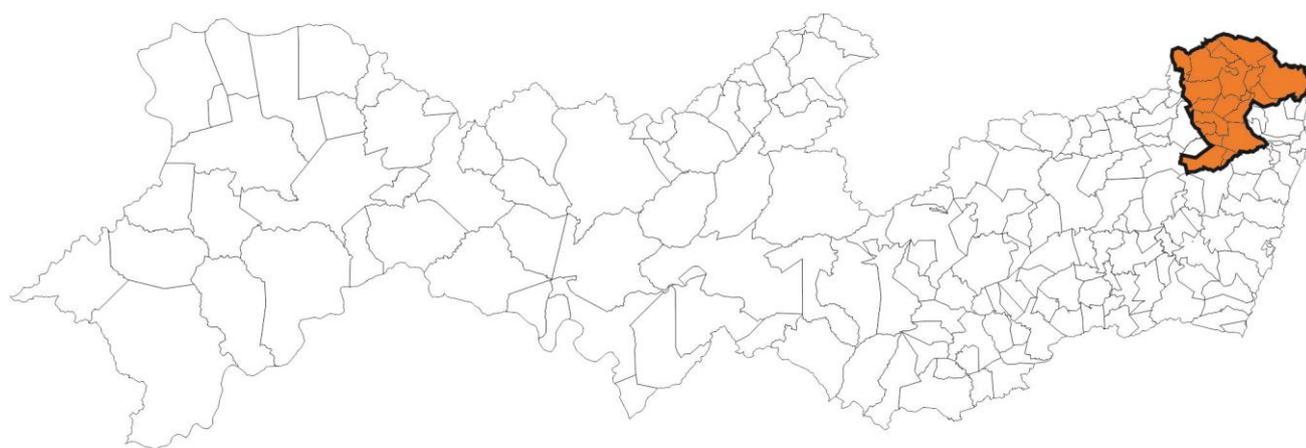
--

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	01	13	F11	--
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Localidade 1 - Extremo Norte e Limítrofes



- 1 - São Vicente Ferrier
- 2 - Camutanga
- 3 - Ferreiros
- 4 - Itambé



■ Zona da Mata Norte

7. LEGISLAÇÃO

INSTRUMENTOS DE PROTEÇÃO AMBIENTAL E PATRIMONIAL E DE PLANEJAMENTO

Não possui legislação específica.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	01	13	F11	--
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

8. AVALIAÇÃO E PERSPECTIVAS

8.1. PROBLEMAS E POSSIBILIDADES

A região da zona da mata norte e paulista é um grande celeiro de formas de expressão, celebrações e outros bens culturais. Ao mesmo tempo, historicamente, traz um processo social e econômico de extrema exploração e de acirramento da desigualdade social. Este cenário, que remonta ao período colonial, construiu-se pautado na valorização da cultura produzida pela elite e/ou pelos detentores do poder e/ou pelos proprietários, em função da desvalorização da cultura popular. Este processo histórico, que inclui dinâmicas econômicas, sociais, culturais e políticas da região de forma local, estadual e regional, não apresentou significativas rupturas estruturais que, conseqüentemente, proporcionassem mudanças significativas na sociedade. Com vista nisso, podemos perceber, principalmente, em âmbito local, especificamente na política municipal, um descaso e uma desvalorização da cultura popular como todo, em particular, do Cavalo-Marinho e de seus atores sociais. Grande parte dos entrevistados neste processo de INRC relata o imenso descaso das prefeituras que, costumeiramente, estão evitando contratar os brinquedos para participarem das festividades locais; se caso contratam, não pagam os valores solicitados pelos brincadores, atrasando no repasse e, muitas vezes, deixando de efetuar-lo. Em contrapartida, é de conhecimento público a constante contratação de bandas de músicas (chamado por alguns de *estilo brega*) que recebem cachês altíssimos e para os quais são reservadas as melhores estruturas para a realização da apresentação. Ocorre, justamente, o inverso para os grupos de Cavalo-Marinho.

Em específico, nas cidades de Camutanga (PE) e Ferreiros (PE), podemos observar um desprezo persistente com relação aos mestres ligados ao Cavalo-Marinho que residem nestas localidades. Mestre Inácio Lucindo, do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente, já precisou mudar de cidade várias vezes, em busca de uma localidade que lhe proporcionasse reconhecimento digno enquanto produtor e detentor de saberes tradicionais. Na cidade de Ferreiros, no mês de dezembro de 2011, no início deste processo de INRC, a equipe de pesquisa presenciou em Ferreiros um fato de descaso e de desrespeito ao Mestre Inácio Lucindo, a outros brincadores de Cavalo-Marinho e a artistas de Recife. Antes de relatá-lo, chamamos atenção para o fato de que esta cidade é intitulada terra da Rabeca, um dos instrumentos principais do brinquedo do Cavalo-Marinho, com um processo de salvaguarda imensamente atrelado a esta manifestação popular. – Resumidamente, um artista de Recife, conhecido nacional e internacionalmente, estava na cidade apresentando um espetáculo em praça pública. Previamente, havia se combinado com as autoridades públicas locais que, após a realização do espetáculo, ocorreria a apresentação do Cavalo-Marinho de Inácio Lucindo, com participação de brincadores e mestres de outras localidades. O combinado era que Mestre Inácio brincaria com seu Cavalo-Marinho até às 2 horas da manhã, no mínimo. A brincadeira do Cavalo-Marinho, como colocado nas fichas de Formas de Expressão (F40) e no Dossiê, trata-se de uma brincadeira munida de enredo que precisa de um tempo longo de duração para que se conte a narrativa dentro da lógica do brinquedo. Em suma, seu Inácio Lucindo começou a brincar por volta das 22h00. Cerca de 40 minutos depois, chega um aviso de algumas autoridades locais que o brinquedo teria que acabar às 23h00 por conta da apresentação de uma apresentação de Ciranda que estava na programação da Prefeitura de Ferreiros. A brincadeira de Seu Inácio estava vinculada ao projeto do artista que possuía um financiamento do Ministério da Cultura para os gastos e cachês. A prefeitura entrara como parceira, apenas autorizando o uso da praça-rua como terreiro para a realização das apresentações. A produção do artista entrou em negociação com a prefeitura, juntamente com o Mestre, a partir da qual foi firmada a realização da brincadeira até às 2h00 da manhã. Contrariando essa negociação, as autoridades da prefeitura desrespeitaram o acordo firmado anteriormente e exigiram o término do brinquedo que não teve tempo para se desenvolver. Por fim, a Ciranda iniciou sua apresentação e, cerca de 30 minutos depois, encerrou a apresentação; todo o movimento da rua acabou.

Esta foi uma pequena e ínfima parte de um longo e denso processo histórico que persiste nas muitas cidades da zona da mata norte pernambucana. Mestre Inácio Lucindo não teve como reagir diante de tanto desrespeito do prefeito e do secretários da prefeitura. Sua posição é de refém de um sistema que depende de algum apoio para poder continuar sua brincadeira, para que se alcancem contratos de apresentação. Assim, qualquer tipo de resistência, em voz solitária e sem apoio institucional, torna-se ameaçadora para a própria sobrevivência do Cavalo-Marinho e de sua arte.

8.2. RECOMENDAÇÕES

Visando à salvaguarda do Cavalo-Marinho e à implementação de políticas públicas de preservação, valorização e divulgação, é de suma importância a ação de institutos (por exemplo, IPHAN), fundações (por exemplo, a FUNDARPE) bem como a mobilização da comunidade para a construção de uma política cultural dialógica com as necessidades dos produtores dos bens culturais. Uma proposta concreta e que poderia ser aplicada de imediato é a articulação do IPHAN e da FUNDARPE, instituições envolvidas com este INRC, com as prefeituras locais elucidando a realização deste processo de inventário e sua meta de registro do Cavalo-Marinho como patrimônio. O passo seguinte seria justamente alertar as prefeituras locais para a responsabilidade de salvaguardar o bem e realizar políticas públicas em seu favor,

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	01	13	F11	--
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

buscando a valorização, primeiramente e em caráter prioritário, do patrimônio cultural existente, nas localidades. Estimular o envolvimento da comunidade neste processo colaboraria também para estabelecer claramente para os governos municipais que as políticas públicas relativas à cultura precisam munir-se do caráter democrático pautando-se, sobretudo, numa ação dialógica entre atores sociais e poder público.

Recomendações específicas:

Recomenda-se o contato imediato do IPHAN e da FUNDARPE com a Prefeitura de Ferreiros (PE) para que, no mínimo, cumpra-se com seu “slogan” político de Cidade da Rabeca e valorize seus tocadores, luthies, artesãos e os grupos de Cavalo-Marinho que estão diretamente relacionados à sobrevida do uso da Rabeca.

Recomenda-se que o IPHAN e a FUNDARPE entrem em contato com a Prefeitura de Pedras de Fogo (PB) e informem as autoridades sobre o processo de registro do Cavalo-Marinho como patrimônio cultural; incluam a Prefeitura como co-responsável por sua salvaguarda que, enfim, efetivem-se políticas públicas de valorização da brincadeira de Seu Araújo, mestre rabequeiro e dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro que se apresenta com mais frequência na cidade de Itambé (PE), limite com Pedra de Fogo (PB), do que na cidade onde reside.

9. DOCUMENTOS ANEXADOS

OBS.: VER ANEXO 1: BIBLIOGRAFIA

ANEXO 3: BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	<p>Celebrações (1) Caboclo D’Arubá, (2) Festa de Fim de Ano, (3) Festa dos Padroeiros, (4) Festa de Santos Reis / Camutanga</p> <p>Edificações (5) Não encontrados</p> <p>Formas de Expressão (6) Apito, (7) Bagista, (8) Banco do Cavalo-Marinho, (9) Toadas, (10) Bicho ou Bicharia, (11) Capitão Marinho, (12) Cavalo-Marinho Biu Camelo, (13) Cavalo-Marinho do Duda Bilau, (14) Cavalo-Marinho Boi de Ouro, (15) Cavalo-Marinho Estrela do Oriente, (16) Cavalo-Marinho História, (17) Dança do Cavalo-Marinho, (18) Dança dos Arcos / Baile dos Arcos, (19) Diálogos, (20) Figuras, (21) Lôas, (22) Maguião ou Magúi (mergulho ou mergulhão), (23) Mineirista, (24) Pandeirista, (25) Rabequeiro, (26) Toadeiro</p> <p>Lugar (27) Engenhos / Usinas, (28) Terreiros</p> <p>Ofícios e Modos de Fazer (29) Modos de Fazer Artefatos, (30) Modos de Fazer Baje, (31) Modos de Fazer Bexiga, (32) Modos de Fazer Máscara, (33) Modos de Fazer Rabeca, (34) Ofício de Rabequeiro, (35) Modos de Fazer Roupas / Indumentária</p>
ANEXO 4: CONTATOS	<p>(1) Casa do Mestre Araújo; (2) Casa do Mestre Inácio Lucindo; (3) Inácio Lucindo da Silva; (4) João Cesário Venâncio; (5) José Alexandre da Silva; (6) Kleber Henrique da Silva; (7) Luiz Miguel de Lima; (8) Manoel Camelo da Silva; (9) Manoel Vicente da Silva; (10) Maria José Cesário; (11) Risonilda Dias da Silva Alves; (12) Severino Camelo da Silva; (13) Severino José da Silva; (14) Vicente Vieira de Barros</p>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	01	13	F11	--
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FICHAS DE IDENTIFICAÇÃO DE BENS	<p>F20 – Celebrações</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Caboclo de D´Arubá (2) Festa dos Padroeiros <p>F30 – Edificações</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Casa do Mestre Araújo (2) Casa do Mestre Inácio Lucindo <p>F40 – Formas de Expressão</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Banco (2) Cavalo-Marinho Boi de Ouro (3) Cavalo-Marinho Estrela do Oriente (4) Dança (5) Diálogos (6) Figuras (7) Loas (8) Magui (9) Toadas <p>F50 – Lugares</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Terreiros e Ruas <p>F60 – Ofícios e Modos de Fazer</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) Modos de Fazer Artefatos (2) Modos de Fazer Bage (3) Modos de Fazer Bexiga (4) Modos de Fazer Bichos (5) Modos de Fazer Máscara de Couro (6) Roupas e Indumentárias
--	--

10. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	<p>Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário</p> <p>Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin</p>	

Extremo Norte e
Limítrofes
Bens Culturais Invetariados
(Anexo 3)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS ANEXO BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F1-	A3
	UF	SÍTIO	LOC.	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Itambé, Camutanta, Ferreiros e São Vicente Ferrier / PE Pedra de Fogo / PB

2. RELAÇÃO DOS BENS

2.1. CELEBRAÇÕES

DENOMINAÇÃO	Caboclo D'Arubá			IDENTIFICADO		1
				SIM	NÃO	
TIPO	<input checked="" type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Não se aplica		LUGAR	Não se aplica	
DESCRIÇÃO	<p>O Caboclo d'Arubá é uma figura que tem fortes elementos da Jurema. Esta consiste em uma tradição religiosa de origem indígena, mas com aspectos afrodescendentes, que cultua mestres, encantados, caboclos, entidades ligadas à ancestralidade e à natureza sagrada. Diz uma das toadas:</p> <p style="text-align: center;"> “Estrela amazonas Fulô de manjerona A chuva chovia O trovão trovejava No alto da serra Meu bem escutava É nos galhos que eu me abalanço Nos galhos que me abalançava” </p> <p>A Jurema é muito presente na Zona da Mata Norte de Pernambuco e Litoral Sul da Paraíba, mas também é encontrada em várias regiões do Nordeste. Seu nome tem relação com a árvore/planta da jurema com a qual se faz uma bebida ritual utilizada nas cerimônias religiosas. Diz uma das toadas cantadas pelo Caboclo d'Arubá: <i>Sou um caboclo de pena e vou mejuremar.</i></p> <p>A indumentária da figura caracteriza um índio, com saia de fitas coloridas, bracelete e perneira de penas, peito nu ou coberto apenas por um peitoral mais curto que o dos galantes, mas com as mesmas características: desenhos com bordados de lantejoulas, franjas nas bordas e amarrado nas costas. Cocar na cabeça, arco e flecha (preaca) nas mãos, pés descalços.</p> <p>Suas toadas evocam a entidade do Caboclo d'Arubá e configura-se ali um momento de transe. Um dos pontos marcantes da figura se dá quando ele anda, deita e rola por cima de vidro quebrado: o vidro é cuidadosamente quebrado pelos negros Mateu e Bastião, espalhado por cima de um saco grande, ou algo semelhante. Acontece uma 'performance' por cima desse vidro, mas a pessoa que</p>					

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>está incorporando o Caboclo d'Arubá não se corta, não se machuca, não adquire nenhum ferimento.</p> <p>Poucas pessoas têm, atualmente, o domínio da figura do Caboclo d'Arubá: mestres que colocam a figura há muitos anos e, mesmo com reservas, falam que existem elementos ligados à espiritualidade que cercam a figura. São eles: Mestre Biu Alexandre, Mestre Inácio Lucindo e Mestre Araújo. Todos não têm colocado mais a figura nas brincadeiras. Há ainda pessoas mais jovens que ainda estão aprendendo (como Totó, neto de Mestre Antônio Telles) ou que destacam a técnica existente ao redor do caboclo (como Pedro Salustiano).</p>		
REGISTROS	Fotografia	Nº	30
CONTATOS	Severino Alexandre da Silva	Nº	40
	Fábio Soares da Silva		22
	Pedro Salustiano		32

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Festa de Fim de Ano				IDENTIFICADO		2
					<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input checked="" type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Dezembro	LUGAR	Condado e Paulista/PE			
DESCRIÇÃO	<p>As festas de final de ano são comuns para a prática e a visibilidade do Cavalo-Marinho. Tradicionalmente, ocorrem duas festividades no mês de dezembro, entre o Natal e a virada do ano, na Cidade Tabajara, em Paulista; no município de Condado, Zona da Mata Norte Pernambucana.</p> <p>Na cidade de Condado, é comum que os Grupos de Cavalo-Marinho se apresentem dentro da programação dos festejos da noite de 31 de dezembro.</p> <p>O Cavalo-Marinho Estrela Brilhante foi fundado pelo mestre Antônio Teles, em 2004, tendo o apoio de seus familiares, em especial sua filha Nice Teles (Maria de Fátima Rodrigues). A sede, inicialmente, era na casa do mestre Antônio Teles, no bairro Novo Condado. Em 2010, o grupo participou das atividades do ponto de cultura Viva Parêia, mas, posteriormente, desvinculou-se do projeto. Depois, por iniciativa de sua filha Nice Teles, o Cavalo-Marinho conquistou, em 2011, um prêmio do Ministério da Cultura. A partir daí, foi construído, no mesmo bairro, ao lado da casa do mestre Antonio Teles, o Espaço das Tradições Culturais que, atualmente, funciona como a sede do grupo. Os ensaios podem acontecer no terreiro que situado em frente da casa do mestre. O grupo de brincadores é atualmente formado por adultos e pelos adolescentes remanescentes do grupo Estrela do Amanhã, do qual os netos do mestre Antônio Teles fazem parte. Este projeto social inclui rapazes e moças que aprendem a cultura do Cavalo-Marinho, à medida que vão crescendo e se destacando no grupo, eles passam a participar no Cavalo-Marinho Estrela Brilhante, brincando de galante ou como figureiro.</p> <p>O Cavalo-Marinho Estrela de Ouro foi fundado por Mestre Biu Alexandre, no ano de 1979. Atualmente é considerado um grupo de grande influência no contexto da brincadeira do Cavalo-Marinho. A maioria dos integrantes do Estrela de Ouro é da família de Biu Alexandre, fato considerado como um diferencial dentre os grupos da região.</p> <p>Dentre os brincadores do Estrela de Ouro está Seu Martelo (Sebastião Pereira de Lima) considerado o Mateu mais velho em atividade em Pernambuco.</p> <p>A estrutura da brincadeira do Estrela de Ouro assemelha-se à do Boi Pintado (Mestre Grimário), pois também sofreu influências do Cavalo-Marinho de Mestre Batista, realizando, por exemplo, o magui (mergulhão) no início de sua brincadeira.</p> <p>Uma das particularidades do Estrela de Ouro é que a figura do Ambrósio é a primeira a entrar na brincadeira, antes mesmo de Mateu e Bastião. Outra figura importante que é apresentada neste grupo é o “Caboclo de Orubá”, colocado por Mestre Biu Alexandre, figura que explicita relação com a Jurema, manifestação religiosa de origem indígena bastante presente na região da Zona da Mata Norte pernambucana.</p> <p>Grande parte dos integrantes do Estrela de Ouro colabora como intérprete em alguns dos espetáculos do Grupo Grial de Dança (Recife-PE), grupo profissional de dança contemporânea, coordenado pela coreógrafa Maria Paula Costa Rêgo.</p> <p>O Estrela de Ouro é um dos grupos que já se encontra- institucionalmente organizado, possuindo estatuto próprio e CNPJ.</p> <p>O Encontro de Cavalos-Marinhos acontece todos os anos na época do Natal e reúne diversos grupos de Cavalos-Marinhos de Pernambuco e da Paraíba. Nos últimos anos, percebe-se uma diminuição da quantidade de grupos de Cavalo-Marinho participantes do encontro, reduzindo também os dias de encontro que, durante alguns anos, ocorrera durante 2 ou 3 dias próximos ao Natal. Atualmente, acontece apenas no dia de Natal (25/12) e dia de Reis (06/01). Além disso, o tempo de apresentação também tem diminuído. Se antes a brincadeira chegava a ‘varar a noite’, hoje ela se reduz a 3 ou 4 horas. Apesar de o dia 25/12 ser dia de Natal, o público se faz presente de forma numerosa e se mostra participante, interagindo de diferentes maneiras com as brincadeiras apresentadas (cantando, dançando, escutando os diálogos, etc). O encontro acontece à noite, podendo se estender até amanhecer o dia, fato que acontecia com mais frequência há alguns anos. Aproximadamente, nos últimos cinco anos, o tempo das brincadeiras</p>						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<u>tem diminuído</u> . Uma característica do encontro de Cavalos-Marinhos é que os grupos brincam ao mesmo tempo, possibilitando que eles se encontrem, conversem e, em alguns casos, possam trocar figuras fazer um intercâmbio entre os brincadores dos vários grupos.		
REGISTROS	Fotografia	Nº	29
CONTATOS	Pedro Salustiano	Nº	32

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Festa dos Padroeiros				IDENTIFICADO		3
					SIM	NÃO	
TIPO	<input checked="" type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Diversos meses do ano		LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>As festas de padroeira, nos municípios de Feira Nova, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga, são datas festivas que, tradicionalmente, animam as cidades com várias atrações culturais organizadas pelas prefeituras locais. É uma das poucas oportunidades de espaço para que folguedos tradicionais entrem na programação cultural. No entanto, segundo os depoimentos dos mestres da tradição popular, coletados durante a pesquisa, há bem menos visibilidade e remuneração, se comparados às principais atrações, dominadas pelas bandas de forró estilizado e brega.</p> <p>O padroeiro do município de Feira Nova é São José, um santo católico cujo dia oficial para homenagem é 19 de março. Desde 1947, o município realiza uma festa comunitária patrocinada pela prefeitura local. Ela ocorre na semana que antecede a data festiva do santo. A festa possui um caráter religioso e também festivo, é organizada na parte central da cidade, oferece para a população uma programação artística que reúne grupos de estilos musicais diversificados, tais como: forró estilizado, brega e grupos de tradição popular (como os que se apresentaram neste ano de 2012), tais como o Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova e Mamulengo Riso da Criança (Glória do Goitá). A celebração religiosa acontece na igreja católica local, durante a qual os fiéis realizam noites de novena e, também, uma missa em homenagem a São José. A parte mais festiva do evento acontece através da participação da população que, durante toda a semana, pode desfrutar das atividades de lazer e consumo disponíveis: shows no palco principal; parque de diversões para crianças e adolescentes; feira com comidas típicas; barracas de comércio de brinquedos, acessórios eletrônicos e utilitários em geral.</p> <p>A festa de Nossa Senhora da Glória é uma data significativa para o município de Glória do Goitá, especialmente o nome do município tem origem a partir da junção do nome da padroeira, Nossa Senhora da Glória, com o Rio Goitá. Goitá advém de “gua-ita”, palavra indígena que significa “pedra da baixa”. A data oficial para homenagear essa santa católica é o dia 15 de agosto; considerado feriado municipal. A festividade acontece durante dez dias. Os ritos católicos são realizados na igreja matriz, atraem muitos fiéis, turistas que se reúnem para participarem da procissão da bandeira, das celebrações eucarísticas, das novenas e das confissões para os devotos. A celebração profana acontece a partir de uma programação cultural que envolve vários grupos artísticos de estilos musicais diversos, incluindo o Cavalo-Marinho Boi Tirateima, de Mestre Zé de Bibi. Há também atividades de lazer e de consumo: a prefeitura local patrocina uma programação de shows no palco principal, apresentações dos grupos de tradição popular da cultura local, parque de diversões, feira de artesanato; comercialização de comidas típicas, de brinquedos, de acessórios e de utilitários eletrônicos em geral.</p> <p>A festa de São Sebastião é de grande importância para o município de Lagoa de Itaenga. É organizada pela prefeitura local, em parceria com a igreja católica. A festividade integra os ritos católicos que acontecem na paróquia de São Sebastião; reúne muitos devotos que, durante uma semana, participam das romarias, novenas e missa solene. Em se tratando do aspecto profano da festa, é feita uma programação que promove, na praça de eventos, a feira e a exposição de produtos artesanais, shows com artistas locais e parque de diversões. Segundo os componentes do Boi Teimoso, do Mestre Borges Lucas, devido à mudança da política cultural da prefeitura municipal, há mais ou menos 10 anos não ocorre, em Lagoa de Itaenga, a contratação de grupos da cultura tradicional, tais como Cavalo-Marinho, coco de roda e mamulengo.</p> <p>As festas dos padroeiros dos municípios de Condado, Macujê e Aliança são datas festivas que, tradicionalmente, animam as cidades com várias atrações culturais organizadas pelas prefeituras locais. É uma das poucas oportunidades de espaço para que folguedos tradicionais entrem na programação cultural. Apesar disso, segundo os depoimentos dos mestres da tradição popular, coletados durante a pesquisa, há bem menos visibilidade e remuneração destes, se comparados às principais atrações, dominadas pelas bandas de forró estilizado e brega. Todo ano, no último final de semana do mês de janeiro, em Condado, é celebrada uma festa em homenagem a São Sebastião. No domingo, acontece a procissão, quando a imagem de São Sebastião é retirada da</p>						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>Igreja de Nossa Senhora das Dores, colocada em um andor e carregada por fiéis pelas ruas da cidade até retornar à Igreja.</p> <p>A cidade de Condado é considerada, entre as demais desta localidade, um celeiro cultural. Rodeada de engenhos, é possível encontrar diversos grupos de manifestações culturais em atividade. São aqueles que fazem a “brincadeira” acontecer, mesmo depois de um longo dia de trabalho na lavoura ou no corte da cana. Nossos brincantes são homens, mulheres e crianças que vivem uma realidade difícil, mas que se tornam reis, rainhas, príncipes, na hora de encarnarem o seu brinquedo favorito. Encontramos maracatu de baque solto, Cavalo-Marinho, ciranda, coco de roda, pastoril, teatro, artes plásticas, artesanato, emboladores, violeiros, cordel. Têm como seu maior representante José Costa Leite, Patrimônio Vivo do Estado de Pernambuco; ele também faz xilogravuras. Em Condado, há capoeira e a centenária Filarmônica 28 de Junho, recém-contemplada como Ponto de Cultura. Tal qual nos Pontos a cultura popular, em Condado, é feita de baixo para cima, quem a leva são os mestres, ou seja, pessoas simples, humildes, mas que respiram cultura e a repassam para as demais gerações. As apresentações desses grupos estão sempre presentes na Festa de São Sebastião, realizada sempre no último domingo de janeiro; na Festa de Nossa das Dores, padroeira da cidade, que acontece em 15 de setembro. Além desses eventos, as manifestações populares também podem ser apreciadas durante todo o calendário cultural da cidade. Porém, durante essas festas, a visibilidade e estrutura que recebe mais recursos são as bandas de grande porte que se apresentam na cidade. Em janeiro de 2012, mês que acontece tradicionalmente a festa desde o século XIX, as principais atrações foram: a Banda do ritmo tecnobrega Musa do Calypso, MC Leozinho, entre outros. Nos últimos anos, as apresentações de “cultura popular”, que acontecem no chão e sem equipamento de som, têm como concorrência a apresentação dessas atrações em palcos equipados com potente sonorização. Na festa, o local reservado para a brincadeira do Cavalo-Marinho costuma ser periférico, distante dos pontos de maior concentração de público.</p> <p>A Festa de São Sebastião, juntamente com a festa de Itaquitinga, de Macujê e de Camutanga (todas no mês de Janeiro), integralizam um calendário de festas das cidades da Zona da Mata Norte. Para a realização delas, costumam-se contratar os grupos de Cavalo-Marinho da região, representando, portanto, tanto uma oportunidade de os grupos se apresentarem de maneira remunerada, como uma oportunidade de o público da região assistir à brincadeira. Em Aliança, encontramos o Cavalo-Marinho Boi Pintado, do Mestre Grimário; Boi Pintadinho, de Ulisses. A festa de São Sebastião acontece também nessa cidade no mês de Janeiro, porém nos distritos de Macujê, Caureiras e no centro de Aliança A Tradicional festa de São Sebastião, na cidade da Aliança, acontece todo 3º (terceiro) final de semana de janeiro; no povoado de Caueiras, no último final de semana do mesmo mês.</p>				
REGISTROS	Fotografia	Nº	28		
CONTATOS	José Grimário da Silva	Nº	24		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Festa de Santos Reis / Camutanga				IDENTIFICADO		4
					SIM	NÃO	
TIPO	<input checked="" type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCCORRÊNCIA	ÉPOCA	Janeiro		LUGAR	Camutanga/PE		
DESCRIÇÃO	<p>Todos os anos, no primeiro final de semana do mês de janeiro, a prefeitura do município de Camutanga-PE realiza uma festa em comemoração ao dia dos Santos Reis do Oriente, dia 6/01. A festa é composta de atividades religiosas, como celebração de missa; de uma programação cultural diversa que abrange shows musicais em um palco e apresentações de grupos de cultura popular como ciranda, babau e Cavalo-Marinho. A “Festa de Santos Reis” é o principal evento do calendário cultural da cidade; atrai muitas pessoas das cidades vizinhas como Timbaúba, Ferreiros, Itambé, Juripiranga, entre outras.</p> <p>De acordo com relatos de brincadores mais antigos, o Dia de Reis representava o último dia do calendário de brincadeiras de Cavalo-Marinho. As atividades de Cavalo-Marinho iniciavam-se com ensaios no mês de julho (conhecido, dentre os moradores da Zona da Mata, por mês de Sant’Ana) e aconteciam durante todos os finais de semana até o Dia de Reis. Tradicionalmente, passado o dia de Reis, os grupos só voltavam a brincar em julho. Constam ainda relatos de que, depois da brincadeira do Dia de Reis, os sambadores ateavam fogo nos objetos de Cavalo-Marinho: nas roupas, nos arcos e nos bichos (cavalo, boi, ema, onça), entre outros.</p> <p>O Cavalo-Marinho Estrela do Oriente, de Mestre Inácio Lucindo é o grupo que costuma se apresentar na festa de Camutanga. Nessas ocasiões, a brincadeira de Cavalo-Marinho costuma ocupar um local periférico na festa – por trás do palco, ou em local com pouca visibilidade. A duração da brincadeira varia de uma até quatro horas, dependendo da permanência do público, que costuma abandonar a brincadeira quando iniciam os shows no palco principal. Vale a pena ressaltar o contraste entre o precário equipamento de som reservado para a brincadeira e a sonorização utilizada pelas bandas que se apresentam no palco.</p> <p>A Festa de Santos Reis de Camutanga integra o calendário de festas das cidades da Zona da Mata Norte que, tradicionalmente, contratam grupos de Cavalo-Marinho (outras festas são a de Itaquitinga, Macujê, Condado, entre outras). Atualmente, a Festa de Santos Reis representa também uma das poucas possibilidades de moradores da cidade de Camutanga assistirem a uma apresentação de Cavalo-Marinho.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	28	
CONTATOS	Inácio Lucindo da Silva				Nº	03	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

2.2. EDIFICAÇÕES

DENOMINAÇÃO	-----				IDENTIFICADO		5
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA		LUGAR				
DESCRIÇÃO							
REGISTROS						Nº	
CONTATOS						Nº	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS ANEXO BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F1-	A3
	UF	SÍTIO	LOC.	ANO	FICHA	NO.

2.3. FORMAS DE EXPRESSÃO

DENOMINAÇÃO	Apito				IDENTIFICADO		6
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual		LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>O apito é de grande importância dentro da brincadeira do Cavalo-Marinho. Alguns brincadores o consideram como o principal instrumento do Cavalo-Marinho, uma vez que é por meio do toque do apito que o sambador dá ordens para o banco de tocadores começar e parar de tocar.</p> <p>O apito é normalmente utilizado por brincadores mais experientes; é comum que cada um possua seu próprio apito, porém nunca é utilizado mais de um apito ao mesmo tempo.</p> <p>Nos grupos de Cavalo-Marinho da Zona da Mata Norte, o apito é utilizado principalmente pelo “Capitão” o qual fica posicionado ao lado do rabequista “atendendo” as figuras: responde os diálogos, comanda o banco de tocadores para que eles comecem e parem de tocar nos momentos certos, dentro do roteiro a ser desenvolvido por cada figura.</p> <p>Os apitos utilizados no Cavalo-Marinho podem ser de plástico, acrílico e de metal. São comprados pelos brincadores em lojas de artigos esportivos; são os mesmos utilizados em esportes como o futebol e vôlei. Os sambadores de Cavalo-Marinho utilizam o apito com um cordão ou corrente de metal para que ele possa ser pendurado no pescoço ou simplesmente preso no pulso.</p>						
REGISTROS	-----				Nº	-----	
CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva Inácio Lucindo da Silva José Grimário da Silva Severino Alexandre da Silva				Nº	15 03 24 40	

DENOMINAÇÃO	Bagista				IDENTIFICADO		7
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual		LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>A bage é segurada com uma das mãos, apoiada no ombro do mesmo lado. Com a outra mão o bagista fricciona o instrumento por meio de uma vareta. O instrumentista toca um padrão rítmico invariável durante a maior parte do Cavalo-Marinho. Geralmente o bagista é responsável por cantar a segunda voz das toadas puxadas pelo toadeiro.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	03	
CONTATOS	Mariano Teles Rodrigues				Nº	31	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Banco do Cavalo-Marinho			IDENTIFICADO		8
				SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>Instrumental da brincadeira do Cavalo-Marinho, composto por 1 rebequista ou rabequeiro (que toca rabeça ou rebeça), 1 pandeirista (toca pandeiro), 2 baigistas (tocam bage) e 1 mineiro (espécie de ganzá). Quanto à justificativa do nome, a denominação de 'banco' se dá por conta da organização do instrumental; quem toca sentado num banco voltado para o local onde acontece a trama e o desenrolar da história do Cavalo-Marinho. O 'banco' toca e canta as toadas, através de seus instrumentos musicais e dos toadeiros que orientam toda a história.</p> <p>Eis as explicações dos instrumentos: a rabeça ou rebeça é o instrumento que proporciona a base melódica no banco; junto com as vozes, compõe a estrutura harmônica. O pandeiro é o principal instrumento de condução rítmica e, normalmente, cabe ao pandeirista fazer a primeira voz do banco. As bages, por sua vez, normalmente, são duas e também fazem parte da estrutura rítmica; a bage é uma espécie de reco-reco confeccionado com uma planta comum na região, chamada de taboca. O mineiro é um instrumento que se assemelha ao ganzá e complementa a estrutura musical do banco.</p> <p>O banco chama o início da brincadeira, convida as figuras para entrar e para sair, é um 'fio condutor' do enredo apresentado. Ao mesmo tempo em que tocam os instrumentos, os integrantes do banco puxam e respondem às toadas (versos cantados), por isso são chamados de toadeiros. Existe, ainda, uma subdivisão no banco: a pessoa que faz a primeira voz (que puxa a toada; geralmente uma pessoa com mais domínio sobre a música e sobre a história, com mais conhecimento sobre a brincadeira) e os que cantam a resposta à toada levada pela primeira voz. Além das toadas, a poesia do Cavalo-Marinho engloba também as loas (versos falados), que são sempre acompanhadas pelo banco.</p>					
REGISTROS	Fotografia			Nº	50	
CONTATOS	Severino Joventino dos Santos Antônio Manoel Rodrigues			Nº	53 17	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Toadas				IDENTIFICADO		9
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	<p>Cavalo-Marinho. Geralmente essas toadas são classificadas conforme sua função na brincadeira, não há um consenso entre os brincadores em relação à terminologia utilizada. Entretanto, os termos mais utilizados pelos brincadores são Toadas de Figuras e Toadas Soltas.</p> <p>As Toadas de Figuras são voltadas para a ação dramática das figuras, convocando-as ou despedindo-as da roda, além de serem cantadas durante a própria participação cênica das referidas figuras. De acordo com o mestre Mariano Teles, cada figura possui uma toada específica, sendo elas menos sujeitas a modificações em sua execução. Por esse motivo, esse tipo de toada é também chamada de “toada amarrada”, conforme as palavras de mestre Antônio Teles. Essas toadas trazem o nome da figura à qual ela é associada, como é o caso da toada do seu Ambrósio.</p> <p style="text-align: center;">“Seu Ambrósio, que vem ser? Figura pra vender Seu Ambrósio, vem cá Trazer figura pra comprar”</p> <p>As toadas soltas são aquelas que não estão diretamente ligadas a alguma figura ou à representação dramática em si. Geralmente elas são executadas entre as cenas das figuras para evitar “buracos” na brincadeira, dando-lhe continuidade, ou para aguardar enquanto os figureitos se preparam. Segundo o mestre Mariano Teles, essas toadas são mais livres para o banco improvisar. Seus textos trazem assuntos diversos.</p> <p style="text-align: center;">“Ai, minha mãe, cadê Maria Maria, pra onde foi Maria foi pra Goiana Ver o bumba-meu-boi, mamãe baião é hoje, mamãe. (2x)”</p> <p>Outros tipos de toadas podem ser encontrados nos discursos dos brincadores, sem haver, entretanto, uma padronização ou consenso, mas que podem ser aqui mencionadas: 1) Toadas de boa noite, cantadas para iniciar a brincadeira e saudar os presentes; 2) Toadas de Margui, destinadas ao momento do mergulhão; 3) Toadas dos “aicós”, cantadas durante a dança dos arcos; 4) Toada dos galantes, executadas durante a evolução dos galantes.</p> <p>Os mestres ainda fazem uma classificação das toadas quanto ao estilo de canto. Neste sentido, elas são chamadas de: aboio, martelo (ou rojão) e açoite. O aboio é associado aos cantos voltados à figura do boi já ao amanhecer. O martelo é uma melodia mais agitada, ou, conforme as palavras de mestre Antônio Teles, “é um canto mais ‘trupicado’, porque é mais ritmado”. Mestre Mariano Teles afirma que o martelo “é uma melodia mais apressada. É um rojão”. Já o açoite é uma melodia “mais gritada”, ainda conforme o mestre Mariano Teles. O açoite geralmente é marcado por um movimento melódico ascendente, com a sustentação da última nota, e um aumento drástico do volume sonoro no decorrer da frase.</p> <p>Embora não exista uma padronização na forma das toadas, é mais frequente encontrá-las com uma estrutura responsorial, ou seja, em alternância. A rabeca introduz a melodia que será “puxada” pelo toadeiro principal, sendo respondida pelos toadeiros de apoio que, por sua vez, cantam a segunda voz. Algumas toadas são “puxadas” pelas figuras, outras são puxadas pelo próprio mestre. Quanto à extensão, algumas são curtas, outras podem possuir várias estrofes</p>						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	alternadas com um refrão fixo. A execução das toadas pode apresentar algumas diferenças de afinação ou de natureza melódica e cadencial, que variam conforme a região onde os grupos se localizam.		
REGISTROS	Fotografia	Nº	46
CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva Mariano Teles Rodrigues	Nº	15 31

DENOMINAÇÃO	Bicho ou Bicharia		IDENTIFICADO		10
			SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO				
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA				
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco	
DESCRIÇÃO	Os bichos que fazem parte do Cavalo-Marinho são representados por objetos de madeira e pintados com tinta, com o formato de algum animal que eventualmente faz parte do cotidiano da Zona da mata norte de Pernambuco. Essas armações ganham movimento durante a brincadeira com algum folgazão ou figureiro. Os bichos mais comuns observados nos Cavalos-Marinhos Boi de Ouro, Boi Brasileiro, Boi Pintado, Estrela de Ouro, Estrela do amanhã, Estrela Brilhante, Boi Matuto e Cavalo-Marinho de Mestre Preá (memória) foram: Cavalo, Boi, Ema e Burrinha, que entram em momentos diferentes ao longo da brincadeira, sendo o boi geralmente o último a aparecer na roda.				
REGISTROS	Fotografia	Nº	08		
CONTATOS	João Cesário Venâncio Severino Alexandre da Silva	Nº	04 40		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Capitão Marinho				IDENTIFICADO		11
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	<p>Nos grupos da Zona da Mata Norte, a figura do Capitão Marinho (ou simplesmente capitão) posiciona-se em pé na roda da brincadeira, ao lado da rabeça. O Capitão Marinho comanda a brincadeira por meio do apito, atendendo e respondendo as figuras que chegam à roda, além de dar ordens ao trio mateu-bastião-catirina. Essa posição é sempre ocupada por alguém já experiente na brincadeira, uma vez que tem de saber responder (atender) as figuras e fazer a “empeitada” (empreitada) que, dentro da brincadeira, é o acerto do valor que será pago pelo trabalho de cada figura (valor que, apesar de ser sempre combinado, nunca é pago pelo Capitão).</p> <p>Conforme um brincador adquira experiência e prestígio dentro do grupo, ele começa a ser requisitado para exercer essa função por curtos períodos de tempo, nos momentos em que o sambador que está com capitão precisa se ausentar. Exercer a função de Capitão representa ocupar um lugar de poder simbólico dentro do grupo. No jogo da brincadeira, os sambadores investem constantemente contra o Capitão, por meio de “púias” (piadas de duplo sentido). Ou seja, o capitão tem de estar sempre atento ao que lhe é dito, pois sempre tentam fazer com que ele caia em alguma piada.</p> <p>Dentro da estrutura do Cavalo-Marinho, o Capitão representa o dono da brincadeira. De acordo com os depoimentos recolhidos, o Cavalo-Marinho tem por mote a realização de uma festa (por parte do Capitão Marinho), em homenagem aos Santos Reis do Oriente.</p> <p>Ao longo da noite, diferentes sambadores ocupam o posto de Capitão, motivo pelo qual o Capitão não possui uma vestimenta definida, mas a roupa que o brincador estiver trajando.</p>						
REGISTROS	-----				Nº	-----	
CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva Inácio Lucindo da Silva José Grimário da Silva Severino Alexandre da Silva Fábio Soares da Silva				Nº	15 03 24 40 22	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Biu Camelo				IDENTIFICADO		12
					<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input checked="" type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual		LUGAR	São Vicente Ferrer/PE		
DESCRIÇÃO	Na atualidade, seu Biu Camelo não tem mais Cavalo-Marinho, mas durante quase 40 anos ele atuou em grupos da região em que morava (Sítio da Onça e Sítio Novo- Macaparana –São Vicente Ferrer). Ele brincava como mestre e figureiro. Nunca saiu da região para brincar em outras cidades, tem uma memória dos grupos de que fez parte e descreve quais as particularidades dos grupos da região. Os grupos de Cavalo-Marinho que viu e de que participou, tinha o banco de músicos, por exemplo, com instrumentos diferentes dos grupos da Zona da Mata Norte que analisamos. Instrumentos musicais como: triângulo, zabumba junto à rabeca, pandeiro e Bage, trazem a esse grupo uma significativa particularidade. Segundo seu Biu Camelo, na região ele nunca viu um Maracatu Baque Solto. Além disso, seu Biu Camelo não fazia parte de outras manifestações, desde criança, sempre brincou Cavalo-Marinho.						
REGISTROS	-----				Nº	-----	
CONTATOS	Severino Camelo				Nº	12	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho do Duda Bilau				IDENTIFICADO		13
					<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input checked="" type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual		LUGAR	São Vicente Ferrer/PE		
DESCRIÇÃO	<p>José Claudino de Santana, conhecido respeitosamente entre muitos brincadores do Cavalo-Marinho Mestre Duda Bilau, nasceu no dia 27 de agosto de 1924 e faleceu com 85 anos de idade no dia 6 de agosto de 2010. Duda Bilau começou a brincar Cavalo-Marinho no Engenho Peluri (município do Itambé) no ano 1949. Em 1970, formou seu primeiro grupo de Cavalo-Marinho no Engenho Guarani e no Engenho Gameleira (localizados entre o município de Goiana e Itambé). Nos últimos anos, mestrava os galantes no grupo de mestre Inácio Lucindo, de Ferreiros e, na década de 1990, no grupo de mestre Araújo, do município de Pedras de Fogo (PB) até 2003.</p> <p>O mestre Duda Bilau era considerado, por muitos mestres e brincantes do folguedo e por estudiosos da cultura popular, como o melhor e o mais antigo mestre de Cavalo-Marinho da zona da Mata Norte de Pernambuco e Sul da Paraíba. Seu reconhecimento como mestre refere-se não somente ao fato de ter sido o dono de um grupo, mas também ao seu domínio em várias artes dentro da manifestação: encenação, dança e música. Duda Bilau era admirado ainda pelo fato de ser dos poucos mestres que ainda recordam figuras e toadas antigas, tornadas raras pela simplificação que os novos estão impondo ao folguedo, portanto, um depositário sem par da cultura imaterial da região.</p> <p>Conforme o falecido Mestre Salustiano, "Duda Bilau é um fenômeno no Cavalo-Marinho". Para Louro-Mestre, antigo brincador de Cavalo-Marinho Estrela de Oriente, do município de Camutanga, "Seu Duda Bilau é um estuporado, era bom em tudo... mestrava, tocava no banco, botava figura que ave Maria!". Estão marcadas vividamente na memória dos espectadores suas performances como mestre de galante (dirigente dos galantes) e como figureiro (ator), com destaque para o personagem Caboclo de Arubá, que representa um líder indígena e que, no clímax do espetáculo, pratica um ritual que envolve deitar-se sobre cacos de vidro, o que empolga a plateia. Biu Alexandre, mestre do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro, do município de Condado, um dos grupos mais divulgados atualmente, sempre cita o nome de Duda Bilau como referência do principal transmissor das artes do folguedo.</p> <p>Problemas de saúde e o avançar da idade o afastou, nos últimos anos da vida dele, das longas apresentações noturnas, mas não impediam que ele transmitisse seus conhecimentos aos mais novos e a quaisquer pessoas que o procurassem, de vários estados e países, na intenção de aprender o seu vasto conhecimento.</p>						
REGISTROS	-----				Nº	-----	
CONTATOS	João Cesário Venâncio Luiz Miguel de Lima Severino Alexandre da Silva Aginaldo Roberto da Silva Inácio Lucindo da Silva				Nº	04 07 40 15 03	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Boi de Ouro				IDENTIFICADO		14
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Itambé/PE e Pedras de Fogo/PB			
DESCRIÇÃO	<p>O senhor João Cesário Venâncio, conhecido na cidade Pedras de Fogo/PB e em Pernambuco como Seu Araújo, fundou o grupo Cavalo-Marinho Boi de Ouro no ano de 1988. Araújo reside com seus familiares, na Rua da Concórdia, 130 em Pedras de Fogo, desde a década 1970. Ele já foi dono de diversos grupos, conhecidos como manifestações populares do nordeste, tais como o Mamulengo, a Ciranda. Antes do Boi de Ouro, já possuiu outros Cavalos-Marinhos, mas não citou os nomes dos antigos grupos. Seu Araújo é muito conhecido na sua região, assim como em algumas cidades da Zona da Mata norte pernambucana como: Condado, Aliança, Nazaré, Goiana, Itaqui, por seu grande conhecimento no brinquedo e na arte de fazer e tocar rebeca. Atualmente, Mestre Araújo, como é também conhecido, não produz mais rebeca, mas ainda toca no seu grupo de Cavalo-Marinho, compondo o banco de músicos. A descrição realizada durante uma noite de apresentação do seu grupo se faz necessária para a análise das singularidades presentes na organização das apresentações como a disposição das figuras, como e quem são elas. Ressaltamos que o mestre do Boi de Ouro, na atualidade, não é mais seu Araújo (ele hoje é dono e rabequista). A sede do seu Cavalo-Marinho é na sua residência, local em que podemos encontrar os objetos que pertencem ao grupo, como o Boi, Cavalo, roupas, instrumentos musicais, entre outros. Ela também é ponto de encontro dos integrantes, quando há alguma apresentação.</p> <p>Os primeiros momentos desse brinquedo se dão com a formação do banco de músicos composto por cinco integrantes. O Banco tem os seguintes instrumentos musicais: pandeiro, mineiro, bage, reco reco e rebeca. Depois da formação e aquecimento dos músicos já posicionados para a apresentação, entram os folgazões do grupo, e o público pára a pisada (dança do Cavalo-Marinho). Após desfazer a roda dos folgazões, o público é chamado; primeiramente, o Mateus, em seguida, o Bastião que dançam com suas bexigas de boi e os rostos pintados com carvão; permanecem na roda de Cavalo-Marinho durante toda a apresentação. A roupa deles (de Mateus e de Bastião) não tem o matulão atrás, é vista com a camisa, calça até metade da perna, meias, sapatos e o chapéu.</p> <p>Seguindo a noite, após a saudação de Mateus e Bastião, entra na roda o Ambrósio, ele vem para vender figuras ao Capitão. Ambrósio interage com o Capitão, Mateus e Bastião. O Soldado da Gurita é chamado, entra na roda dançando, vestido com paletó, máscara e uma espada feita de madeira. As primeiras figuras com quem o Soldado interage são Mateu e Bastião; depois com o Capitão que passa uma ordem para a autoridade do local naquele momento, mas, depois de muita disputa, os dois negros escravos, expulsam-no da roda.</p> <p>Chega o momento dos galantes, formado por seis integrantes e duas pastorinhas, representadas por dois meninos com idade adolescente. Esse cordão é mestrado por Luiz Miguel. A dinâmica se dá da seguinte maneira: os músicos do banco levantam e se dirigem até o cordão de galantes e mestre, trocam versos, todos de pé; ao terminarem os versos, os músicos retornam ao banco, e os galantes continuam sua evolução na roda. A cor que predomina nas roupas é o amarelo. A roupa desses galantes é composta de chapéu, gola bordada, calça e os cordões. A apresentação dos galantes é orquestra da pelo Luiz Miguel, realizada com o mestre fazendo uma loa para o banco, e os músicos respondem com música; assim, dançam os cordões de folgazões (ver filmagem). Na sequência, é formada uma roda com o banco de músicos, galantes, pastorinhas e mestre que dançam e recitam versos (tipo oração).</p> <p>Ao desfazerem a roda, entra o Valentão. Essa figura interage, primeiramente, com o banco e os galantes que ainda permanecem posicionados na roda (nas laterais). Essa figura se dirige até o banco; o banco levanta e vai até ele, junto com os galantes, Mateus e Bastião. O que perpassa para o público é que a figura (Valentão) exerce uma espécie de autoridade em relação às demais figuras que encenam com ele. Ainda com o Valentão, é travada uma disputa com o Capitão, e os dois dançam com uma espada no meio da roda, recitando versos (loas); depois os Galantes e o Capitão prendem o Valentão.</p> <p>Após a última figura, entra o Cavalo, os Galantes formam uma fila em frente à figura de costas para o banco de músicos. O Cavalo vem acompanhado das Pastorinhas para saudar os músicos.</p>						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>Logo após o Cavalo, entra o Cobrador que interage, primeiramente, com o banco de músicos e, depois, com Mateus, Bastião e Capitão. Ainda nesse momento, acontece uma interação entre o Cobrador, Mateus, Cavalo, Mateus, Bastião e Cobrador.</p> <p>A próxima figura é o Zepelin, uma espécie de boneco de pano, agarrado ao figureiro. Entra também nesta “cena” o Padre que segura uma espécie de bíblia nas mãos e faz uma “oração” junto ao Zepelin que está no chão (ver foto). O padre conversa com os músicos e retorna ao Zepelin. Entra o Diabo, com fogo numa armação que porta na cabeça e nas costas, ele leva as partes do corpo do Zepelin, começando pela parte inferior, pernas e, sem seguida, o restante.</p> <p>Para finalizar, entra um de cada vez, o Mané Pequenino, o Babau que dança com Mateus e Bastião, o Zé Friento que interage com os músicos recitando versos e dançando, A Margarida, uma boca de pau, o Mané Chorão que também faz sua graça com os músicos e, por último, o Boi.</p>		
REGISTROS	Fotografia	Nº	31
CONTATOS	João Cesário Venâncio Maria Jose Cersário	Nº	04 10

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Estrela do Oriente		IDENTIFICADO		15
			SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO				
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA				
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Condado/PE	
DESCRIÇÃO	<p>O Grupo Estrela do Oriente foi fundado por Mestre Inácio Lucindo na década de 1970. O grupo possui uma particularidade rítmica em relação aos demais grupos da região, tendo uma “levada” mais lenta e cadenciada. Muitos brincadores se referem a este “estilo” como um jeito antigo de brincar o Cavalo-Marinho, mas o toque do pandeiro é muito diferente daquele atualmente mais comum na região.</p> <p>Mestre Inácio é um dos mestres mais antigos em atividade e, nos últimos anos, podemos afirmar que seu grupo tem enfrentado o risco de acabar por falta de integrantes. Apesar de possuir muito conhecimento, Inácio tem dificuldades para encontrar pessoas para brincar em seu grupo, fato que se agravou com a morte de seu “toadeiro”, Zé Pimenta, falecido em 2009.</p> <p>A estrutura da brincadeira de Mestre Inácio Lucindo não possuía originalmente o “magui”, o qual foi inserido nos últimos anos. Para suprir a falta de brincadores, Inácio convida integrantes do Estrela de Ouro (grupo com o qual possui mais afinidade) para realizar sua brincadeira. Este fato tem desencadeado um enfraquecimento das particularidades do modo de brincar de Inácio. Assim podemos afirmar que o brinquedo passa atualmente por um processo de homogeneização em relação aos demais grupos da região, perdendo suas sutilezas que o diferenciavam.</p> <p>Mestre Inácio costuma viajar para ministrar cursos e oficinas para profissionais das artes cênicas, colaborando diretamente para os processos criativos de diversos grupos profissionais como o Grupo Grial (Recife-PE), Cia. Mundurodá (São Bernardo do Campo-SP) e Grupo Peleja (Olinda-PE).</p>				
REGISTROS	Fotografia	Nº	32		
CONTATOS	Inácio Lucindo da Silva	Nº	03		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho História				IDENTIFICADO		16
					<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	<p>Para que seja possível um melhor entendimento do folguedo, realizamos uma breve descrição do enredo / história que o Cavalo-Marinho narra. As apresentações se diferenciam, mas existe o que chamaremos de essência da brincadeira, presente em praticamente todos os grupos que seguem neste inventário. Vale ressaltar que, mesmo assistindo durante horas a várias apresentações dos grupos de Cavalo-Marinho, chegamos a um consenso de que é impossível descrever de forma mais sistemática essa manifestação, por ser muito complexa e, além disso, algumas figuras não são mais encenadas.</p> <p>Vale ressaltar que cada brinquedo traz sua história, sua sequência e seus detalhes de realização peculiares de cada grupo. Quanto à estrutura, observamos uma lógica semelhante em todos. No entanto, é importante destacar que os Cavalos-Marinhos das localidades 1 e 2 possuem traços mais comuns, enquanto, os da localidade 3 trazem outras referências na narrativa do brinquedo. Abaixo vamos descrever alguns detalhes da história do Cavalo-Marinho de modo geral, observada, principalmente, nos brinquedos das localidades 1 e 2.</p> <p>A Narrativa Inicial</p> <p>O Cavalo-Marinho é uma festa para o Divino Santo Rei do Oriente. Dessa forma, o Capitão que acerta o serviço com o dono da casa onde se realizará a brincadeira contrata dois negros (Mateus e Bastião e, em alguns casos, a Catirina) para tomarem conta do terreiro quando ele não estiver presente. Mateus e Bastião acertam a empreitada com o Capitão para assumirem o comando da noite. Para que a festa comece, são precisos um figureiro e figuras para a noite. Os negros mandam buscar o Ambrósio, uma espécie de mascate, que demonstra as figuras para o capitão utilizando as máscaras e a <i>performance</i> de cada figura que ele apresenta. Assim tenta convencer o capitão a comprar as figuras. Os dois contratados ficam atrevidos e não permitem que o Capitão realize o Baile na cidade. O capitão, por conseguinte, manda chamar o Soldado para prender os dois e dar a licença para o Capitão começar o baile na cidade. Depois de conseguir a licença para o Capitão, o Soldado vai embora; entra o Empata Samba para proibir que os músicos toquem. O Capitão manda chamar o Mané do Baile para liberar o samba (músicos). O Mané do Baile coloca o empata Samba para fora; logo em seguida, ele recebe vários recados dos galantes, Dama, pastorinha, Mateu, Bastião e a Catirina, a mando do Capitão Marinho, mas não os atende; o Capitão chega até ele e pergunta pelos recados que tinha enviado; ele nega ter recebido. Depois do Mané do Baile, vem o Baile da Estrela ou Baile dos Galantes.</p> <p>Baile da Estrela e o Baile dos Galantes</p> <p>Tanto o “Baile da Estrela” quanto o “Chave do Baú” trazem versos que falam de Santos como Santa Ana, São Pedro e também versos que se referem à Dona da casa (a referência é sempre feminina). Canta-se no mesmo baile o “Capim da Lagoa”, toada em que o Mestre comanda os Galantes, o Arreliquim, a Dama, a Pastorinha e todos os brincadores em cena que dançam trupé girando na roda do samba, nos sentidos horário e anti-horário. No término do “Capim da Lagoa”, chegam os Bodes que têm a função na cena de correr atrás do Mateu e Bastião. Enquanto ocorre essa perseguição, o Mestre diz uma loa para o banco de músicos, os quais a repetem em forma de música terminando com a toada do “Ora Viva”. Neste momento, os Bodes param de correr, seguem até a frente do banco e dançam juntos. Mateu e o Bastião voltam aos seus lugares também, em frente do banco, nas duas pontas laterais, esquerda e direita. Essa passagem se repete até que todos os Galantes, o Arreliquim, a Dama e a Pastorinha digam suas loas para o banco de músicos que as canta. No fim dessa sequência, o Banco muda a toada para “Imbiribá não é Pau”, o Mateu fala sua loa, e a toada é repetida. Depois é a vez do Bastião falar sua loa, para que o Banco mude novamente a toada para a “Mamuêro” que, então, inicia a cena dos Bodes (ambos também dizem suas loas). Ao final da loa do último Bode, o banco de músicos abre mais uma cena: “o Assubi da Ladeira”.</p> <p>O “Assubi da ladeira” é o momento onde o Mestre comanda os Galantes, o Arreliquim, a Dama e a Pastorinha. Todos seguram os “Aico” (arco) girando na roda da brincadeira, nossentidos horário e anti-horário. Inicia-se aqui a sequência da “Dança dos Aico”. Seguem alguns passos descritos por</p>						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS

PE

01

01

13

F1-

A3

Fábio Soares:

- “Maê”: nessa hora o Mestre comanda a todos com o apito e puxando os Aico (arco); sempre as evoluções são em espiral.
- “São Gonçalo”: dança semelhante ao Maê, no entanto, no São Gonçalo os Aico (arco) são cruzados em cima e embaixo dos galantes.
- “Jirimum” (Jerimum): também semelhante ao Maê, porém o comando do Mestre não obrigatoriamente é com o Aico (arco) e apito, pode ser apenas com o gestual do Mestre e o apito, (obs: Nessa passagem, dependendo da pessoa que estiver mestrando, ocorrem diferenças e variações).
- “Marieta”: nessa hora o Mestre comanda todos girando na roda da brincadeira, nos sentidos horário e anti-horário, com o pé para frente e para trás, o tronco tombando para um lado e para o outro. Mestre apita e termina.
- “Zabelim”: o Mestre dança na frente de cada Galante, Arreliquim, Dama, Pastorinha, Mateu e Bastião fazendo um meio círculo com as pernas, tombando com o tronco para um lado e para o outro, os braços sempre ao contrário do tronco. Quando o Mestre vai até o último, que é sempre o Bastião, ele se posiciona ao lado do primeiro Galante e do segundo Galante fazendo uma linha de três. Todos recuam (para trás, em direção contrária ao banco de músicos) com os outros Galantes, Arreliquim, Dama, Pastorinha e logo depois avançam em direção ao Banco. Então, o Mestre apita e acaba o “Zabelim”.
- “Maria do Rusaro” (Maria do Rosário): diferencia-se do “Zabilim” apenas no aspecto que, o meio círculo feito com as pernas é menor que o do “Zabelim”.
- “Iôião”: os Galantes, Arreliquim, Dama e a Pastorinha são comandados pelo apito, o gestual do Mestre com chutes cruzando a perna de um lado do outro, para frente e para trás.
- “Cobra”: Banco canta uma toada específica desse momento. Quando o Banco começa a cantar a toada da Cobra, o Mateu sai da roda do samba e entra entre as pessoas que estão assistindo à brincadeira. Mateu lidera uma fila com os brincadores simulando uma cobra em zigue – zague. Depois de um tempo, o Mateu fica no meio da roda, constituindo um obstáculo para Mestre, Galantes, Arreliquim, Dama e a Pastorinha pularem. Todos pulam o Mateu para o outro lado e, em seguida, retornam pulando o Mateu novamente.

Essa passagem é repetida com o Bastião, mas, quando o Bastião segue para o meio da roda, o Mateu vai com ele, e os dois formam um único obstáculo. Quando todos pulam de volta, o Mateu e o Bastião levantam-se (podem levantar sem que os últimos tenham pulado de volta). No retorno, o Mestre e o primeiro Galante se dão as mãos (mãos direita) e giram em um círculo completo. Depois giram novamente com as mãos dadas (mãos esquerda). Os giros sempre são no centro e no sentido da roda. Isso acontece com todos os Galantes, Arreliquim, Dama e Pastorinha. A ordem sempre é respeitada, apenas podem ocorrer mudanças no momento das saídas e das entradas as quais são regidas pelo apito do Mestre.

No fim, quando a Dama e a Pastorinha se dão as mãos esquerdas e terminam o giro, ambas correm pulando uma por cima do Mateu e a outra por cima do Bastião. Esse é o fim da “Cobra” e o fim da parte dos “Aico” (arco).

Na sequência, inicia-se o baile do Barbaça, Valentão e Tintique.

Baile do Barbaça, Valentão e Tintique

Algumas pessoas dizem que o Barbaça também é o Valentão e o Tintique, pois a própria história do Barbaça refere-se a ele como Valentão e Tintique. Nessa História – cena do banco, o Mateu, Bastião, Mestre, Galantes, Arreliquim, Dama e Pastorinha se juntam em uma roda girando e cantando o baile em um misto de prece e lamento. Ao fim do baile, chega o Barbaça, um velho Bravo destemido que, além disso, maltrata suas filhas. O Barbaça briga com o capitão em um jogo de espadas e diálogos verbais.

Na briga de espadas com o Capitão, o Barbaça é preso, o Capitão pega a espada do Barbaça juntando com a dele, nesse momento se agrupam todos os Galantes, Arreliquim, Dama e Pastorinha ao redor do Barbaça. A partir desse momento, toda aquela valentia de antes vai embora ficando apenas um velho dependente de filhas. Todo esse enredo de prisão e soltura do Barbaça é feito em versos ditos pelo Barbaça e por todos que os prenderam. O último verso da cena são as filhas do Barbaça pedindo para o capitão soltar seu pai. O Capitão atende ao pedido feito pelas filhas e solta o Barbaça, que volta a ser aquele mesmo velho bravo de sempre.

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS

PE

01

01

13

F1-

A3

O Cavalo-Marinho

O Cavalo e o Cavaleiro (homem dentro de um artefato no formato de um cavalo) entram na roda e, em oposição aos Galantes, o Arreliquim, Dama e Pastorinha que se alinham no meio da roda de costas para o banco olhando para o Cavalo e o Cavaleiro (estes dois vêm do fundo da roda). Nesse alinhamento, a Dama e Pastorinha ficam no centro e os mais experientes, como o primeiro e o segundo, Galante ficam nas extremidades.

Todos respondem os versos de perguntas e resposta que o Cavaleiro recita (são as loas do Cavaleiro). Até que, em um determinado momento, o banco toca um baião e os Galantes, o Arreliquim, a Dama e Pastorinha vão em “trupé meio galope” ao encontro do Cavalo e do Cavaleiro, quando se igualam em uma única linha. Em seguida, o Banco toca uma toada que faz referência a cada um, por exemplo:

“Primerio Galante já pode chegá
 primero Galante já pode chegá
 o dono da casa mandô...
 o dono da casa mando chamá
 chegápa frente chegápatrai
 chegápa frente chegápatrai
 dá meia volta e tá bom...
 dá meia volta e tá bom mai.”

Enquanto o Banco canta essas toadas, as referidas pessoas saem do seu lugar dançando e fazem primeiramente um giro no Mateu; em segundo, no Bastião; em seguida, retornam ao seu lugar. Esse mesmo movimento é realizado por todos até que o último a ser chamado é o Mestre Cavaleiro (OBS: Mestre Cavaleiro é a figura do Cavalo e do Cavaleiro).

Este vai em direção ao banco de músicos juntamente com todos os Galantes, o Arreliquim, a Dama e Pastorinha e apita no final da toada. Sem música, o mestre Cavaleiro fala seus versos; em seguida, o banco toca uma toada que contém referências de Santos. Durante a música, o Cavalo e o Cavaleiro juntamente com os Galantes, o Arreliquim, a Dama e Pastorinha dançam separados e depois se juntam. A performance varia em separação e junção, até que os Galantes, o Arreliquim, a Dama e Pastorinha ficam parados no centro da roda enquanto o Cavalo e o Cavaleiro giram ao redor deles. Em seguida, novamente todos se espalham e o Mestre Cavaleiro dirige-se ao banco, apita e encosta ao lado da Rebeca. Novamente torna a apitar e o banco chama a figura do Pataquero.

A figura do Pataquero vem procurando o Capitão, mas encontra o Mateu. O Pataquero, então, pede para que ele o leve até o Capitão. Quando vê o Capitão, o Pataquero diz que o Cavalo (São Brante) que o Capitão está montado é dele. Diz também que foi enganado pelo Capitão, o qual, em São Brante, trocou uma besta velha que era de propriedade do Pataquero em cima do valor de uma Pataca que seria paga ao Pataquero, Todavia, segundo o Pataquero, isso não aconteceu. Enganado pelo Capitão, o Pataquero vem lhe cobrar o valor devido. O capitão, por sua vez, diz que nunca viu o Pataquero. A cena, então, desenvolve-se para uma briga regada a rasteiras e chutes do Cavalo.

A cena termina quando o Capitão chama o Pataquero todo quebrado e pisoteado pelo Cavalo e diz que vai lhe pagar o que lhe devia. Manda, então, o Mateu e o Bastião baterem no Pataquero que apanha um bocado e vai embora.

História da VeiaVeia do Bambu

Agora é a vez da Ema. Ela chega à roda, o Mateu diz que ela está perdida, é um passo de veia, ela bota um ovo, brinca um pouco e vai embora.

Em seguida, apresenta-se a Veia. A Veia do Bambu chega procurando samba e diz para o Mateu e Bastião que é solteira, conforme coloca o brincador Fábio Soares, “ela é bem fogosa”. Depois de um tempo, a Veia chega ao banco e começa a cantar falando do Veio.

Logo em seguida, o Banco chama o Veio que se aproxima procurando sua Veia. Depois de muito procurar, ele a encontra e se dirige ao Banco. Ambos começam a cantar as “cansonêtas” quando aparece a Morte que dança enquanto são cantadas as “cansonêtas”. Nesse ínterim, a Morte mata o Veio que cai no chão. A Morte se retira.

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>Quando isso acontece, o Bastião e a Veia são conduzidos pelo Mateu. Todos cantam a “Insolência” e os “Bendito”. No final de tudo, o Mateu manda chamar o Padre Capelão pra confessar o corpo, porém, quando a Veia enxerga o Padre Capelão, ela tenta agarrá-lo. Ele foge dela e, por alguns instantes, esquece o corpo para confessar e a sua condição de padre. Padre e Veia acabam se agarrando. Essa cena se repete por várias vezes.</p> <p>Em seguida, o Mateu manda chamar o Cão (Diabo), gritando “aja Diabo, aja Diabo” por várias vezes. O Banco dos músicos neste momento canta a toada do Diabo que chega com duas tochas de fogo e vai ao chão onde está o Veio. Este, então, levanta-se e corre indo embora. Imediatamente depois disso, o Cão vai até o Padre que também corre e vai embora. O Diabo, então, vai logo em direção a Bastião que também corre. O Cão então vira para o Mateu que o espanta fazendo o sinal da cruz. Por fim, o Diabo ou Cão começa a sair ficando de costas para o Banco de músicos. Para surpresa do público, neste momento, a Veia sobe em suas costas, e o Diabo vai embora levando a Veia com ele.</p> <p>Desfecho: o Boi</p> <p>Em todos os brinquedos dos Cavalos Marinhos pesquisados (das 3 localidades), observa-se a presença, no final da realização da brincadeira, a entrada do Boi e uma cena que contempla “performances”, música, dança e toadas. Cada brinquedo, todavia, realiza esta cena do boi de uma forma. No geral, o baile do Boi é cantado pelo mestre ou por uma pessoa com um bom conhecimento da brincadeira. Nesse momento, o Boi brinca com todas as pessoas que estiverem por perto em uma grande festa até que o Mateu pega o chifre do boi e o leva para toda.</p> <p>No fechamento, ocorre a Despedida, muitas vezes ao som do ritmo do coco cantado pelo Mestre ou por uma pessoa com um bom conhecimento da brincadeira.</p>		
REGISTROS	-----	Nº	-----
CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva Inácio Lucindo da Silva Fábio Soares da Silva José Grimário da Silva	Nº	15 03 22 24

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Dança do Cavalo-Marinho				IDENTIFICADO		17
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	<p>A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. Existem muitas variações de passos, dinâmicas, movimentos e momentos em que a dança é realizada. As variações são marcas características de todos os brinquedos e demonstram que cada grupo possui suas características peculiares. Faremos aqui uma caracterização geral da dança do Cavalo-Marinho.</p> <p>A dança do Cavalo-Marinho, por causa do ritmo acelerado típico do brinquedo, varia em padrões de movimento rápidos, ágeis, de pisada forte no chão que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da “tisorinha” - movimento que é realizado em deslocamento abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, pisadas, e tombos. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.</p> <p>A maior parte da dança é realizada de frente para o “banco de músicos” (instrumentos rabeça, padeiro, bage ou bombo e mineiro). Quando o “banco” toca as chamadas “toadas soltas” (músicas que não se relacionam a nenhuma figura) os galantes, brincadores, baianas e pessoas do público realizam os “trupés”. Nos cavalos marinhos das localidades 1 e 2, observamos que os trupés acontecem da seguinte maneira: lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, os sambadores efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando diferentes passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se ao centro.</p> <p>O Baile dos Aico, que engloba a <i>Dança de São Gonçalo</i>, o <i>Zabelim</i>, a <i>Cobra</i>, entre outros, é considerado por muitos brincadores um momento de importância diferenciada na brincadeira, quando acontecem deslocamentos que formam desenhos no espaço. A galantaria, dividida em dois cordões, obedece aos comandos do “Mestre dos Arcos”, que se posiciona à frente e ao centro dos dois cordões. O Mestre dos Arcos executa os comandos por meio do apito, utilizando também gestos com as mãos e braços.</p> <p>Os grupos de Cavalo-Marinho da Zona da Mata Norte e alguns de outras localidades executam o magui (maguio ou mergulhão) logo no início da brincadeira. Os sambadores posicionam-se em meia-lua diante do banco de tocadores. As toadas de maguio costumam ser curtas e rápidas, versos de apenas uma linha que se repetem exaustivamente, com uma sutil diferença de acentuação, criando uma sensação rítmica crescente. Nos Cavalos-Marinhos das localidades 1 e 2, observa-se a repetição cíclica que instaura um adensamento espaço-temporal: <i>“Aqui não tem... maguiadô... aqui não tem maguiadô! / Pisa no pé pra pisá... pisa no pé pra pisá!”</i></p> <p>Em alguns grupos de Cavalo-Marinho da Localidade 1 e 2, com o banco entoando as toadas de maguio, a pessoa que está posicionada em frente à rabeça inicia o jogo dirigindo-se à pessoa que está em sua frente, no outro extremo da meia-lua. Esse convite/desafio é feito com o corpo e com o olhar, num movimento que tem de respeitar uma duração de tempo fixa predeterminada. O trupé é forte, fazendo, na maioria das vezes (mas não sempre), com que a frase melódica característica do maguio construa-se com o bater de pés no chão. Seguindo uma lógica de pergunta e resposta, cada brincador que é convidado ao jogo pode escolher a pessoa que vai desafiar, compondo sua movimentação dentro do compasso rítmico.</p> <p>Podemos observar em alguns grupos que, ao final de uma brincadeira de Cavalo-Marinho, depois do “Baile do Boi”, acontece o “Baile de Despedida”, quando a galantaria dança em roda, ou mantendo a movimentação em sentido anti-horário, todos voltados de frente para o centro da roda, ou no local alternando constantemente entre os dois brincadores vizinhos, ficando ora de frente para um, ora de frente para outro.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	44	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva	Nº	15
	Inácio Lucindo da Silva		03
	Fabio Soares da Silva		22
	José Grimário da Silva		24

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Dança dos Arcos / Baile dos Arcos				IDENTIFICADO		18
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	<p>O “Baile dos Arcos”, também conhecido como “Dança dos Arcos” ou até mesmo denominado “parte da galantaria” encontra-se presente na estrutura das brincadeiras dos grupos de Cavalão-Marinho Zona da Mata Norte, especificamente, os da Localidade 1 (extremo norte e limítrofes) e 2 (Norte-Centro e Paulista). A dança dos arcos é conduzida/comandada pelo “Mestre dos Arcos”, ou simplesmente “Mestre”. Nesta parte da brincadeira, são formados dois cordões (filas) de Galantes, sendo que o mestre se posiciona à frente e entre os dois cordões. Cada cordão é formado por, no máximo, 6 integrantes. Cada Galante possui um arco de cipó japecanga enfeitado com fitas coloridas (de material plástico ou TNT). O traje do Galante é composto de uma camisa de manga comprida de cetim, calça comprida, chapéu, peitoral (com lantejoulas bordadas e espelhos).</p> <p>A dança dos arcos divide-se em partes bem definidas, com toadas, passos e movimentação espacial próprios. Existem variações de um grupo para outro, em relação à sequência dessas partes. No Cavalão-Marinho Estrela do Oriente, de Mestre Inácio Lucindo, representativo de um estilo específico de organizar a brincadeira, o Baile dos arcos inicia-se com o “Baile do Mestre”, quando o Mestre dança de par com cada um dos Galantes, um por um. Porém, o mais comum entre os grupos da região de Condado, Itaquitinga e Aliança é que o Baile dos Arcos se inicie com a Galantaria chegando junto com a figura do “Mané do Baile”. As etapas ou partes do Baile dos Arcos são as seguintes:</p> <p>Estrela É o Início do Baile dos Arcos, quando os tocadores do banco se levantam e se dirigem para o centro da roda, mantendo suas posições e alinhados paralelamente em relação ao banco, cantando de pé. Neste momento, Mateu e Bastião seguram a estrela, na maioria das vezes, confeccionada de cipó japecanga, bambu e papel celofane com seu interior iluminado por uma vela acesa. Os versos da música da estrela são fixos, mas puxados pelo mestre e respondidos pelos tocadores do banco. Neste momento, a galantaria não dança, mas já está trajada e posicionada logo atrás do Mestre.</p> <p>Alguns brincadores afirmam que esta é a parte em que a religião católica se faz mais presente no Cavalão-Marinho, e que a estrela simboliza o próprio Jesus Cristo.</p> <p>Queimá Carvão Faz parte do Baile dos Arcos, pisada firme e forte, rente ao chão, dois cordões de galantes, com os arcos fechados, realizando deslocamentos conduzidos pelo Mestre. Sempre ocorre depois da Estrela. A toada é fixa, repetindo sempre:</p> <p style="text-align: center;">“Quero ver queimá carvão, pedra de carvão queimá quero vê poeira subi, quero vê poeira voá”</p> <p>Maê Dança que integra o Baile dos Arcos. Costuma acontecer antes do Jerimum. Movimentação idêntica ao Jerimum. A toada é fixa. Exemplo:</p> <p style="text-align: center;">“O maê, maê, maê E maê, maê, ma-a Laranja no pé da serra, fruta de moça chupá (2x)”</p>						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS

PE

01

01

13

F1-

A3

Jerimum

A galantaria com os arcos fechados (apoiados nos ombros) realiza evoluções ao comando do Mestre. É a mesma movimentação da Dança de São Gonçalo, porém sem os arcos. Dois cordões (filas) posicionados atrás do mestre obedecem aos comandos dados pelas suas mãos, comandos sempre pontuados pelo apito.

A música do Jerimum é fixa, alterando apenas o final da segunda estrofe, passando por todas as funções do brinquedo. No exemplo:

“Plantei Jerimum
estendeu não butô (2x)
vieram as menina e apanharam as fulô
é fulô é fulô, primeiro galante também é fulô”

“Plantei Jerimun
estendeu não butô (2x)
vieram as menina e apanharam as fulô
é fulô é fulô, segundo galante também é fulô”

Assubi da Ladeira

É a primeira dança com os arcos “abertos”, ou seja, que faz uso dos arcos na movimentação (em outros momentos os arcos ficam fechados, apoiados nos ombros dos galantes). No passo característico desta parte da dança, uma perna cruza na frente da outra de modo que o peso é alternado de um lado para o outro do corpo. O Arco não cruza, ou seja, os cordões (filas) de galantes permanecem sempre em fila, paralelos, alinhados pelos ombros do mestre.

A toada é fixa, formada de diversos versos.

Primeiro verso:

“No assubi da ladeira, que eu perdi meu desengano (2x)
Louvres viemos dar, as quatro festas do ano (2x)”

Dança de São Gonçalo

É considerado um dos momentos mais fortes da brincadeira, uma vez que tem forte impacto visual. A dança é comandada pelo Mestre, que se posiciona à frente de duas filas (cordões) de galantes. No São Gonçalo, o Mestre, utilizando o apito, conduz a movimentação dos dois cordões de galantes pelo espaço. Respeitando o limite da roda do samba (delimitado normalmente pelo próprio público), os galantes realizam evoluções espaciais sempre segurando os arcos. Nesse momento, Mateu e o Bastião ficam próximos ao banco de tocadores, percutindo suas bexigas na perna.

A toada do São Gonçalo é cadenciada e possui versos fixos.

A dança de São Gonçalo é encontrada como manifestação isolada em diversos estados brasileiros, com características próprias em cada região. É uma manifestação realizada em louvor a São Gonçalo de Amarante, santo português, considerado protetor das prostitutas e dos violeiros. Com culto autorizado pela Igreja Católica, em meados do Século XVI, São Gonçalo teve como grande devoto o Rei de Portugal João III. No Brasil, os primeiros louvores a São Gonçalo datam do século XVIII.

Marieta

Dança que faz parte do Baile dos Arcos. Costuma acontecer depois do São Gonçalo. É uma dança mais lenta. O passo acontece da seguinte maneira: o corpo ligeiramente inclinado para frente, um pé fica fixo enquanto que o outro vai para a frente e para trás, de modo que estes sempre permanecem paralelos. O mestre e a galantaria (atrás dele) dão uma volta para cada lado, mantendo o desenho espacial do grupo durante o deslocamento.

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS

PE

01

01

13

F1-

A3

A toada é fixa, repetindo sempre o mesmo verso:

“Marieta dança eu não sei dançá
ela pega na macaca ela dança já
ou
eu comi caju, arrotei cajá”.

Zabelim

A dança do Zabelim faz parte do Baile dos Arcos. Os galantes, em dois cordões (filas), permanecem fixos no espaço, sem realizarem deslocamentos, mantendo um passo fixo. No passo do zabelim os galantes cruzam uma perna na frente da outra, alternado o peso entre uma perna e outra. O mestre passa na frente de cada um dos galantes, dançando frente a frente com cada um deles até completar toda a galantaria.

A toada é fixa e tem o seguinte verso:

“Zabelim, zabelim, zabelim, zabelão
eu não, eu não, eu não, eu não.”

Maria do Rosário

Galantaria posicionada em dois cordões, atrás do mestre, sem fazer evoluções pelo espaço. Os passos são firmes, pisadas fortes no chão. A toada é fixa, com a seguinte letra:

“Maria do Rosário, maná
quebra lelê, quebra coco sinhá”

Existe uma variação do Maria do Rosário, em que os galantes organizados em duas filas, uma de frente para a outra, cada um portando uma pequena espada, fazem uma dança de espadas. Em duplas batendo as espadas no ritmo da música, simulando uma briga de espadas.

Caranguejo

A galantaria posiciona-se em roda cantando o seguinte verso e batendo o pé toda vez que cantar o “Olé, olé, olé, mão nos quarto e bate o pé”:

“Quando eu ia para a escola aprender o bê-á-bá
minha mestra me ensinou a coser a bordar.
Olé, olé, olé, mão nos quarto e bate o pé
Caranguejo quando anda arrasta a pata pelo chão,
meu benzinho quando avisa bota a mão no coração.
Olé, olé, olé, mão nos quarto e bate o pé”

Cobra

A Cobra é a última parte do Baile dos Arcos. Os galantes formam uma fila percorrendo o espaço atrás do Mateu, até o momento em que este se abaixa, junto com o Bastião, no meio da roda da brincadeira, e os galantes, um por um, saltam passado por cima de Mateu e Bastião. Quando toda a fila passou, é a vez de formar uma fila atrás do Bastião, repetindo o mesmo roteiro. Depois que todos galantes pulam, acontece uma pequena evolução: enquanto a fila de galantes aguarda, o Mestre e o primeiro galante seguram as mãos e giram num círculo, cujo eixo são as mãos de ambos. Ao comando do apito, eles giram no sentido contrário, sendo que, quando o Mestre apita pela segunda vez, ele dá lugar ao segundo galante que repete a coreografia com o primeiro galante e assim sucessivamente até que toda a galantaria realize a evolução.

A toada da cobra tem a seguinte letra:

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>“Dê-me dois vintém de cana que eu quero amontá na porda (2x) quero gritar por São Bento antes que a cobra me morda (2x) Cobra verde não me morda que aqui não tem curador (2x) nos braços de uma morena eu morro e não sinto a dor (2x) que cobra foi que cobra é? salamanta, cascavé que cobra foi que deu um nó? cobra verde de cipó que cobra é que cobra foi? salmanta, peixe-boi”</p>		
REGISTROS	Fotografia	Nº	47
CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva Fabio Soares da Silva Inácio Lucindo da Silva	Nº	15 22 03

DENOMINAÇÃO	Diálogos		IDENTIFICADO			19
			SIM	NÃO		
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>O Cavalo-Marinho conta a história de dois negros, Mateu e Bastião, que são escravos contratados pelo Capitão Marim (Capitão Marinho) para tomar conta de seu terreiro (sua terra, sua fazenda, sua festa. Isso pode variar bastante).</p> <p>Enquanto eles tomam conta do lugar, vão aparecendo várias figuras que interagem com eles. Os diálogos entre as figuras do Cavalo-Marinho giram em torno deste enredo principal, mas também em torno de temas da realidade local, como a exploração do trabalho, a situação da mulher que está com marido ausente há muitos meses, o bêbado, entre outros. Os diálogos têm uma estrutura fixa que tem um sentido dentro da brincadeira, mas é muito variável e cheio de improvisos; são carregados de duplo sentido, muita safadeza e, na maioria das vezes, tem temática adulta.</p>					
REGISTROS	Fotografia	Nº	46			
CONTATOS	João Cesário Venâncio Luiz Miguel de Lima Pedro Salustiano	Nº	04 07 32			

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Figuras			IDENTIFICADO		20
			<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO		
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>As Figuras são um forte traço de identidade do bem cultural do Cavalo-Marinho. O conceito de figuras pode ser compreendido por equivalência ao conceito de personagem utilizado no âmbito das artes cênicas. A pessoa que detém o conhecimento para “colocar” figuras é denominado figureiro.</p> <p>As figuras podem ser mascaradas (utilizando máscaras confeccionadas com couro, papel ou rosto pintado de carvão ou goma de tapioca) ou sem máscara (de “cara limpa”). Existem figuras animais como o boi, a ema, a burra, o cavalo, o urso, a onça, entre outras, assim como existem figuras que são bonecos Margarida e Mané Pequenino.</p> <p>Os grupos de Cavalo-Marinho costumam ter um ou dois figureiros mais experientes, de modo que brincadores mais novos costumam a começar a botar figuras mais simples, com pouco ou nenhum texto.</p> <p>As figuras possuem um roteiro fixo a ser seguido/executado pelo figureiro, roteiro este que engloba diálogos, loas, movimentos e gestualidades específicas de cada figura. A maioria das figuras veste paletó (por cima da camisa do próprio brincador), calça comprida e chapéu de palha, mas, no caso das figuras mascaradas, os figureiros utilizam um lenço entre a cabeça e o chapéu para esconder o cabelo.</p> <p>No Cavalo-Marinho, entre figuras que são colocadas nas brincadeiras atuais e outras que já não são mais apresentadas nas brincadeiras, podemos contabilizar mais de 70. Entre elas: Capitão, Seu Ambrósio (ou Bronzo), Mateu, Bastião, Catirina (ou Catita), Empata-Samba, Mané do Baile, Soldado da Gurita, Bodes, Valentão, Galantaria, Cavalo, Cobrador, Pataqueiro, Verdureiro, Mana Nêga, Pisa Pilão, Vila Nova (ou barredor), Veio Friento (oi velho do Frio), Ema, Veia do Bambu, Mané Joaquim (ou Veio da veia), Padre Capelão, Morte, Cão (ou Diabo), Urso, Italiano, Cego, Empareado, Mané do Motor, Margarida, Mané pequenino, Sardanha, Matuto da Goma, Bêbado, Mestre Domingos, Mané Taião, Mané Chorão, Mané da Burra, Onça, Vaqueiro, Doutor, Boi, Mané Gostoso, Nêgo quitanda, Morto-carregando-o-vivo, Nêga da Garrafa, Joana Baia, Urubu, Bodegueiro, Veio Cacundo, Lica, Parece-mas-não-é, Seu Campelo, Samba-aqui, Serrador, Veio Patchulim, Caboclo de Arubá, Cabeção, Ora Viva, Caboclo de Pena, entre outras.</p> <p>A função de figureiro é tradicionalmente exercida por homens, mas, nos últimos anos, é possível perceber um número crescente (porém ainda pouco expressivo) de mulheres ocupando essa função, fato que desperta muita polêmica dentre os brincadores de Cavalo-Marinho. A principal justificativa empregada pelos brincadores para que mulheres não coloquem figuras encontra-se no fato de que a maioria das figuras possui em seu repertório piadas de conotação sexual. O humor encontrado na <i>performance</i> de determinadas figuras reside justamente no fato de serem homens a brincar jocosamente com a sexualidade.</p> <p>Um mesmo figureiro pode colocar inúmeras figuras, dependendo de sua disposição, da duração da brincadeira, de seu conhecimento e do conhecimento de outros brincadores para responderem/atenderem as figuras.</p> <p>Não existe uma metodologia determinada para o processo de transmissão dos saberes relativos às figuras. Invariavelmente esse aprendizado relaciona-se com o interesse e empenho daquele que pretende aprender. O aprendizado acontece, sobretudo, a partir da observação, complementada com consultas aos mais experientes e por meio da própria prática na roda da brincadeira.</p>					
REGISTROS	Fotografia			Nº	45	
CONTATOS	José Grimário da Silva Severino Alexandre da Silva Inácio Lucindo da Silva Fábio Soares da Silva			Nº	24 40 03 22	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	Maciel Salustiano	28
	Aguinaldo Roberto da Silva	15
	Pedro Salustiano	32
	Antônio Felinto da Silva	16
	Mariano Telles	31

DENOMINAÇÃO	Lôas			IDENTIFICADO		21
				SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO	<input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO	<input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO	<input type="checkbox"/> LUGAR	<input type="checkbox"/> OFÍCIO	
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO		<input type="checkbox"/> MEMÓRIA	<input type="checkbox"/> RUÍNA		
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	São versos falados durante a brincadeira pelas figuras “humanas”. Existe uma interação no momento de recitar as loas com o banco de músicos e de algumas figuras, com o Mateus, Bastião e Capitão.					
REGISTROS	Fotografia			Nº	46	
CONTATOS	João Cesário Venâncio Antônio Felinto da Silva			Nº	04 16	

DENOMINAÇÃO	Maguião ou Magúi (mergulho ou mergulhão)			IDENTIFICADO		22
				SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO	<input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO	<input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO	<input type="checkbox"/> LUGAR	<input type="checkbox"/> OFÍCIO	
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO		<input type="checkbox"/> MEMÓRIA	<input type="checkbox"/> RUÍNA		
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	Maguião ou Magúi (mergulho’ ou ‘mergulhão’) acontece logo após o banco cantar o grito de alevante e as toadas soltas, no início da brincadeira; possui diversas variações conforme o brinquedo. É um desafio corporal feito dentro do compasso de um ritmo fortemente marcado por um sapateado que lembra o galope dos cavalos; usam-se muitos pontapés e rasteiras; a posição do corpo transita abruptamente entre o ‘em cima’ e o ‘embaixo’, desenhando realmente o movimento de um mergulho; sua prática é denominada bater magúi; o movimento parte de um dos participantes da roda que convida, através do olhar e/ou de gestos, outra pessoa para ‘bater’ com ele; é feito em círculo com várias pessoas na roda. Sempre começa com a pessoa mais experiente que fica do lado da Rebeca (rabeça) na extremidade da roda, chamando a outra pessoa da extremidade contrária da rebeca, bem ao lado do mineiro assim sucessivamente: um chama o outro para o desafio, depois outro chama outro e assim por diante, no entanto apenas uma dupla por vez faz os movimentos, o trupé, desafiando-se, cavalgando, sapateando.					
REGISTROS	Fotografia			Nº	48	
CONTATOS	Pedro Salustiano Fábio Soares da Silva			Nº	32 22	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Mineirista				IDENTIFICADO		23
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante; é de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	55	
CONTATOS	Antônio Manoel Rodrigues				Nº	17	

DENOMINAÇÃO	Pandeirista				IDENTIFICADO		24
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
Descrição	O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarraxas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. É o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que “puxa” as toadas.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	56	
CONTATOS	Fábio Soares da Silva				Nº	22	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Rabequeiro				IDENTIFICADO		25
			<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO			
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
Descrição	<p>Na brincadeira do Cavalo-Marinho, o rabequeiro é o primeiro tocador que compõe a formação do banco, visto que a ordem dos instrumentos musicais é respectivamente: rabeca, pandeiro, bages (normalmente duas) e mineiro. Esta organização específica é de caráter funcional para possibilitar uma conexão musical entre os tocadores.</p> <p>Para ser um bom rabequeiro de Cavalo-Marinho, o tocador não pode apenas ter domínio técnico sobre a rabeca, mas também precisa conhecer a história que é contada, bem como a sequência de entradas e saídas das figuras; compreender as relações inerentes às figuras e aos diálogos que estruturam as cenas e o momento em que deve ser executada a música; compreender a relação existente entre as partes que compõem o todo da brincadeira do Cavalo-Marinho.</p> <p>Neste fazer musical, a função do rabequeiro é tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. Em 1993, Siba Veloso, em seu trabalho de pesquisa <i>A rabeca na zona da mata norte de Pernambuco</i>, apresentou uma análise da interação musical entre os músicos do Cavalo-Marinho. O estudo evidencia que a estreita relação musical existente entre o rabequeiro e o toadeiro é fundamental para a produção musical dos outros tocadores do banco. Observa o caráter funcional do posicionamento entre os tocadores. O rabequeiro senta-se ao lado do toadeiro, este faz a voz principal (chamada de a “primeira”), ele “puxa”, inicia as toadas e, com o pandeiro, conduz ritmicamente toda a música. Como a rabeca produz um volume sonoro mais baixo do que o produzido pelos instrumentos de percussão, o rabequeiro, ao tocá-la, busca direcionar o som da rabeca. Para que isso aconteça, deve tocar apoiando-a no peito e virada parada à direita. Desse modo, o toadeiro/pandeirista poderá ouvir de forma mais intensa o som da rabeca para favorecer sua afinação ao cantar as toadas.</p> <p>Ao realizar essa parceria, rabequeiro e toadeiro/pandeirista criam uma base musical que garante que os tocadores de bage (que geralmente fazem a “segunda” voz) e o tocador de mineiro ouçam “as referências rítmicas e melódicas fundamentais” para que respondam com precisão a sua parte, complementando a estrutura musical. Neste contexto musical, o rabequeiro, em conjunto com as outras vozes, oferece, através da rabeca, o suporte melódico para que se estruture toda a parte harmônica da música do Cavalo-Marinho.</p> <p>O rabequeiro de Cavalo-Marinho detém todo um repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira, entremeada por diálogos, encenações e danças. Essa percepção integral da música que é capaz de interligar as partes e dar significado ao todo é alcançada pelo rabequeiro após muitos anos de vivência lúdica e de convivência comunitária, tocando, articulando saberes e expressando suas práticas noites adentro.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	57	
CONTATOS	Antônio Manoel Rodrigues				Nº	17	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Toadeiro				IDENTIFICADO		26
					<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual		LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>O toadeiro é um integrante do banco de músicos que canta (puxa) as toadas. Geralmente essa pessoa é o pandeirista, que se posiciona ao lado do rabequeiro. Além de puxar as toadas, espera-se do toadeiro uma grande capacidade de improvisar versos cantados. A importância do toadeiro reside principalmente na manutenção do fluxo de toadas ao longo de uma brincadeira, além de sua memória e de improvisação constituírem uma importante fonte de versos cantados para o repertório musical do folgado.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	58	
Contatos	Severino Joventino dos Santos				Nº	53	
	Antônio Manoel Rodrigues				Nº	17	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS ANEXO BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F1-	A3
	UF	SÍTIO	LOC.	ANO	FICHA	NO.

2.4. LUGAR

DENOMINAÇÃO	Engenhos / Usinas			IDENTIFICADO	27
				<input checked="" type="checkbox"/> SIM <input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input checked="" type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO				
CONDIÇÃO ATUAL	<input type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input checked="" type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA				
OCCORRÊNCIA	ÉPOCA	Século XIX e XX	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco	
DESCRIÇÃO	<p>O Cavalo-Marinho da Zona da mata norte pernambucana está também associado ao cultivo da cana de açúcar e, conseqüentemente, aos vários engenhos que formavam a região. O engenho de açúcar era o nome dado às fazendas produtoras de açúcar no período do Brasil Colonial. Este nome era aplicado também à máquina que moía a cana-de-açúcar, bem como a outras instalações envolvidas no processo. Dentro dos engenhos, havia também a casa-grande (habitação do senhor de engenho e sua família), a senzala (habitação dos escravos), capela, horta e canavial.</p> <p>A região acima referenciada foi território de uma população significativa de negros escravos e livres, e muitos destes negros livres eram moradores que viveram nos engenhos em casas cedidas muitas vezes pelo dono da plantação. Surge uma relação de trabalho e de trabalhadores, como os que recebiam um roçado de subsistência e, em troca, trabalhavam vários dias por semana no canavial; os foreiros, que pagavam pelo uso de pequenas propriedades (sítios) com aluguel em dinheiro. Alguns participantes que brincaram o Cavalo-Marinho (desde o século XIX) e outros que atualmente fazem parte desse folguedo conheceram e vivenciaram essa dinâmica do trabalho.</p> <p>Esses antigos engenhos na atualidade se traduzem em espaços de memória no que se refere à prática dos brincadores de Cavalo-Marinho. Nos dias atuais, as brincadeiras acontecem em praças públicas, em algumas cidades da Zona da Mata Norte, como Condado, Goiana, Itambé, Nazaré da Mata, Aliança, entre outras, nos terreiros das casas dos mestres e brincadores e ainda em espaços públicos e privados dos municípios de Recife e Olinda, como exemplo, Casa da Cultura e Casa da Rabeca do Brasil. Nos anos finais do século XIX e primeira metade do XX, essas brincadeiras aconteciam nos terreiros dos engenhos. Os homens cortadores da cana durante a semana se transformavam em reis, palhaços, capitães, mulheres ou espectadores, nas noites de sábado, quando aconteciam as brincadeiras nesses engenhos; só retornavam para suas residências no amanhecer do domingo.</p> <p>Em nossas observações nas noites de brincadeira de Cavalo-Marinho, analisamos que parte dessa vida cotidiana nos engenhos se traduz em figuras, danças e loas do brinquedo. O rosto dos negros, Mateus e Bastião são pintados de carvão; há ainda a presença do Boi, o bicheiro, entre outros elementos que faziam parte daquele espaço, que constituía os engenhos na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco.</p> <p>Usina Maravilha</p> <p>Situada no município de Goiana, foi fundada em 1889, por Diniz Peryllo de Albuquerque Melo. Era anteriormente um engenho de açúcar, fundado antes da invasão holandesa por Gaspar Pacheco. Confiscado, foi vendido pelos invasores, em 1637, a Hans WilenLouisen.</p> <p>Em 1925, foi vendida ao industrial Arthur de Medeiros Carneiro, que também era proprietário do Textifício Santa Maria Ltda – conhecida como a antiga Fábrica do Zumbi, fabricante de sacos de juta para embalar algodão e açúcar–, e da Companhia Açucareira de Goiana.</p> <p>Em 1929, possuía dez propriedades agrícolas, com condições de produzir 100.000 toneladas de cana. A variedade mais cultivada era a cana manteiga. Tinha capacidade para processar 700 toneladas de cana e produzir 10.000 litros de álcool em 22 horas. Na época da moagem, trabalhavam na fábrica cerca de 100 operários. Havia uma ferrovia de 60 quilômetros, 6 locomotivas e 115 vagões e carros; mantinha uma escola com frequência anual de 30 alunos.</p>				

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>A sua produção de açúcar (sacos de 60 Kg) foi de 76.404, na safra de 1933-1934; 173.627, na de 1953-1954; 265.650, em 1963-1964; 486.356, em 1973-1974 e 827.974. Produziu também 285.850 litros de álcool, em 1953-1954 e 410.100, em 1984. Arthur Medeiros Carneiros e seus filhos foram proprietários da usina durante setenta anos.</p> <p>Na década de 1980, a Nossa Senhora das Maravilhas foi vendida ao Grupo Lundgren e, na década de 1990, passou a ser propriedade do Grupo Andrade Queiroz.</p> <p>Usina Petribú</p> <p>Brasil, período colonial, Pernambuco. Aqui, começava a se plantar o futuro do Estado pioneiro na produção de açúcar e da família Petribú.</p> <p>O nome Petribú vem da palavra Tupi <i>Potyraybú</i>, que significa “Fonte das Flores”. Esse era o nome de um pequeno riacho afluente do rio Capibaribe na época da colonização brasileira.</p> <p>Ali perto, no ano de 1710, o Capitão João Cavalcanti de Albuquerque foi nomeado pelo Governador Manoel Alves da Costa ao posto de Capitão Mor da freguesia de Santo Antonio de Tracunhaém, onde se estabeleceu com a família. Durante a Guerra dos Mascates, marchou para o Recife e fez cerco aos fortes do Brum e das Cinco Pontas, em defesa do governador.</p> <p>O Capitão Mor João Cavalcanti foi senhor do engenho Apuá, que até o século passado continuava no domínio da família. Seus descendentes tornaram-se senhores dos engenhos Volta do Cipó, Terra Vermelha, Goitá e Petribú, entre outros. A notícia mais antiga encontrada sobre o engenho Petribú data de 6 de novembro de 1729, com o registro de batizado de Thereza, filha legítima de Estevão de Azevedo e de sua mulher, D. Catharina de Oliveira, cujo assento está assinado e datado naquele lugar.ⁱ</p>		
REGISTROS	Fotografia	Nº	11
CONTATOS	-----	Nº	-----

DENOMINAÇÃO	Terreiros			IDENTIFICADO		28
				<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input checked="" type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>Os terreiros são espaços onde as brincadeiras acontecem de forma mais ‘íntima’/espontânea. São lugares que aglutinam pessoas ao redor das brincadeiras, envolvendo outras atividades como comercialização de alimentos (lanches) e de bebidas para as pessoas que participam ativamente (brincando) e para as que participam indiretamente da brincadeira (do lado de fora, assistindo, por exemplo). O formato no qual se configura o terreiro onde se brinca Cavalo-Marinho é circular, com o banco ao fundo e as figuras entrando e saindo geralmente do lado oposto ao banco. O público fica ao redor, assistindo à brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar em qualquer tipo de terreno.</p> <p>Os terreiros podem ou não ter dono. Um terreiro pode pertencer a alguém, pode ser o quintal de alguma casa, mas também pode ser uma rua, a frente da sede de alguma brincadeira, uma praça, etc. Sempre se brincou em qualquer lugar, seja usina, engenho, casa de alguém ou na ‘rua’ (na cidade); se um brincador morava num engenho ou nas terras de uma usina, a brincadeira também acontecia lá.</p>					
REGISTROS	Fotografia	Nº	09			
CONTATOS	-----	Nº	-----			

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

2.5. OFÍCIOS E MODOS DE FAZER

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Artefatos				IDENTIFICADO		29
					<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input checked="" type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	<p>Artefatos e acessórios também são bastante utilizados para comporem diversas figuras na brincadeira, tais como: arcos (pelos Galantes), arquinho do mestre, saco (usado por várias figuras, como papa-figo e bêbado), espadas (Soldado, Mestre Domingo), espadinhas (na hora da Maria do Rosário), vara de bambu (Pisa Pilão e Empata Samba), apito (pelo mestre e pelo Caboclo d'Arubá), preaca (Caboclo d'Arubá), foice da morte, tochas de fogo (pelo diabo e pelo cozinheiro), entre outros.</p> <p>Além desses citados, temos os “arcos ou aico” que são utilizados pelos galantes na evolução da sua dança. São em formato de ferradura e são segurados nas suas pontas. São confeccionados com fitas coloridas, chamam muita atenção pelas cores e pela movimentação que forma bonitos desenhos a partir da coreografia com o corpo e as mãos realizada com eles.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	07	
CONTATOS	João Cesário Venâncio Mariano Teles Rodrigues Severino Joventino dos Santos				Nº	04 31 53	

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Baje				IDENTIFICADO		30
					<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input checked="" type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco e Região Metropolitana do Recife			
DESCRIÇÃO	<p>Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e, posteriormente, colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	03	
CONTATOS	João Cesário Venâncio Luiz Miguel de Lima - Pedras de Fogo José Sebastião de Freitas Sebastião Pereira de Lima Mariano Teles Rodrigues Antônio Felinto da Silva				Nº	04 07 26 35 31 16	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bexiga				IDENTIFICADO		31
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input checked="" type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	<p>A bexiga de boi inflada é utilizada como instrumento percussivo, pelo Mateus e pelo Bastião. A bexiga é retirada do boi no matadouro. Depois de limpa (retiradas gorduras e sebos) é tratada com sal (em alguns casos também temperos), passa por um processo de secagem ao sol e de umidificação (com óleo de cozinha), até estar pronta para o uso. Dependendo do tempo em que precisa ficar guardada, ela é armazenada em geladeira para evitar moscas.</p> <p>É comum que sambadores que bricam de Mateu e Bastião sejam responsáveis por garantir que haja bexigas suficientes na brincadeira. Alguns brincadores fornecem bexigas prontas para outros, dando ou vendendo. Normalmente as bexigas são encomendadas a algum funcionário dos matadouros da região.</p> <p>Na brincadeira a bexiga possui duas utilidades principais: ela é utilizada como instrumento musical, auxiliando a manter o pulso da música, uma vez que é o instrumento que possui a sonoridade mais grave, como também pode ser utilizada para o Mateu e o Bastião golpear algumas figuras ou até mesmo o público. As bexigadas são mais barulhentas do que doloridas, de modo que é comum que as bexigadas desferidas por Mateu e Bastião arranquem gargalhadas do público.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	05	
CONTATOS	José Sebastião de Freitas José Borba da Silva Luiz Miguel de Lima				Nº	26 23 07	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Máscara				IDENTIFICADO		32
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input checked="" type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual		LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
DESCRIÇÃO	<p>As máscaras utilizadas na brincadeira do Cavalo-Marinho podem ser de diversos materiais, entre eles, sola (câmara de pneu) couro de bode, couro de boi, couro sintético, papel machê, podem ser feitas de sapatos velhos. Alguns grupos, porém, utilizam também máscaras adquiridas em lojas de fantasia. As máscaras de couro podem ser com pelos, sem pelos e até pintadas. Uma mesma máscara pode ter alguns detalhes pintados, porções com e sem couro. Todas as máscaras de Cavalo-Marinho observadas cobrem o rosto todo do figureiro, sendo sempre utilizada com um lenço amarrado à cabeça para esconder o cabelo (a maioria das figuras mascaradas utiliza chapéu de palha).</p> <p>De modo geral, as máscaras de couro são confeccionadas da seguinte maneira: primeiramente, o couro é riscado, determinando o lugar dos olhos, a abertura da boca e a posição do nariz. Depois de marcado, o couro é recortado, sendo que pequenos retalhos podem ser costurados à máscara para fazer detalhes como nariz, barba, orelhas, entre outros. Os pedaços não utilizados são guardados para confeccionar outras máscaras. Pedaços de outros materiais também podem ser costurados ou colados ao couro para se inserirem elementos como barba, sobancelha, língua e dentes.</p> <p>As máscaras de papel machê são geralmente feitas a partir de uma forma de barro, em que o papel de saco de cimento ou jornal molhado com goma (mingau de mandioca ou maizena) é aplicado. Depois de a goma secar, o artesão pinta a máscara com tinta óleo, formando a face com olho, nariz e boca.</p> <p>Na brincadeira, as máscaras são utilizadas pelos figureiros para colocar as figuras. A mesma máscara pode ser utilizada para diferentes figuras. O fato de as máscaras cobrirem a boca do brincador faz com que a sua voz seja projetada com uma sonoridade “abafada”, característica do Cavalo-Marinho. Não existem regras rígidas em relação a que tipo de máscara deve ser utilizado para uma determinada figura; esta escolha fica sempre ao cargo do próprio figureiro. É comum brincadores se apegarem a determinadas máscaras, utilizando-as com maior frequência, de modo que, no contexto do Cavalo-Marinho, alguns brincadores podem ser reconhecidos pela máscara que utilizam. As máscaras podem ser tanto de propriedade do grupo como do próprio figureiro.</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	04	
CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva José Grimário da Silva Mariano Teles Rodrigues Severino Alexandre da Silva Inácio Lucindo da Silva				Nº	15 24 31 40 03	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Rabeca				IDENTIFICADO		33
					<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input checked="" type="checkbox"/> OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Brasil			
DESCRIÇÃO	<p>O instrumento foi introduzido no Brasil desde o início da colonização e aportou em Pernambuco trazido pelos portugueses que difundiram localmente muitos elementos musicais de tradição ibérica. O modelo mais comum de rabeca existente em Pernambuco identifica-se por apresentar a forma sinuosa do violino, tendo em sua construção partes separadas: tampo, fundo e faixas laterais; cravelhas encaixadas horizontalmente, voluta e cavalete ajustado um pouco acima das cavidades laterais. No entanto, há uma diversidade de padrões de construção o que possibilita às rabecas uma sonoridade peculiar, devido às variações causadas pelas diferenças de tamanho, textura interna da caixa de ressonância, o trabalho de acabamento, entre outras especificidades. Todos esses fatores por si já são suficientes para imprimirem uma singularidade a cada rabeca, mas ainda há outros aspectos significativos que precisam ser considerados, a afinação, o tipo de encordoamento e a postura dos rabequeiros. Sobre os padrões utilizados na construção desse instrumento o que tem sido registrado em pesquisas é que não há padrões universais de construção, afinação e execução. Na maioria das vezes, observa-se que a rabeca é tocada encostada ao peito; outro detalhe importante é que não há movimentação da posição da mão esquerda. Igualmente, percebe-se que a ausência de uso do dedo mínimo e a não utilização da quarta corda são características bastante comuns na técnica tradicional dos rabequeiros. Os modos de afinação também variam muito. Cada rabequeiro desenvolve uma técnica muito subjetiva e diversificada de tanger o instrumento.</p> <p>Em Pernambuco, mais especificamente na brincadeira do Cavalo-Marinho, observa-se que o instrumento é geralmente chamado por <i>rebeca</i>, mas também é corrente a denominação <i>rabeca</i>. A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de bage que fazem a segunda voz ao responderem as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho. Essa parte é entremeada por diálogos, encenações e danças.</p> <p>Há registro da presença de construtores de rabeca em todo Brasil, pois o instrumento faz parte de algumas manifestações culturais, tais como: Cavalo-Marinho, Mamulengo, Fandango, Folia de Reis, Reisado, São Gonçalo, entre outras. Conseqüentemente, na região onde há rabequeiros atuando, geralmente, encontra-se também a presença de construtores de rebeca.</p> <p>Em Pernambuco, no âmbito dos grupos de Cavalo-Marinho, destacou-se como exímio rabequeiro e também habilidoso construtor de rabeca, o ilustre Mané Pitunga (Manoel Severino Martins), nascido em 29 de maio de 1930, no engenho Boa Vista, município de Itambé. Ele passou a residir em Ferreiros (PE), a partir de 1936, local onde fixou morada e desenvolveu-se como autodidata no ofício de tocar e confeccionar o instrumento, tanto que até hoje ainda é lembrado por ter confeccionado as melhores rabecas da zona da mata norte. Mané Pitunga faleceu em Ferreiros em 2002. Atualmente, observa-se o aumento do número de fabricantes de rabeca em Pernambuco. Segue abaixo uma lista de alguns construtores de rabeca mais conhecidos atualmente: Mário de Prancha, Zé de Nininha e Mongó (Ferreiros/PE); Biu de Dóia (Glória do Goitá/PE); Alberone (Arcoverde/PE); Fred (Goiana/PE); Júlio Rocha e Abílio (Recife/PE); Damião (Natal/RN); Nelson da Rabeca (Marechal Deodoro/AL); Fábio Vanini (São Paulo/SP).</p>						
REGISTROS	Fotografia				Nº	01	
CONTATOS	José Alexandre da Silva Severino Joventino dos Santos				Nº	05 53	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Ofício de Rabequeiro				IDENTIFICADO		34
					SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO		<input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO		<input type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO		<input type="checkbox"/> LUGAR
							<input checked="" type="checkbox"/> OFÍCIO
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO		<input type="checkbox"/> MEMÓRIA		<input type="checkbox"/> RUÍNA		
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
Descrição	<p>Os relatos dos rabequeiros tradicionais do Cavalo-Marinho a respeito de como eles aprenderam a tocar, mostram que a aprendizagem aconteceu de forma autodidata, por meio da observação, da imitação e da experimentação. As práticas musicais de tradição oral, como as dos rabequeiros tradicionais, indicam que a transmissão dos saberes pode ocorrer de múltiplas formas, mas geralmente, constituem-se num processo contínuo, no qual os rabequeiros desenvolvem uma capacidade de assimilar e guardar na memória visual as posições dos dedos, a maneira de movimentar o arco; registram, por meio da memória auditiva, a melodia e a rítmica de uma toada ou um baiano; vão com muito esforço e dedicação aprendendo a tocar. E esse modo de aprender é ainda mais intenso quando estão tocando no contexto da brincadeira.</p> <p>A formação do rabequeiro acontece mediante um processo de construção do conhecimento marcado pela interação constante, deste com o seu instrumento e com o contexto sociocultural em que está inserido. Há casos, de quem aprendeu vendo e ouvindo outro rabequeiro tocar, contudo, essa relação entre mestre e aprendiz não foi uma situação combinada, sistematizada, em que o conhecimento passou a ser ensinado passo a passo. Conforme os relatos de alguns rabequeiros, temos como o exemplo o caso do rabequeiro Luis Paixão, em que a relação de aprendizagem ocorreu à revelia daquele que estava na condição de mestre, e o aprendiz aprendeu por iniciativa própria, buscando aprender sozinho, até meio que escondido, de forma autônoma.</p> <p>Os espaços para a atuação desses músicos também sofreram grandes mudanças, os rabequeiros tradicionais relatam que antigamente eles eram mais solicitados a tocar em outros tipos de manifestações culturais, além do Cavalo-Marinho, tinham mais oportunidades para tocar nos bailes de forró, nos grupos de mamulengo ou nos ternos de pífano; lamentam que atualmente esses espaços musicais sejam cada vez mais raros.</p> <p>A falta de rabequeiros locais também é uma realidade premente. Percebe-se que atualmente ainda há poucos rabequeiros em formação no âmbito das comunidades onde estão localizados os grupos de Cavalo-Marinho. Talvez isso ocorra também, por ser a rabeca considerada um instrumento de difícil execução, devido à técnica e também ao amplo repertório de toadas e baianos que um rabequeiro precisa dominar para poder tocar no Cavalo-Marinho. Isso ocorre mesmo com toda a divulgação alcançada pela brincadeira do Cavalo-Marinho, durante a década de 1990, quando, em Pernambuco, a rabeca e o ofício de rabequeiro ressurgiram na mídia e foram inseridos em um novo contexto cultural, através de pesquisadores que passaram a realizar pesquisas sobre o Cavalo-Marinho e/ou músicos. Estes começaram a utilizar a rabeca em seus trabalhos artísticos, como o realizado por Siba (da extinta banda Mestre Ambrósio), que colocou em evidência a rabeca e alguns rabequeiros da zona da mata norte, o que lhes garantiu acesso a novos palcos e espaços dentro da comunidade musical urbana.</p> <p>Rabequeiros tradicionais como Salustiano (<i>in memorian</i>), Mané Pitunga (<i>in memorian</i>), que além de exímio tocador era também construtor de rabecas, e Luis Paixão, por exemplo, são representantes reconhecidos deste ofício.</p> <p>Passada a década de 1990, em pleno século XXI, em meio às mudanças culturais vigentes, o ofício de rabequeiro no Cavalo-Marinho não vem sendo mais exercido, exclusivamente, por aquele rabequeiro tradicional que faz parte da comunidade do Cavalo-Marinho. Agora, o sentido geográfico de comunidade também se altera e se amplia: são os jovens músicos urbanos. Estes, embora não façam parte do contexto comunitário, no qual está inserida a maioria dos rabequeiros tradicionais, estão ocupando a função de rabequeiros, em alguns grupos de Cavalo-Marinho, mais especificamente, em grupos da zona da mata norte. Nota-se, principalmente, que esses novos rabequeiros não aprenderam a tocar rabeca como os mestres mais antigos.</p> <p>Observa-se que esses músicos, estudantes de rabeca, que iniciaram o aprendizado, geralmente, em espaços de oficina ou através de aulas particulares, são integrados para ocuparem a função de rabequeiro porque existem poucos rabequeiros em formação no âmbito comunitário dos grupos de Cavalo-Marinho. Ou seja, a realidade é que não há, no entorno dos grupos tradicionais de Cavalo-Marinho, rabequeiros em número suficiente para suprir a demanda dos grupos.</p> <p>Observemos o caso dos grupos de Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova, onde</p>						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	atualmente há apenas um rabequeiro para atender três grupos de Cavalo-Marinho. Ainda se comenta sobre a falta de interesse dos jovens da comunidade em participarem da brincadeira. Essa realidade é um dado relevante para pesquisa mais aprofundada, para que seja possível compreender quais são os fatores pertinentes ao contexto de cada um desses grupos pesquisados.		
REGISTROS	Fotografia	Nº	57
CONTATOS	Luiz Alves Ferreira	Nº	25

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Roupas / Indumentária			IDENTIFICADO		35
				SIM	NÃO	
TIPO	<input type="checkbox"/> CELEBRAÇÃO <input type="checkbox"/> EDIFICAÇÃO <input checked="" type="checkbox"/> FORMA DE EXPRESSÃO <input type="checkbox"/> LUGAR <input type="checkbox"/> OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco e Região Metropolitana do Recife		
DESCRIÇÃO	<p>Cada figura é caracterizada com roupas específicas que ajudam a definir/diferenciar umas das outras, este é um dos papéis que a indumentária tem para as figuras no Cavalo-Marinho. Geralmente as figuras masculinas se vestem com camisa social, com paletó, máscara, calça comprida, sapato e chapéu. A mesma máscara pode ser utilizada para mais de uma figura, sendo que o que irá diferenciar uma figura da outra será a sua toada de chamada, o seu gestual, sua movimentação e os diálogos e loas que ela fala.</p> <p>Os galantes têm uma caracterização diferenciada e são um grupo. Os galantes usam calça comprida e camisa de manga comprida, feitas de tecido mais 'fino' e caro, como cetim, por exemplo. Usam um peitoral (peiturá), uma espécie de gola colocada por cima da camisa social e bordada com lantejoulas coloridas e espelhos (além de outros materiais cintilantes, ou conforme a criatividade de quem confecciona), formando variados desenhos geométricos ou não, sendo toda contornada por franjas de tecido (ou de lã) coloridas. O chapéu também é muito colorido e brilhante, feito com papel dourado, prateado, espelhos e bordados variados. A dama e a pastorinha usam vestidos geralmente em cetim e chapéu enfeitado com fitas coloridas.</p> <p>O Mateu e o Bastião usam roupas multicoloridas, chapéu em forma de cone coberto de papel laminado colorido e matulão amarrado nos quadris, nas costas, feito de folha de bananeira.</p> <p>Uma característica bem marcante das roupas do mestre, dos galantes, do Mateu e de Bastião é as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane, etc. presentes nas bordas de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam.</p>					
REGISTROS	Fotografia	Nº	06			
CONTATOS	Antônio Felinto da Silva Judite Josefa Antão	Nº	16 47			

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	01	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

3. TÉCNICOS RESPONSÁVEIS

PESQUISADOR(ES)	Helena Tenderini, Rosely Tavares, Maria Cristina Barbosa, Lineu Gabriel Guaraldo, Fabio Soares, Paulo Henrique e Sanae Shibata		
SUPERVISOR	João Paulo de França Lineu Gabriel Guaraldo		
PREENCHIDO POR	Helena Tenderini, Rosely Tavares, Maria Cristina Barbosa e Lineu Gabriel Guaraldo	DATA	Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		

¹MURPHY, John. **Performing a moral vision**: an ethnography of Cavalo-Marinho, a Brazilian musical drama. 1994. Tese de Doutorado em Etnomusicologia, Columbia University, New York, 1994.

BRUSANTIN, Beatriz de Miranda. **Viva a liberdade!** As festas e as resistências dos trabalhadores rurais da zona da mata de Pernambuco. (Brasil) texto disponível no site, consulta dia 25/06/2010 <http://lanic.utexas.edu/project/etext/llilil/lassa/2009/brusantin>

Extremo Norte e
Limítrofes
Contatos
(Anexo 4)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS ANEXO CONTATOS	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F1-	A4
	UF	SÍTIO	LOC.	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Itambé, Camutanta, Ferreiros e São Vicente Ferrier / PE Pedra de Fogo / PB

2. CONTATOS

NOME	Casa do Mestre Araújo	<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	1
		<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Sede do Cavalo-Marinho Boi de Ouro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	Década de 1960
		<input type="checkbox"/> MASCULINO	<input type="checkbox"/> FEMININO
ENDEREÇO	Rua da Concórdia, 130 Pedras de Fogo/PB		
TELEFONE	(81) 8761-5623 (81) 9326-7556	FAX	Não possui
		E-MAIL	Não possui
OCUPAÇÃO			
ONDE NASCEU		DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO		
Cavalo-Marinho Boi de Ouro			

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Casa do Mestre Inácio Lucindo				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	2
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Sede do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	Década de 1990	<input type="checkbox"/> MASCULINO		
	<input type="checkbox"/> FEMININO					
ENDEREÇO	Rua Trajano Maciel Camutanga/PE					
TELEFONE	(81) 9311-0144	FAX	Não possui	E-MAIL	Não possui	
OCUPAÇÃO						
ONDE NASCEU		DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE				
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
	Cavalo-Marinho Estrela do Oriente					

NOME	Inácio Lucindo da Silva				<input checked="" type="checkbox"/> ENTREVISTADO	3
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Mestre Inácio	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	Não informada	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO		
	<input type="checkbox"/> FEMININO					
ENDEREÇO	Rua do Sol, 09, Ferreiro Novo Ferreiros/PE					
TELEFONE	(81) 9311-0144	FAX		E-MAIL		
OCUPAÇÃO	Dono, mestre e figuereiro					
ONDE NASCEU		DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE				
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
	Cavalo-Marinho Estrela do Oriente					

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	João Cesário Venâncio				<input checked="" type="checkbox"/> ENTREVISTADO	4
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Mestre Araújo	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO	<input type="checkbox"/> FEMININO	
ENDEREÇO	Rua da Concórdia, 130 Pedras de Fogo/PB					
TELEFONE	(81) 8761-5623	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui	
	(81) 9326-7556					
OCUPAÇÃO	Dono de Cavalo-Marinho					
ONDE NASCEU	Goiana/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde 1972			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho	Dono do Cavalo-Marinho, grande conhecedor do bem, também produz os bichos, chapéus e objetos do bem.					

NOME	José Alexandre da Silva				<input checked="" type="checkbox"/> ENTREVISTADO	5
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Zé de Nininha	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	04/09/1959	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO	<input type="checkbox"/> FEMININO	
ENDEREÇO	Rua Santo Antônio, 54, Centro Ferreiros/PE					
TELEFONE	(81) 9410-5355	FAX		E-MAIL		
	(81) 3657-1078					
OCUPAÇÃO	Marceneiro/fabricante de rabeça					
ONDE NASCEU	Camutanga/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	No período da infância a sua família passou a residir em Ferreiros.			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Fabricante de rabeça	Zé de Nininha fabrica rabeça há doze anos e durante esse tempo de trabalho desenvolveu um modo de fazer rabeça bem pessoal. É um dos principais fabricantes de rabeça no âmbito dos cavalos marinhos da zona da mata norte.					

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Kleber Henrique da Silva				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	6
					<input checked="" type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Prof. Kleber	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	12/08/1980	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO		
ENDEREÇO	Rua Coronel Henrique, 16 São Vicente Ferrer/PE					
TELEFONE	(81) 3655-1053 (81) 9440-2800	FAX	Não Possui	E-MAIL	prof_kleber_henrique@hotmail.com	
OCUPAÇÃO	Professor de História nas Escolas Públicas e Particulares de São Vicente Férrer					
ONDE NASCEU	São Vicente Ferrer	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde 1980			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho	Informante dos contatos do Cavalo-Marinho. Quando chegamos na cidade de São Vicente Ferrer, sem nenhum contato, várias pessoas indicaram para falar com Prof. Kleber sobre a cultura local. Foi através dele que chegamos até Mané de Teté, com quem obtivemos informação para localizar o Cavalo-Marinho de Zé Camelo.					

NOME	Luiz Miguel de Lima				<input checked="" type="checkbox"/> ENTREVISTADO	7
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Luiz Miguel	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	01/01/1954	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO		
ENDEREÇO	Itambé/PE					
TELEFONE	(81) 9481-1196 (81) 8586-5786	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui	
OCUPAÇÃO	Mestre de Cavalo-Marinho					
ONDE NASCEU	Itambé/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde 1954			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho	Mestre do Cavalo-Marinho Boi de Ouro					

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Manoel Camelo da Silva				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	8
					<input checked="" type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Manoel Camelo	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	Não informada	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO	<input type="checkbox"/> FEMININO	
ENDEREÇO	Rua Jararaca S/N (Floricultura), Sítio Novo São Vicente Ferrer/PE					
TELEFONE	(81) 9130-8866 (Graça Camelo) (81) 9625-4892	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui	
OCUPAÇÃO	Agricultor					
ONDE NASCEU	São Vicente Ferrer/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde o nascimento			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho de Zé Camelo	Filho do galante, figureiro, Biu Camelo. Manoel não chegou a brincar, mas ainda lembra o Cavalo-Marinho que ele assistia quando era criança. O tio-avô Zé Camelo era o dono do Cavalo-Marinho. Seu avô Francisco Camelo também era um componente importante do grupo.					

NOME	Manoel Vicente da Silva				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	9
					<input checked="" type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Mané de Teté	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	18/05/1948	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO	<input type="checkbox"/> FEMININO	
ENDEREÇO	Chã Esquecido, S/N São Vicente Ferrer/PE					
TELEFONE	(81) 3655-1004	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui	
OCUPAÇÃO	Proprietário de fazenda					
ONDE NASCEU	São Vicente Férrer/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde a década de 1940			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho	Mané de Teté frequentava nas festas onde acontecia Cavalo-Marinho.					
Coco-de-roda	Mané de Teté via coco-de-roda, muitas vezes no mesmo espaço onde acontecia Cavalo-Marinho.					
Sanfona	Mané de Teté é conhecido no local como sanfoneiro. Ele toca nas festas profanas o forró (pé-de-serra), quanto religiosas como novena.					

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Maria José Cesário				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	10
					<input checked="" type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Nininha	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	10/07/1961	<input type="checkbox"/> MASCULINO		
	<input checked="" type="checkbox"/> FEMININO					
ENDEREÇO	Rua da Concórdia, 130 Pedras de Fogo/PB					
TELEFONE	(81) 8761-5623	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui	
	(81) 9326-7556					
OCUPAÇÃO	Produz as roupas e artefatos do Cavalo-Marinho/ Atualmente Dona de Casa					
ONDE NASCEU	Goiana/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde 1972			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Proprietária da casa onde se localiza a sede do Cavalo-Marinho Boi de Ouro					

NOME	Risonilda Dias da Silva Alves				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	11
					<input checked="" type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Dona Riso	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	07/02/195?	<input type="checkbox"/> MASCULINO		
	<input checked="" type="checkbox"/> FEMININO					
ENDEREÇO	Timbaúba/PE					
TELEFONE	(81) 8858-8897	FAX		E-MAIL		
OCUPAÇÃO	Funcionária pública do governo federal (Escritório em Recife)					
ONDE NASCEU	Timbaúba/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde aproximadamente 1992			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho	Neta do artesão de rabeça. Via Cavalo-Marinho na cidade de Timbaúba e em Vicência onde morou depois de casar até faleceu o marido. Sua tia acompanhava também Cavalo-Marinho na cidade de Timbaúba.					

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Severino Camelo da Silva				<input checked="" type="checkbox"/> ENTREVISTADO	12
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Biu Camelo	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	06/02/1946	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO		
	<input type="checkbox"/> FEMININO					
ENDEREÇO	Rua Jararaca S/N (Floricultura), Sítio Novo São Vicente Ferrer/PE					
TELEFONE	(81) 9130-8866	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui	
	(81) 9625-4892 (Graça Camelo)					
OCUPAÇÃO	Agricultor					
ONDE NASCEU	São Vicente Ferrer/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde 1971			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho de Zé Camelo	O tio Zé Camelo era o dono do Cavalo-Marinho. Seu pai Francisco Camelo também era um componente importante do grupo. Biu Camelo entrou no grupo desde 6 anos de idade, como Arlequim, depois passou a ser dama, galante e botava figuras. Quando faleceu o tio e o pai, o grupo passou a dificuldade de manter o Cavalo-Marinho e parou as atividades. Queimou todos os indumentários. O Cavalo-Marinho de Zé Camelo era conhecido no local. No caminho da cidade do município de Macaparana até a casa de Biu Camelo, 5 pessoas me disseram o nome Zé de Camelo, quando perguntei se conhecia algum Cavalo-Marinho.					
Ciranda	Biu Camelo via ciranda no Sítio Onça onde nasceu.					
Baile	Biu Camelo não gostava o baile que acontecia no Sítio Novo.					
Coco	Biu Camelo via coco no Sítio Novo, mas nunca brincava. Para ele, Cavalo-Marinho era o único folguedo que brincava, e não identificava muito com coco.					

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Severino José da Silva				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	13
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Seu Biu do Amâncio	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	24/12/1932	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO	<input type="checkbox"/> FEMININO	
ENDEREÇO	Vila Nova Vida Timbaúba/PE					
TELEFONE	(81) 9729-6997 (81) 9237-6622 (Zeca do Bode)	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui	
OCUPAÇÃO	Aposentado, anteriormente foi agricultor. Uma época também e dono do Bodega, que patrocinava Cavalo-Marinho.					
ONDE NASCEU	Engenho	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde a década de 1970			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho	Seu Biu era dono de uma bodega em Timbaúba e patrocinava Cavalo-Marinho. Quando criança via Cavalo-Marinho nos sítios de Vicência, onde ele nasceu. Uma descrição interessante é que no Cavalo-Marinho que o Seu Biu assistia, não havia presença do “Magui”, uma dança de roda, brincadeira de pegar outra pessoa alternadamente. Para Seu Biu, Magui era brincadeira de coco. Em São Vicente Ferrer, há depoentes que declaram a mesma coisa.					

NOME	Vicente Vieira de Barros				<input type="checkbox"/> ENTREVISTADO	14
					<input type="checkbox"/> NÃO ENTREVISTADO	
COMO É CONHECIDO(A)	Vicente de Pedro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	18/01/1942	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO	<input type="checkbox"/> FEMININO	
ENDEREÇO	Sítio Novo S/N São Vicente Ferrer/PE					
TELEFONE	Não possui	FAX	Não possui	E-MAIL	Não Possui	
OCUPAÇÃO	Agricultor					
ONDE NASCEU	São Vicente Férrer/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE	Desde 2002			
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO					
Cavalo-Marinho	Artesão de rabeça. Filho de Mane Pedro (em memória), o tocador e artesão de rabeça do Cavalo-Marinho de Zé Camelo. Vicente utilizava como matéria prima a madeira de cedro para confecção da rabeça. Segundo Vicente, hoje em dia, a madeira cedro é muito difícil a se encontrar, e somente nas portas das casas antigas. Quebrou uma porta do depósito da própria casa para fabricar rabeça.					
Forró	Vicente de Pedro nos contou que tocava o instrumento rabeça muito no forró e curtia tanto que a ex-esposa quebrou a rabeça dele. (por causa de ciúme).					

ANEXO : CONTATOS	PE	01	01	13	F1-	A4
-------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

3. TÉCNICOS RESPONSÁVEIS

PESQUISADOR(ES)	Helena Tenderini, Rosely Tavares, Maria Cristina Barbosa, Lineu Gabriel Guaraldo, Fabio Soares, Paulo Henrique e Sanae Shibata		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
PREENCHIDO POR	Helena Tenderini, Rosely Tavares, Maria Cristina Barbosa e Lineu Gabriel Guaraldo	DATA	Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		

Extremo Norte e
Limítrofes
Ficha de Identificação
(F20)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO CELEBRAÇÕES	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	02	13	F20	01
	UF	SÍTI-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Olinda / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Caboclo D'Arubá
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES**PE****01****| 02****13****F20****01****4. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

O Caboclo d'Arubá é uma figura do Cavalo-Marinho que, diferentemente da maioria das outras figuras (que são engraçadas, provocam o riso, mesmo quando satirizando problemas), inspira respeito e seriedade. Traz fortes elementos do sagrado, ligados à Jurema, tradição religiosa de origem indígena com aspectos afrodescendentes, que cultua mestres, encantados, caboclos, entidades espirituais ligadas à ancestralidade e à natureza sagrada. Diz uma das toadas:

“Estrela amazonas

Fulô de manjerona

A chuva chovia

O trovão trovejava

No alto da serra

Meu bem escutava

É nos galhos que eu me abalanço

Nos galhos que me abalançava”

A Jurema é muito presente na Zona da Mata Norte de Pernambuco e Litoral Sul da Paraíba, mas é encontrada em várias regiões do Nordeste. Seu nome tem relação com a árvore/planta da jurema com a qual se faz uma bebida ritual de mesmo nome utilizada nas cerimônias religiosas. Diz uma das toadas cantadas pelo Caboclo d'Arubá: *Sou um caboclo de pena e vou me juremar*, fazendo alusão a suas raízes indígenas e ao culto da Jurema.

As toadas cantadas pelo banco e pelo brincador evocam a entidade do caboclo d'Arubá e configura-se ali um momento de transe. Um dos pontos marcantes da figura se dá quando ela anda, deita e rola por cima de cacos de vidro: geralmente garrafas são cuidadosamente quebradas pelos negros Mateus e Bastião e seus pedaços são espalhados por cima de um saco grande - ou algo do tipo - e acontece uma 'performance' por cima deste vidro e a pessoa que está com o Caboclo d'Arubá não se corta, não se machuca, não adquire nenhum ferimento.

Poucas pessoas têm atualmente o domínio da figura do Caboclo d'Arubá: mestres que colocam a figura há muitos anos e, mesmo com reservas, falam que existem elementos ligados à espiritualidade que cercam a figura (Mestre Biu Alexandre, Mestre Inácio Lucindo e Mestre Araújo que não têm colocado mais a figura nas brincadeiras) e pessoas mais jovens que ainda estão aprendendo (como Totó, neto de Mestre Antônio Telles) ou que destacam a técnica existente ao redor do caboclo (como Pedro Salustiano).

5. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA CELEBRAÇÃO**5.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

O Caboclo d'Arubá é uma figura do Cavalo-Marinho que se apresenta no espaço da brincadeira, com um elemento bem característico, tal qual a seriedade do momento pede, exigindo respeito, por conta da espiritualidade presente, da devoção e concentração que a figura exige do figureiro.

5.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Não há um marco natural ou edificação relacionada especificamente à figura do caboclo de d'arubá.

5.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A CELEBRAÇÃO

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	02	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6. TEMPO

DATA	<input type="checkbox"/> DATA FIXA: DIA ____ MÊS _____ <input type="checkbox"/> DATA MÓVEL:										
DURAÇÃO	DE _____ A _____										
PERIODICIDADE	<input type="checkbox"/> ANUAL <input type="checkbox"/> OUTRA ESPECIFICAR _____										
OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001											
2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

7. HISTÓRIA

7.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES
<p>O Caboclo d’Arubá é uma entidade espiritual da Jurema Sagrada que ‘participa’ da brincadeira do Cavalo-Marinho. É difícil precisar sua origem dentro do brinquedo, no entanto é importante ressaltar que várias figuras apresentadas no Cavalo-Marinho representam aspectos do cotidiano das pessoas ligadas à brincadeira; da mesma forma se dá com o Caboclo d’Arubá, visto que a religião da Jurema é presente na região e faz parte da vida de vários brincadores de Cavalo-Marinho.</p>

7.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES
<p>Pedro Salustiano aprendeu a colocar o Caboclo de Arubá com seu pai, mestre Salustiano. Ele fala que <i>toda brincadeira tem rituais, mas cada um tem suas crenças e pra brincar Cavalo-Marinho tem que estar preparado. E que preparação é essa?! Você tem suas crenças, suas orações... então faça! (...)</i> Cada um faça seu trabalho. Ressaltando também a importância do domínio da técnica para colocar esta figura e fazer as evoluções por cima do vidro quebrado.</p>

7.3. CRONOLOGIA				
<table border="1"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">DATA</th> <th>DESCRIÇÃO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Início dos anos 2000</td> <td>Alguns jovens de Cavalo-Marinho começam a ‘colocar’ a figura do Caboclo d’Arubá, sem o elemento sagrado, ressaltando a técnica ao invés da religiosidade.</td> </tr> </tbody> </table>	DATA	DESCRIÇÃO	Início dos anos 2000	Alguns jovens de Cavalo-Marinho começam a ‘colocar’ a figura do Caboclo d’Arubá, sem o elemento sagrado, ressaltando a técnica ao invés da religiosidade.
DATA	DESCRIÇÃO			
Início dos anos 2000	Alguns jovens de Cavalo-Marinho começam a ‘colocar’ a figura do Caboclo d’Arubá, sem o elemento sagrado, ressaltando a técnica ao invés da religiosidade.			

8. ATIVIDADE

8.1. PROGRAMAÇÃO	
ETAPA	ATIVIDADE
Inicial	O banco chama o Caboclo d’Arubá
Quebrar o vidro	Os negros Mateus e Bastião quebram o vidro e espalham seus cacos por cima de um saco grande ou um pedaço de pano

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	02	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Preparação para performance no vidro	O Caboclo se descalça, tira a parte de cima da vestimenta, se concentra.
Performance no vidro	O Caboclo caminha, dança, deita e se movimenta por cima do vidro quebrado sem adquirir nenhum ferimento

8.2. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
Mateus e Bastião	Os dois negros são os responsáveis por preparar o vidro para o Caboclo d'Arubá
Caboclo d'Arubá	Realizar evoluções em cima do vidro quebrado, dançar e cantar loas ligadas à Jurema Sagrada.
Banco	Responsável pela música, tocar instrumentos e cantar alternadamente com o Caboclo

8.3. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO

8.4. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO
DISPONIBILIDADE

8.5. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

8.6. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS	
DESCRIÇÃO	Os dois negros quebram garrafas de vidro sobre sacos grandes de açúcar, de farinha, etc. O vidro quebrado sobre o saco é utilizado para que o caboclo possa caminhar e realizar sua evolução 'espetacular' de caminhar sobre vidro sem se machucar. Além disto, ele utiliza a preaca durante sua dança.
QUEM PROVÊ	Mateus e Bastião

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	02	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	O vidro quebrado é utilizado como elemento parte do ritual de caminhar sobre vidros sem se machucar. A preaca (espécie de pequeno arco-e-flecha) é um instrumento que caracteriza a figura com elementos indígenas, utilizado também para marcar o ritmo pelo próprio Caboclo d'Arubá, junto com o apito.
-----------------------------	---

8.7. TRAJES E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	A indumentária do Caboclo d'Arubá caracteriza um índio, com saia de fitas coloridas, bracelete e perneira de penas, peito nu ou coberto apenas por um peitoral mais curto que o dos galantes, mas com as mesmas características: desenhos com bordados de lantejoulas, franjas nas bordas e amarrado nas costas, cocar na cabeça, arco e flecha (preaca) nas mãos, pés descalços.
QUEM PROVÊ	Os poucos grupos de Cavalo-Marinho que apresentam a figura do Caboclo cuidam para que ele continue na brincadeira.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Representação de um indígena, entidade espiritual ligada à Jurema Sagrada.

8.8. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	O Caboclo é uma figura que atua em transe espiritual, caminha, deita e dança sobre vidros que são quebrados ao vivo, geralmente em cima de um saco grande. Ele dança pisando sobre cacos de vidro, coloca o rosto, o peito, a barriga, as costas e diversas partes do corpo sobre os vidros sem fazer nenhum ferimento.
QUEM EXECUTA	Poucas pessoas dominam atualmente a figura do Caboclo d'Arubá.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Toda a dança do Caboclo está voltada ao transe, fazendo muitos movimentos circulares, com pisadas curtas e fortes no chão.

8.9. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	As loas e toadas do Caboclo d'Arubá falam da natureza, da Jurema Sagrada e evocam proteção e agradecimento. As toadas do caboclo possuem duas partes distintas: seu próprio canto e a resposta do banco, que tem um aspecto sonoro crescente, ganhando mais fôlego e ritmo pulsante à medida que a dança ganha força e tem um auge com as performances sobre o vidro.
QUEM PROVÊ	Caboclo d'Arubá e Banco
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As toadas criam a atmosfera sagrada para a evolução do Caboclo d'Arubá. Elas narram as etapas do ritual da dança, exaltando seu aspecto espiritual e descrevendo o passo a passo da performance sobre os vidros quebrados.

8.10. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	A preaca e o apito são dois instrumentos usados pelo Caboclo d'Arubá para dar ritmo e fazer marcação de sua evolução.
QUEM PROVÊ	Caboclo d'Arubá
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	O apito e a preaca são importantes para marcar o ritmo, para delimitar os espaços rítmicos e para chamar a atenção do público e brincadores para a figura.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	02	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

8.11. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
-----	-----

9. PÚBLICO

DESCRIÇÃO
A figura do Caboclo d'Arubá é emblemática e sempre chama a atenção do público por conta do 'mistério' que a envolve, da religiosidade ali presente e pelo fato de andar por cima de cacos de vidro sem se machucar.

10. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi Matuto	Localidade 2 / Formas de Expressão - 04

11. Plantas, mapas e croquis

12. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

12.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL

12.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

12.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

13. OBSERVAÇÕES

13.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO
As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	 	02	13	F20	01
--	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	------------	-----------

13.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

13.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

14. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q20 - Questionário de Identificação de Celebrações	
PESQUISADOR(ES)	HELENA TENDERINI	
SUPERVISOR	João Paulo	
REDATOR	Helena Tenderini	DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	Fev. 2013

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO CELEBRAÇÕES			CÓDIGO DA FICHA			
			PE	01	01	13
UF	SÍTI-	LOC	ANO	FICHA	NO.	

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Pedras de Fogo / PB

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Festa do Motorista
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Festa de São Cristovão
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES**PE 01 | 01 13 F20 02****4. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

A festa que acontece há 47 anos é uma comemoração ao dia do motorista e São Cristovão, o santo padroeiro dos motoristas e viajantes. Essa festividade que acontece na cidade de Pedras de Fogo é de grandes proporções nos seus mais diversos sentidos, organização, participação dos comerciantes, patrocínio, apoio da comunidade, entre outros.

O evento acontece da sexta até domingo da última semana do mês de maio. Primeiramente, na sexta acontece um leilão de vários objetos no palco central da festa e logo após esse acontecimento têm algumas atrações locais como emboladores, violeiros, etc. No sábado por volta das 17:30h. acontece a missa na igreja Matriz de Santo Antônio, na mesma cidade; em seguida ocorre a benção pelo padre local aos motoristas que estão previamente concentrados ao lado da igreja. Começa às 18:30h. com uma queima de fogos e os motoristas com suas motos, carros, ônibus, caminhão, carreta, qualquer tipo de automóvel se posicionam para receber a água benta. Eles passam com seus veículos um atrás do outro na frente da igreja e o padre joga a água. A duração dessa parte da festa chega a quase três horas. Mais adiante, na praça do Coreto localizada bem na frente da Matriz de Santo Antônio, acontecem as apresentações das manifestações culturais como: capoeira, "tribo" índio, ciranda, maracatu baque solto e o Cavalo-Marinho, este que se estende até 00:00h. Essas apresentações acontecem de forma simultânea em vários locais da praça. Esse espaço é compartilhado com um parque de brinquedo com roda gigante, carrossel, entre outros e os comerciantes de frutas, maçã do amor, barracas de lanche e bebidas.

Após as apresentações das manifestações em outro espaço, um pouco mais afastado da praça, localiza-se o palco central com apresentações de bandas de forró e a entrega da bandeira ao vice-presidente da festa em sua residência. A festa acontece até amanhecer o dia.

5. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA CELEBRAÇÃO**5.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

O lugar é um complexo de ruas, igreja e praça, separado e as atividades têm seus lugares definidos para acontecer.

O marco principal é a Matriz de Santo Antônio onde acontece a missa e a benção dos carros. Essa benção acontece na rua que fica na frente da igreja e que separa a matriz da praça. A praça concentra os pequenos comerciantes e as apresentações das manifestações culturais.

5.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

São marcos edificados: Matriz de Santo Antônio e praça central da cidade de Pedras de Fogo.

5.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A CELEBRAÇÃO

Quem financia a festa são os motoristas dos municípios de Pedras de Fogo e Itambé e um patrocinador, geralmente um comerciante local de Pedras de Fogo.

Os motoristas contribuem com um valor que é estipulado ano a ano, os donos do brinquedo do parque e os pequenos comerciantes da festa (barraqueiros) também pagam um valor; o montante arrecadado é repassado para o patrocinador "majoritário" que também tem a função de tesoureiro. A festa toda acontece entre a Matriz de Santo Antonio, a rua e a praça do coreto e todas as apresentações, manifestações culturais e bandas são remuneradas.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	01	13	F20	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6. TEMPO

DATA	<input type="checkbox"/> DATA FIXA: <input checked="" type="checkbox"/> DATA MÓVEL: Última semana do mês maio										
DURAÇÃO	DE Sexta A Sábado										
PERIODICIDADE	<input checked="" type="checkbox"/> ANUAL <input type="checkbox"/> OUTRA ESPECIFICAR _____										
OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001											
2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

7. HISTÓRIA**7.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

A festa começou na década de 60 do século XX para comemorar o dia do motorista da cidade de Pedras de Fogo e Itambé, mas o evento foi ganhando mais participantes ao longo dos anos principalmente das cidades próximas como: Serrinha, Condado, João Pessoa, Caricé, Goiana até mesmo Recife. Quem sempre financiou a festividade foram os motoristas com o apoio de comerciantes do local. Nosso entrevistado, senhor Mario José Xavier de 54 anos de idade, conhece a festa desde os 7 anos, e destaca antigos patrocinadores.

“Chico Caetano (...) dono de loja, casa de farinha, tinha farmácia (...) depois de Chico Caetano (...) Dedé Borge, Dedé Borge também foi.. esses já morreram tudinho (...) Dedé Borge era dono de bujão de gás (...) Zé Martin ele é vivo ainda, mas vai entregando a um a outro, vai entregando, sabe.”

Atualmente existe uma organização administrativa e financeira da festa com as atribuições de Presidente, Presidente de honra, Vice-Presidente, 1º Secretário, 2º Secretário e Tesoureiro e essa mudança foi possível devido às grandes proporções que a festa tomou de público e atrações, assim necessitando de mais organização e investimento.

7.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

A celebração é realizada para comemorar a noite do motorista e receber a benção do padroeiro dos motoristas e viajantes, São Cristovão. Tem grande representatividade e significado religioso para a comunidade local e da região. Todo o ano a Festa do Motorista reuni centenas de pessoas que louvam São Cristovão. Tradicionalmente, o Cavalo-Marinho se apresenta nesta celebração, construindo desse modo também seu espaço de representação e de produção de significados atrelados ao ritual religioso em questão. Diante disso, a população também cria uma relação de continuidade entre Festa do Motorista e Cavalo-Marinho. Em outras palavras, “sempre” que tem a Festa do Motorista, “sempre” tem Cavalo-Marinho, e assim, a população cria identidades com esta cultura tradicional.

7.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Década de 1960	Início da realização da Festa do Motorista

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES**PE 01 | 01 13 F20 02****8. ATIVIDADE****8.1. PROGRAMAÇÃO**

ETAPA	ATIVIDADE
Dias antes da festa	Arrecadação do dinheiro e montagem das barracas e parque de diversão.
Sexta-feira	Leilão dos objetos: bicicleta, motos, ventilador, entre outros.
Sábado	Missa, o público se posicionando, bênção dos motoristas, apresentação das manifestações culturais, entrega da bandeira ao vice-presidente da festa em sua residência.

8.2. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Comerciante local	Patrocinador
Motorista	Homenageados e patrocinador
Grupos culturais	Realização das brincadeiras, danças e manifestações culturais tradicionais.

8.3. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	O dinheiro investido no evento é arrecadado dias antes da festa pelos motoristas da localidade e repassado para um comerciante local que também é um patrocinador e faz a função de tesoureiro. Esse dinheiro é dividido para o pagamento das atrações, iluminação, divulgação e compra dos objetos do leilão.
QUEM PROVÊ	Comerciante local e motoristas.
FUNÇÃO	Possibilitar a realização da festa.

8.4. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO
DISPONIBILIDADE

8.5. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	Não existe uma comida ou bebida diretamente ligada com a Festa do Motorista, no entanto, durante a festa, diversos comerciantes ambulantes vendem comidas e bebidas variadas.
QUEM PROVÊ	Comerciantes ambulantes
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Não possui um significado específico, apenas cumpre com a função de servir a população que participa da festa.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES**PE 01 | 01 13 F20 02****8.6. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS**

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

8.7. TRAJES E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

8.8. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Durante a Festa do Motorista ocorrem apresentações de capoeira, “tribo” índio, Ciranda, Maracatu Baque Solto e o Cavalo-Marinho
QUEM EXECUTA	Grupos culturais
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Realizar a brincadeira e entreter o público como também louvar São Cristovão durante a Festa do Motorista.

8.9. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	Não existe uma música ou oração específica. O momento sagrado do evento ocorre primeiro com a missa na Matriz de Santo Antônio e depois desta a benção que o padre faz sobre os carros, motos e motoristas da região que participam da festa.
QUEM PROVÊ	Igreja Católica de Pedras de Fogo – Matriz de Santo Antônio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Proteger os motoristas – louvação à São Cristovão

8.10. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	Não existem instrumentos musicais específicos da Festa do Motorista. Os instrumentos que fazem a música do evento provém dos grupos culturais que brincam durante a celebração.
QUEM PROVÊ	Grupos culturais
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Realizar a brincadeira e entreter o público como também louvar São Cristovão durante a Festa do Motorista.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	 01	13	F20	02
--	-----------	-----------	-------------	-----------	------------	-----------

8.11.ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
Barraqueiros	Retirada da praça do coreto as barracas itinerantes
Donos do brinquedo do parque	Desmontagem dos brinquedos.
Parte técnica	Desmontagem do palco principal

9. PÚBLICO

DESCRIÇÃO
O público é bem variado em sua composição e as mudanças acontecem com o passar das horas e das atrações. No início do sábado, a missa; o público é composto por senhoras e algumas famílias; no momento das apresentações além das famílias com muitas crianças que aproveitam o parque de diversão, percebemos a chegada de alguns jovens. A partir das 23:00h. momento próximo de iniciar as bandas de forró, o público aumenta e com muitos jovens, ausência quase que total de pessoas mais idosas e crianças.

10. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Terreiros e Ruas	Localidade 1 / Lugares - 01

11. Plantas, mapas e croquis

12. Documentos inventariados

12.1. Documentos escritos, desenhos e impressos em geral

12.2. Registros sonoros e audiovisuais

12.3. Registros fotográficos
Anexo 2 – Registro Nº 28

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	 	01	13	F20	02
--	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	------------	-----------

13. Observações

13.1. Aprofundamento de estudos para complementação da identificação ou para fins de registro ou tombamento

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

13.2. Identificação de outros bens mencionados nesta ficha

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

13.3. Outras observações

Não há outras observações relevantes.

14. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q20 - Questionário de Identificação de Celebrações		
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Rosely Tavares		DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		Fev. 2013

Extremo Norte e
Limítrofes
Ficha de Identificação
(F30)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO EDIFICAÇÕES	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F30	01
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Itambé / PE Pedras de Fogo / PB

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Casa do Mestre Araújo
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Sede do Cavalinho Marinho Boi de Ouro
ENDEREÇO	Rua da Concórdia, 130 - Pedras de Fogo/PB
PROPRIETÁRIO	Maria José Cesário
AUTOR DO PROJETO	Desconhecido
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA
CATEGORIA	<input checked="" type="checkbox"/> CIVIL <input type="checkbox"/> MILITAR <input type="checkbox"/> RELIGIOSA <input type="checkbox"/> INSTITUCIONAL <input type="checkbox"/> INDUSTRIAL <input type="checkbox"/> COMEMORATIVA <input type="checkbox"/> MOBILIÁRIO URBANO OU OBRA DE ARTE
ÉPOCA DA CONSTRUÇÃO	Década de 60 do século XX
PROTEÇÃO EXISTENTE	Não existe proteção

3. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DOS DOCUMENTOS LOCALIZADOS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES**PE 01 | 01 13 F30 01****4. DESCRIÇÃO ARQUITETÔNICA****4.1. AMBIÊNCIA**

A residência de Mestre Araújo que também era a sede do Cavalo-Marinho Boi de Ouro possui dois quartos, uma sala, uma cozinha, área de serviço, um pequeno espaço na entrada da casa, “terraço” e uma área lateral, uma espécie de anexo, espaço sem divisões que abrigava a oficina e a sede do grupo. Esse espaço atualmente foi modificado e transformou-se em outra residência com quarto, sala, banheiro e cozinha para abrigar um parente do senhor Araújo; desta maneira os materiais do Cavalo-Marinho estava provisoriamente no seu quarto, mas por ser um espaço pequeno ele precisou alugar um pequeno Box onde ficava um frigorífico da cidade. Esse Box fica na Rua paralela à rua Concórdia e não tem divisões. Atualmente podemos considerar de depósito do grupo, mas a sede, ou seja, ponto de encontro e negociações do Cavalo-Marinho Boi de Ouro continua na residência do senhor Araújo.

4.2. CARACTERÍSTICAS ARQUITETÔNICAS

A casa que seu Araújo reside é composta por sala, dois quartos, uma cozinha, área de serviço, um banheiro e garagem, além de uma área ao lado da casa que poderíamos denominá-la de anexo, composta de um cômodo sem divisões, banheiros ou janelas, mas com energia elétrica. Este local foi também sua oficina para a confecção de rabecas, máscaras, bicharias e bonecos para Mamulengos.

4.3. ESTADO DE CONSERVAÇÃO

A casa que servia como sede do Cavalo-Marinho Boi de Ouro no momento passa por uma reforma. Uma nova construção está sendo realizada no espaço que era a oficina e sede para guardar os bens do grupo. Quarto e passagens foram retirados da casa, para que a casa ao lado fique independente.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES**PE 01 | 01 13 F30 01****4.4. BENS MÓVEIS E INTEGRADOS**

Nesta sede, podem-se encontrar figurinos, adereços e instrumentos musicais pertencentes ao Cavalo-Marinho Boi de Ouro, bem como registros fotográficos do grupo e de seus brincadores.

5. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Década de 60	Mudança da família do senhor Araújo para a residência em Pedras de Fogo.
2012	Mudança do local que guardava os objetos do Cavalo-Marinho Boi de Ouro.

6. SENTIDOS REFERENCIAIS**6.1. HISTÓRIA**

Seu Araújo morava com sua esposa na rua paralela à Rua Concórdia no município de Pedras de Fogo - PB, mas quando ela faleceu, Araújo passou a viver com sua filha e netos. A arte de fazer os objetos do Cavalo-Marinho passou a ser praticada na nova residência e desta forma o local serviu como sede do seu grupo Boi de ouro. O local é conhecido pelos admiradores, brincadores, pesquisadores e expectadores da brincadeira porque seu Araújo era um grande produtor de rabeca, ele fazia suas rabecas nesta casa, um local anexo, uma espécie de garagem. Além da fabricação desse instrumento musical que também compõe o Cavalo-Marinho, o local é ponto de encontro dos brincadores do seu grupo para a preparação quando tem apresentação ou negociação para alguma saída do Cavalo-Marinho. Todos os objetos do grupo ficavam neste local desde roupas das figuras e galantes como máscaras, artefatos, bichos como o Boi e Cavalo até o banco de músicos.

Atualmente a “sede” do grupo, ou seja, ponto de encontro continua na rua Concórdia, residência do senhor Araújo, mas os objetos de maior porte como as armaduras da bicharia, banco, arco dos galantes, entre outros estão armazenados em um pequeno cômodo que era o antigo frigorífico da cidade.

6.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

A sede/casa do senhor Araújo é também um ponto de encontro de outros mestres de Cavalo-Marinho e também artistas. Ele menciona as inúmeras visitas do Mestre Salustiano para dialogar com o dono do grupo Boi de ouro.

Araújo brincava não apenas com o Cavalo-Marinho, mas com fandangos; ele mesmo produzia os bonecos e relata que tinha para mais de 50 deles. Salustiano certo dia em sua casa pediu para ver os bonecos que ficava no anexo da casa, local que ele fazia de oficina e depósito do seu Cavalo-Marinho, e decidiu comprar todos.

Outro momento que seu Araújo menciona vivenciado em sua residência/oficina onde produzia os bichos foi que certo dia ele fez um boi e seu Salustiano esteve lá e pediu para comprá-lo. Araújo vendeu por R\$ 200,00 e logo em seguida outras pessoas foram à sua residência e perguntaram do Bicho; ele comenta que vendeu a Salustiano e menciona o valor e as pessoas dizem “vendeu muito barato”. Seu Araújo não especifica quem foram essas pessoas, preferiu não falar.

Um fato que ele considera importante em relação à sua sede/casa que todos conhecem na região foi o fato de uma paulista ter visto o Cavalo-Marinho Boi de Ouro se apresentar em Olinda e dias depois a moça apareceu em sua sede/casa procurando saber do Cavalo que tinha visto, pois queria comprá-lo,

“ela chegou na porta, bateu e disse! Tá me conhecendo? Não! Ela ficou ali com o marido dela, encostaram o carro ali O senhor é do Cavalo-Marinho que estava brincando lá em Olinda, eu estava lá brinquemos lá, sai quando terminou e eu vim comprar aquele cavalin que vc brincou lá...Quando vende aquele cavalin? A senhora quer dar R\$ 200,00 naquele cavalin? Ele tá aqui, venha ver, foi esse mesmo, ela levou” (Narrativa do senhor Araújo sobre a visita).

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	01	13	F30	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6.3. Usos COTIDIANOS

A sede/casa é utilizada como moradia da família do senhor Araújo. Nesta residência moram filha, netas e bisnetas divididas entre os dois quartos que existem na casa.

6.4. Usos CERIMONIAIS

A cerimônia se refere aos preparos que antecedem a saída do Cavalo-Marinho. O folguedo enquanto grupo de pessoas envolve uma espécie de ritual de preparação para que a brincadeira aconteça, os brincadores começam a se reunir muito cedo quando a apresentação é à noite ou no dia anterior quando o brinquedo vai sair da cidade. Os integrantes do grupo chegam até a sede/casa para pegar suas roupas, sapatos, chapéus e instrumentos musicais. Neste encontro dos brincadores é momento também para cantar toadas de Cavalo-Marinho, realizar algum tipo de reparo nas roupas, artefatos ou máscaras caso estejam danificados, se alimentam e esperam a condução quando o grupo vai ter apresentação em outro município ou Estado.

7. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Localidade 1 / Formas de Expressão - 02

8. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

.....

9. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**9.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

.....

9.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

.....

9.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 13 e 31

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	01	13	F30	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10. OBSERVAÇÕES

10.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO
<p>Importante ressaltar a necessidade dos grupos possuírem uma sede registrada com CNPJ, pois a maioria dos projetos para contemplar os grupos ou competição, se fosse o caso, solicita o registro, mas a maioria dos Cavalos Marinhos não tem essa instituição, improvisam sua sede na residência que é bem pequena, local que mora boa parte da família. Os materiais mal armazenados, entulhados, danificam e fazer os reparos fica oneroso e alguns materiais já não estão disponíveis na localidade, como o barro para produzir as máscaras.</p> <p>Além disso, as reuniões e ou negociações que precisam ser realizadas entre o grupo e o dono ou entre o dono e as intuições públicas que precisam contratá-lo, muitas vezes se misturam com os assuntos familiares no interior da casa.</p> <p>Ao chegar à residência fica difícil visualizar os objetos, inclusive para fotografá-los por que os mesmos encontram-se entulhados dividindo espaço com a cama do dono do grupo ou dispersados entre a casa e o atual cômodo alugado na rua paralela para deixar também parte dos objetos.</p> <p>Seu Araújo não mais produz seus objetos como rabeca, máscaras, artefatos, bichos, entre outros, pois não tem mais espaço para realizá-los e até mesmo armazenar os materiais para a produção.</p>

10.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA
<p>Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.</p>

10.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES
<p>Não há outras observações relevantes.</p>

11. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q30 - Questionário de Identificação de Edificações	
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	<p>Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário</p> <p>Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin</p>	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO EDIFICAÇÕES	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F30	02
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Casa do Mestre Inácio Lucindo
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Sede do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente
ENDEREÇO	Rua Trajano Maciel – Camutanga/PE
PROPRIETÁRIO	Inácio Lucindo da Silva
AUTOR DO PROJETO	Desconhecido
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA
CATEGORIA	<input checked="" type="checkbox"/> CIVIL <input type="checkbox"/> MILITAR <input type="checkbox"/> RELIGIOSA <input type="checkbox"/> INSTITUCIONAL <input type="checkbox"/> INDUSTRIAL <input type="checkbox"/> COMEMORATIVA <input type="checkbox"/> MOBILIÁRIO URBANO OU OBRA DE ARTE
ÉPOCA DA CONSTRUÇÃO	Década de 1990
PROTEÇÃO EXISTENTE	Não existe.

3. FOTOS

OBS

.: PARA LISTA COMPLETA DOS DOCUMENTOS LOCALIZADOS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES**PE****01****| 01****12****F30****02****4. DESCRIÇÃO ARQUITETÔNICA****4.1. AMBIÊNCIA**

A casa de Inácio Lucindo em Camutanga situa-se em uma ladeira, uma rua sem calçamento e com declive acentuado. Ao lado de sua casa fica uma das caixas d'água que abastecem a cidade de Camutanga, sendo que recentemente foi construída ali uma série de casas populares. Da Casa de Inácio é possível avistar boa parte da cidade de Camutanga, os açudes da cidade e as instalações da Usina Olho d'Água.

As casas da região são simples, sendo a maioria da vizinhança composta por trabalhadores envolvidos com a monocultura de cana-de-açúcar.

4.2. CARACTERÍSTICAS ARQUITETÔNICAS

A casa de Inácio é grande se comparada às demais da região. Ela possui acesso para duas ruas diferentes, tendo cerca de 35m de profundidade por aproximadamente 12m de largura. Em uma porção do terreno, Fabrício, filho de Inácio e sambador do Estrela do Oriente, está construindo um sobrado para morar com a esposa e o filho. Há alguns anos Fabrício abriu um bar na área térrea do sobrado.

A casa é bem ventilada e encontra-se em ótimo estado de conservação. A boa hospitalidade de Inácio é bastante conhecida entre os brincadores e é notável que exista um certo cuidado em manter a casa arrumada para receber as visitas.

Inácio comentou que anos atrás pensou em fazer um salão em seu terreno para realizar apresentações do cavalo-marinho, assim como receber apresentações de outros grupos, porém decidiu não avançar na ideia uma vez que não teve nenhum tipo de incentivo da prefeitura local.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES**PE 01 | 01 12 F30 02****4.3. ESTADO DE CONSERVAÇÃO**

A casa aparenta um ótimo estado de conservação, com a pintura nova, as paredes íntegras e telhado novo.

4.4. BENS MÓVEIS E INTEGRADOS**5. CRONOLOGIA**

DATA	DESCRIÇÃO
2007	Inácio compra a casa. Antes desta data Inácio passou um tempo residindo na cidade vizinha de Ferreiros onde possui até hoje outra casa. Antes ainda Inácio possuía outra casa na mesma rua onde se situa a atual (em Camutanga). Inácio é conhecido pela sua desenvoltura em se mudar de acordo com a necessidade. Sua mudança para Ferreiros foi motivada por um desentendimento com integrantes da gestão municipal de cultura de Camutanga
2007-2012	Após a compra da casa, Inácio inicia reformas para melhor abrigar a família e poder organizar os objetos de seu Cavalo-Marinho Estrela do Oriente.

6. SENTIDOS REFERENCIAIS**6.1. HISTÓRIA**

Inácio é conhecido entre os brincadores por sua desenvoltura em realizar mudanças. Inácio já morou em muitas cidades diferentes. Morou muito tempo em diferentes engenhos da Zona da Mata Norte (até a década de 1960), até o momento em que foi para as cidades da região, entre elas: Condado, Aliança, Ferreiros e Camutanga. Na década de 1970, passou um tempo morando no Rio de Janeiro. Há aproximadamente 15 anos fixou residência em Camutanga, sendo que a prefeitura do município chegou a se apropriar da imagem de Inácio, instalando um enorme banner na entrada da cidade onde há uma fotografia de Inácio brincando cavalo-marinho. Depois desta data Inácio se mudou mais de uma vez para a cidade de Ferreiros, onde comprou uma casa na década de 2000. Inácio considera sede de seu cavalo-marinho a residência onde mora. Assim, ao longo do processo de pesquisa houve alguns momentos em que Inácio considerava que seu cavalo-marinho era de Ferreiros e outros momentos em que dizia que seu Estrela do Oriente era de Camutanga. Inácio é consciente dos interesses que os gestores municipais possuem em vincular a imagem dele às propagandas de ações culturais e ao mesmo tempo em que joga com isso revela sua mágoa e cansaço em relação às promessas feitas e não cumpridas de apoio à sua brincadeira.

6.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Ambrósio brincava quando mateu tava no terreiro... aqui era mateu, aqui era bastião, a catirina lá atrás e o Ambrósio no meio. Ambrósio vinha fala, amostra que teve o mateu, mostra que teve o bastião, e amostra que tinha a catirina e com eles três ia trabalhar para amostra que tinha as figuras... ai arremodelaram em Batista para o Ambrósio ser primeiro... pra amostrar o que vem... mas no meu estilo Ambrósio só mostra o que vem quando tá dentro dos dois nêgo.

6.3. USOS COTIDIANOS

A sede é utilizada para guardar os materiais. É também ponto de encontro dos brincadores e local onde Inácio recebe um grande número de pesquisadores interessados por cavalo-marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	01	12	F30	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6.4. USOS CERIMONIAIS

A casa/sede não possui usos cerimoniais.

7. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Estrela do Oriente	Localidade 1 / Formas de Expressão - 03

8. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

9. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**9.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

9.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

9.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 32

10. OBSERVAÇÕES**10.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

10.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

10.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	 	01	12	F30	02
--	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	------------	-----------

11. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q30 - Questionário de Identificação de Edificações		
PESQUISADOR(ES)	LINEU GABRIEL GUARALDO		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Lineu Gabriel Guaraldo		DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		Fev. 2013

Extremo Norte e
Limítrofes
Ficha de Identificação
(F40)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	01
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Itambé, Pedras de Fogo / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Banco
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Terno
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	Antônio Manoel Rodrigues	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	17
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural aposentado	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	13/02/1934
RELAÇÃO COM O BEM	<input checked="" type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input type="checkbox"/> EXECUTANTE <input checked="" type="checkbox"/> OUTRO Rabequeiro e dono de Cavalo-Marinho		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

01



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

O conjunto musical do Cavalo-Marinho é chamado de *banco*. Esta designação é proveniente do local onde os músicos se posicionam durante a performance: um assento comprido de madeira, embora outros tipos de assentos podem ser utilizados. Formado por cantores/instrumentistas, seus integrantes são o rabequeiro, o pandeirista, o tocador de bage e o tocador de mineiro. Como algumas *brincadeiras* de Cavalo-Marinho podem durar várias horas, é comum o revezamento desses músicos. Também não existe um padrão com relação à quantidade de instrumentos, que podem ser duplicados ou mesmo triplicados para aumentar a sonoridade. Dessa forma, o termo “banco” pode referir-se tanto ao assento que acomoda os músicos quanto à formação do conjunto instrumental.

A rabeca é um instrumento de fabricação local constituído por cordas friccionadas e afinadas em intervalos de quintas. É o único instrumento que interage melodicamente com as vozes, acompanhando-as ou realizando uma espécie de contraponto com suas improvisações. O pandeiro é um instrumento adquirido comercialmente devido à sua confecção industrial, sendo o principal instrumento utilizado na condução rítmica do Cavalo-Marinho. Esse instrumento possui cerca de 25 centímetros de diâmetro, platinelas metálicas e pele de náilon afinada com tarrachas. A bage é outro instrumento de fabricação local, enquadrando-se como um idiofone raspador feito de madeira de taboca que produz sua sonoridade através de fricção de uma baqueta de mesmo material sobre as ranhuras desse instrumento. Por fim o mineiro, também chamado de ganzá, é um chocalho cilíndrico de metal também adquirido comercialmente. Sua sonoridade é produzida pelo chocalhar de pedrinhas ou grãos no seu interior.

A parte vocal é realizada pelos *toadeiros*, que são os mesmos instrumentistas que compõem o *banco*. A primeira voz geralmente é feita pelo rabequeiro que “puxa” as *toadas*, assumindo a função de *toadeiro* principal, sendo respondido de maneira responsorial (ou seja, em alternância) com os demais *toadeiros* que cantam a segunda voz em coro. As vozes geralmente estão afinadas com a rabeca, mas a entoação pode ser diferente. A entoação das vozes geralmente é aberta e cheia, com uso frequente de timbres mais nasalizados.

Outros instrumentos também são utilizados no *banco*, como ocorre com o uso do reco de arame pelo Cavalo-Marinho Boi de Ouro da cidade de Pedras de Fogo (Localidade 1), ou o bombo, utilizado pelo Cavalo-Marinho Tira-Teima de Glória do Goitá (localidade 3).

Geralmente a disposição dos músicos, da direita para a esquerda, é a seguinte: rabeca, pandeiro, bages e mineiro,

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 01**

ratificada pela loa do Empata Samba, figura que interrompe a brincadeira, proibindo os músicos de tocarem seus instrumentos:

*“Parado rabeça, pandeiro,
Ganzá, ganzarino e mineiro.
Mateu, Sebastião, os agaloado,
Samba parado.
Se bater eu furo.
E se tocar eu rasgo”.*

Além de produzir o repertório necessário ao Cavalo-Marinho, contribuindo para a estruturação do tempo, manutenção da energia dos brincadores, o banco é um importante elemento espacial, uma vez que boa parte da ação cênica, poética e coreográfica da brincadeira ocorre diante dos músicos que o compõem.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

A formação da *roda*, terreiro onde ocorre a *brincadeira* do Cavalo-Marinho, é espacialmente iniciada a partir do banco, juntamente com a aglomeração do público em forma de um pequeno círculo. É em frente ao banco que vão se desenvolver os elementos musicais, cênicos, poéticos e coreográficos do Cavalo-Marinho. Geralmente a realização da brincadeira ocorre em espaços públicos, como a rua (geralmente em frente à sede do grupo ou em frente da casa do mestre), numa praça (principalmente durante as festas municipais) ou mesmo no pátio de uma igreja. Há preferência entre os brincadores pelos espaços bem iluminados (com iluminação pública ou através da iluminação improvisada, a chamada “gambiarra”) e terrenos planos, calçados ou não.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Nas localidades 1 e 2 podemos encontrar os seguintes marcos edificados:

Espaço Tradições Culturais (sede do Cavalo-Marinho Estrela Brilhante e Estrelas do Amanhã) em Condado

Sede do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro em Condado

Casa e Biblioteca de Mestre Batista (sede do Cavalo-Marinho Mestre Batista) em Chã de Camará.

Casa da Rabeça. Espaço idealizado por Mestre Salustiano, onde são realizados anualmente encontros de grupos de Cavalo-Marinho.

As sedes constituem-se locais de grande significância para os grupos, por serem locais para reuniões e ensaios, além de serem locais onde os materiais dos grupos são guardados.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Por ocorrer em locais públicos (ruas, praças, pátio de igrejas), a brincadeira do Cavalo-Marinho geralmente é realizada em meio a um complexo de grande sociabilidade. Nas brincadeiras das ruas, o Cavalo-Marinho ocorre paralelamente às pequenas atividades de comércio local, como a venda de bebidas e lanches. Já nos contextos das festas municipais (comemorações cívicas e religiosas), o espaço da brincadeira é dividido com o comércio de lanches e brinquedos, o parque de diversões e com a apresentação de outros grupos culturais e de música *pop* que também são contratados pelas prefeituras locais.

Nos últimos anos, as brincadeiras também vêm ocorrendo na região metropolitana do Recife, especialmente na Casa da Rabeça (Olinda) nos encontros anuais de Cavalo-Marinho, e em polos culturais relevantes na cidade do Recife (como a Casa da Cultura e o Sítio da Trindade) promovido pela FUNDARPE.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 01**

Em todos esses contextos, a brincadeira do Cavalo-Marinho transforma o familiar espaço público e cotidiano em um novo universo simbólico através de sua prática ritual de música, dança, teatro e poesia.

7. TEMPO

7.1. PERIODICIDADE	<p>No passado, a quantidade de brincadeira de Cavalo-Marinho era bem maior: brincavam com mais frequência e as brincadeiras duravam a noite toda. Observa-se que tradicionalmente o período natalino é o mais favorável para os grupos conseguirem mais apresentações, principalmente as que são remuneradas.</p> <p>Geralmente nos meses de agosto até novembro acontecem os preparativos para o período natalino através dos ensaios que são realizados em espaços comunitários onde esses grupos estão localizados. Uma realidade atual é que os ensaios no âmbito comunitário também diminuíram bastante; geralmente, o grupo se motiva para ensaiar quando há uma apresentação remunerada marcada.</p> <p>Durante esse período de ensaios os grupos buscam se articular para conseguir contratos de apresentações. No mês de dezembro há a possibilidade de serem contratados pelas prefeituras para a programação festiva do município local e também de outros municípios.</p> <p>Na atualidade, durante o ano acontecem eventos promovidos por órgãos públicos e/ou produtores independentes que incluem os grupos mais conhecidos de Cavalo-Marinho e conseqüentemente, promovem que esses grupos possam atuar com mais frequência.</p>
---------------------------	--

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE 01 01 13 F40 01

8. BIOGRAFIA

Mestre Antonio Teles

Nasceu pelas mãos da parteira local Severina Breda no engenho Caité, município de Aliança, Pernambuco, às quinze horas do dia 13 de fevereiro de 1934. Seu pai era o trabalhador rural Manuel Teles Rodrigues, e sua mãe Severina Ferreira do Carmo dedicava-se aos cuidados com a casa e a criação dos filhos. Foi batizado por seu padrinho como Antonio Manuel Rodrigues, mas desde cedo passou a ser chamado por Antonio Teles, o mesmo sobrenome pelo qual era conhecido seu pai na comunidade. Começou a trabalhar quando criança, aos 10 anos já trabalhava com seu pai na roça e tangendo o gado. Com uma rotina de trabalho tão intensa, Antonio Teles não tinha oportunidade para brincar livremente em sua infância, também não teve oportunidade de estudar, então, quando conheceu o Cavalo-Marinho esse passou a ser um espaço de vivência lúdica, de descoberta de novas possibilidades de expressão e de desenvolvimento pessoal, o que ressalta também a importância do brinquedo popular no sentido de atender às necessidades de entretenimento e de autoexpressão, pois, no seio das comunidades rurais, normalmente as pessoas são submetidas desde cedo a uma vida de muito trabalho, pouca remuneração, à ausência de condições básicas de saneamento, educação, saúde, conforto e lazer.

Aos 12 anos, Antônio Teles foi chamado para brincar de Mateus no Cavalo-Marinho de Demézio e este lhe ensinou a colocar a *figura*. Antonio Teles por sua vez convidou seu primo Zé Dionísio para brincar de Bastião e juntos formaram uma “pareia” e iniciaram suas trajetórias de *brincadores* neste grupo do engenho Caité.

Antônio Teles brincou de Mateus por três anos no Cavalo-Marinho de Demézio, e aos 15 anos passou a brincar de galante. Depois de certo tempo começou a cantar no *banco*. A partir desse momento fortalece sua ligação com a música do Cavalo-Marinho. A primeira rabeça foi comprada em sociedade com seu irmão Luís, depois Antonio Teles vende sua parte na sociedade e fica sem rabeça por um tempo, mas não sem interesse em aprender a tocá-la. Músico de grande sensibilidade, autodidata, aprendeu a tocar a partir da observação de outros rabequeiros e de sua participação na *brincadeira* do Cavalo-Marinho.

Daí em diante, ele continuou a brincar no Cavalo-Marinho de Demézio, mas também começou a se interessar em conhecer outros grupos, se aproximou dos grupos existente em outros engenhos.

Em 1964, passou a brincar no Cavalo-Marinho de Domício Pedro no engenho Natal (Aliança) já atuando como rabequeiro, neste grupo brincou por apenas três anos, porque o próprio Domício foi chamado para brincar de mestre no Cavalo-Marinho de Batista em Chã de Camará, Aliança. Em 1975, fixou residência em Condado. Conforme seus relatos, a partir dessa mudança ele se integra no cavalo de Memézio (filho de Demézio); neste grupo brincou por onze anos. Posteriormente, passou a ser o rabequeiro do Cavalo-Marinho de Biu Alexandre e atuou neste Cavalo-Marinho por vinte e cinco anos.

Desde 1987, trabalha como fiscal da federação terreiro de umbanda São Jorge. Adepto da jurema, desde os 21 anos começou a desenvolver-se espiritualmente; a sua religiosidade afro-ameríndia se estendeu também para dentro do Cavalo-Marinho e se manifestou expressivamente através da figura do caboclo de Arubá, uma figura especial por sua canalização de forças espirituais e que o mestre Antonio Teles tantas vezes a incorporou na *brincadeira* do Cavalo-Marinho.

Em 2004, finalmente conseguiu realizar o sonho de fundar o seu próprio Cavalo-Marinho que se concretizou mediante o apoio primordial de sua filha Nice Teles. Em novembro de 2011 foi inaugurado o Espaço Tradições Culturais com recursos do prêmio do Ministério da Cultura, atualmente o espaço serve para ser a sede do Cavalo-Marinho, onde guarda o acervo de peças, indumentárias, bicharia e instrumentos musicais do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

01

9. ATIVIDADE

9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

A origem do banco confunde-se com a própria origem da brincadeira, acompanhando suas transformações e adaptações a novos contextos, responsabilizando-se pelo conteúdo musical do Cavalo-Marinho.

A música está presente do início ao fim de uma *brincadeira* de Cavalo-Marinho, o que atesta a importância que o *banco* assume dentro desse folguedo. A música produzida por esse conjunto musical se relaciona com as múltiplas linguagens dentro do folguedo: cria o ambiente propício para os vários tipos de dança, dialoga com as *figuras*, convocando-as ou despedindo-as do terreiro, e responde às *loas* recitadas pelos galantes, sendo um dos principais elementos marcadores da estrutura e da condução da *brincadeira*.

Segundo os mestres Antônio Teles e Mariano Teles, a composição do *banco* nem sempre foi constituída pela rabeca, pandeiro, *bage* e mineiro. Mestre Antônio Teles afirma que “Cavalo-Marinho começou com viola”, instrumento que acompanhava a rabeca. Posteriormente a viola foi suprimida, pois “acharam bom que a rabeca ficasse sozinha”.

Mestre Mariano Teles afirma que antes de se utilizar a *bage*, o Cavalo-Marinho utilizava o reco de arame, instrumento idiofônico raspador feito de madeira e duas molas de arame que são friccionadas por um bastão de metal. A substituição se deu pela maior sonoridade proporcionada pela *bage*, que, segundo Mariano Teles, possui “um som mais cheio”.

Nos últimos anos, o banco do Cavalo-Marinho vem contando com o uso do recurso da amplificação eletrônica, por meio de microfones e caixas de som, possivelmente influenciado pelo aumento do número de brincadeiras realizadas no contexto urbano. Também vem se observando uma crescente participação feminina na constituição desses conjuntos musicais.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Segundo mestre Mariano Teles, um bom *banco* de Cavalo-Marinho é “um *banco* sem atropelo, com uma rabeca bem tocada, um pandeirista de goela bem apumada, um *banco* bem ritmado...”. Já para mestre Antônio Teles, um bom *banco* de Cavalo-Marinho é aquele em que seus componentes devem saber o que estão fazendo e estar atento a tudo que acontece dentro da *brincadeira* para saber o momento certo de cantar as *toadas* apropriadas. Esses discursos mostram a importância do *banco* como elemento estruturador e condutor das sequências existentes dentro da *brincadeira* de Cavalo-Marinho e sua relação com as demais linguagens existentes dentro desse folguedo. O banco representa para o Cavalo-Marinho não apenas um conjunto de músicos e instrumentos, mas todo um patrimônio musical de repertório e saberes técnicos que alimenta o corpo dos brincadores que sambam no terreiro e que intensifica o conteúdo narrativo e cênico da brincadeira.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Indefinida	Supressão da viola no conjunto musical do Cavalo-Marinho
Indefinida	Substituição do reco de arame pela bage
Final da década de 1990	Utilização de amplificação por meio de microfones e caixas de som
A partir da década de 2000	Participação feminina no banco de Cavalo-Marinho

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE 01 01 13 F40 01

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS

10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS

Os *bancos* de Cavalo-Marinho são veiculadores de um rico repertório de *toadas* e *baianos* que fazem parte da cultura musical do Cavalo-Marinho presente na zona da mata norte de Pernambuco. Geralmente esses grupos adquirem seus instrumentos comercialmente, como ocorre com o pandeiro, o mineiro e a rabeça (este adquirido comercialmente pelos *luthiers* locais). Os únicos instrumentos confeccionados pelos próprios componentes do *banco* são a *bage*, o reco de arame e o bombo.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Aprendizado	No Cavalo-Marinho, o aprendizado se dá durante a experiência social do brincar e por meio das relações cotidianas através da observação, onde o que prevalece é o desejo de brincar e de fazer parte da tradição compartilhada coletivamente. A observação é procedida pela imitação, que é muito mais que uma reprodução passiva, mas uma forma de recriar aquele patrimônio cultural apreendido.
Prática	Consiste na vivência coletiva do fazer musical durante as performances de Cavalo-Marinho.
Comercialização	O dono do Cavalo-Marinho procura comercializar as apresentações fazendo a divulgação através de um currículo de apresentação sobre seu grupo. Entrega do material de divulgação; fazem contatos por telefone/via internet; aguardam as propostas para apresentações. Fechado o contrato, realizam as apresentações. O pagamento recebido remunera os brincadores e investe em melhorias no material do grupo.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Baigista	Tocador da bage feita de madeira de taboca.
Pandeirista	Tocador de pandeiro, principal instrumento utilizado na condução rítmica do Cavalo-Marinho. Geralmente o pandeirista é o <i>toadeiro</i> principal, por ter a responsabilidade de “puxar” as <i>toadas</i> .
Rebequista ou rabequeiro	Tocador de rabeça (ou rebeça). Geralmente o rabequeiro introduz as melodias que serão puxadas pelo <i>toadeiro</i> , ou realiza improvisações com seu instrumento.
Mineirista	Tocador de mineiro (ou ganzá).

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	O Cavalo-Marinho sempre esteve envolvido com algum tipo de financiamento. Segundo mestre Antônio Teles, quando as brincadeiras ocorriam nos engenhos quem financiava a brincadeira era o “bodegueiro”. Já no contexto das pequenas cidades da zona da mata norte de Pernambuco, o financiamento inicialmente era feito pelo dono do bar que entrava em acordo com o dono ou mestre do Cavalo-Marinho quanto à divisão dos lucros do bar obtidos durante a brincadeira. Atualmente os financiamentos para a ocorrência das brincadeiras é feito pelas prefeituras locais, durante as festas municipais, ou mesmo por órgãos culturais como a FUNDARPE.
QUEM PROVÊ	Atualmente as prefeituras locais ou órgãos culturais como a FUNDARPE.
FUNÇÃO	Realização de brincadeiras

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 01****10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO**

DESCRIÇÃO	As “ferramentas de trabalho” dos componentes do banco são os instrumentos musicais (rabeça, pandeiro, bages e mineiros) que pertencem aos grupos ou aos próprios músicos.
QUEM PROVÊ	Alguns instrumentos são adquiridos pelos próprios músicos ou pelos grupos da qual fazem parte.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Execução musical.
DISPONIBILIDADE	As rabecas geralmente são adquiridas comercialmente pelos <i>luthiers</i> locais. Os pandeiros e mineiros são adquiridos no comércio (lojas de instrumentos musicais) e as bages são feitas pelos próprios brincadores através da madeira de taboca colhida nas matas da região.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	Como as brincadeiras de Cavalo-Marinho são muito longas, é comum os componentes do banco se revezarem durante a performance para ingerir alimentos ou mesmo para tomar alguma bebida alcoólica (especialmente cachaça) para voltarem mais “animados” para a brincadeira.
QUEM PROVÊ	Os alimentos podem ser fornecidos pela pessoa ou instituição que contrata ou convida o grupo. No caso das bebidas alcoólicas, elas são levadas pelos próprios brincadores ou mesmo compradas quando se adquire dinheiro com alguém da platéia.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Tanto os alimentos quanto as bebidas não possuem sentido ritual ou simbólico. As primeiras dão energia para o brincador cantar e tocar a noite inteira, e as bebidas são utilizadas para “animar” o brincador.

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO	O banco é tanto a formação dos músicos do Cavalo-Marinho quanto o assento utilizado por estes. No segundo caso, ele constitui-se em um assento comprido de madeira (embora outras configurações de formato e material possam ser utilizadas). Neste sentido, o banco constitui-se um importante objeto cênico e ritual, uma vez que praticamente todas as ações (musicais, cênicas, poéticas e coreográficas) que ocorrem durante a brincadeira se posicionam à sua frente. Ou seja, o banco não só inicia a delimitação do local físico onde será realizada a brincadeira, como delimita o espaço simbólico de sua realização.
QUEM PROVÊ	O dono ou mestre do grupo. Quando as brincadeiras ocorrem fora da localidade onde o grupo reside o assento é fornecido pela pessoa ou órgão que contrata o grupo.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Acomodação dos músicos durante a brincadeira e constituinte do espaço físico da roda.

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Os componentes do banco de alguns grupos de Cavalo-Marinho atualmente possuem um vestuário padronizado, utilizado durante as apresentações. Os elementos mais característicos dessa padronização consistem no uso de chapéus e roupas coloridas.
QUEM PROVÊ	O dono ou mestre do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Essa padronização possui função puramente estética, podendo se constituir em uma marca visual do grupo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE 01 01 13 F40 01

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Boa parte do repertório musical executado pelo banco do Cavalo-Marinho possui funções coreográficas. O banco toca as toadas de mergulhão (dança inicial de aquecimento), executa músicas para as figuras sambarem no terreiro, para convidar os brincadores e público ao samba, e também durante a dança dos arcos realizada pelo capitão e galantes.
QUEM EXECUTA	Os componentes do banco (rabequeiro, pandeirista, baigistas e mineirista).
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A música é um constituinte fundamental à dança, sendo utilizada para “alimentar e energizar” o corpo que samba no terreiro através das respostas físicas que ela estimula. Alguns passos da dança no Cavalo-Marinho são determinados pelo andamento e pela música a ser executada pelo banco.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	O repertório de <i>toadas</i> (músicas cantadas pelos <i>toadeiros</i>) e os <i>baianos</i> (as estruturas instrumentais geralmente formadas por ostinatos melódicos), compõem a parte musical da <i>brincadeira</i> que é entremeada por diálogos, <i>loas</i> , encenações e danças. O rabequeiro introduz a melodia da <i>toada</i> que será “puxada” pelo <i>toadeiro</i> /pandeirista que canta a primeira voz, sendo respondido pelos <i>toadeiros</i> de apoio que cantam as respostas, constituindo a segunda voz em intervalos geralmente de terças. Neste contexto musical, o rabequeiro e o conjunto das vozes dos <i>toadeiros</i> formam a estrutura harmônica desse repertório.
QUEM PROVÊ	Os componentes do <i>banco</i> , o mestre e algumas figuras.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Divertimento, devoção.

10.11. INSTRUMENTOS MÚSICAIS

DESCRIÇÃO	Rabeca, Pandeiro, Mineiro, <i>Bage</i> , Reco de arame, Bombo
QUEM PROVÊ	O pandeiro e o mineiro são adquiridos comercialmente pelo grupo do qual os músicos fazem parte. A rabeca geralmente é comprada pelo próprio instrumentista dos <i>luthiers</i> da região. As <i>gages</i> , <i>recos</i> e <i>bombos</i> são confeccionados pelos próprios músicos ou por outros componentes do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Performance musical.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Rabequeiro, pandeirista, mineirista e baigista	Após a brincadeira, os músicos guardam seus instrumentos. Se o instrumento pertence ao grupo, o músico leva-o ao local onde ele é guardado (a sede ou a casa do mestre). Se o instrumento é do próprio músico, ele leva-o para sua casa.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 01****11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO**

PARA USO PRÓPRIO <input type="checkbox"/> VENDE <input type="checkbox"/> TROCA <input type="checkbox"/> OUTRO <input checked="" type="checkbox"/>		ESPECIFICAR Embora o Cavalo-Marinho seja uma forma de ludicidade e devoção, é como a sua realização remunerada por meio de contratos com pessoas ou instituições ligadas a órgãos públicos, tornando-se uma fonte de renda alternativa para os brincadores.
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/> PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/> COMPLEMENTO <input checked="" type="checkbox"/>	
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input checked="" type="checkbox"/> INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/> COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Dança	Localidade 1 / Formas de Expressão - 04
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09
Rabeca	Sítio / Formas de Expressão - 03
Magui	Localidade 1 / Formas de Expressão - 08
Lôas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 07

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

.....

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

.....

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

.....

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 50

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão	
PESQUISADOR(ES)	PAULO HENRIQUE LOPES DE ALCÂNTARA	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Paulo Henrique Lopes de Alcântara	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	02
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Itambé / PE Pedras de Fogo / PB

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Boi de Ouro
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	Dono do Cavalo-Marinho	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

02

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

O Cavalo-Marinho é um complexo de música (toadas), loas (versos falados), dança e uma encenação que conta uma história da saudação ao divino rei do oriente e chega ao final da brincadeira que pode durar mais de oito horas durante uma noite inteira até amanhecer o dia com a morte e ressurreição do boi. Cada Cavalo-Marinho tem sua singularidade nas apresentações, sejam curtas (apresentações geralmente financiadas por instituições públicas, em palcos, ou alguém por financiar como artistas, pesquisadores, entre outros) ou uma brincadeira de noite inteira quando acontece nos quintais ou terreiros das casas do dono do grupo ou festa de algum brincador) que geralmente tem duração até o raiar do sol. O folguedo narra uma história entre as entradas e saídas das figuras, bichos, loas, todas e improvisações.

O público que assiste essas apresentações pode variar muito de acordo com o local do acontecimento. Geralmente quando acontece nas proximidades da residência do dono, festa de brincador mestre, os expectadores são pessoas da localidade, homens, mulheres, crianças, idosos entre outros, pesquisadores e artistas de várias idades. Em uma apresentação mais curta, que pode durar de quarenta e cinco minutos a duas horas, o público se estende a algumas pessoas que residem mais na região metropolitana do Recife e turistas também com idades variadas.

O senhor João Cesário Venâncio, conhecido na cidade Pedras de Fogo – PB e em PE como Seu Araújo, fundou seu grupo de Cavalo-Marinho Boi de Ouro no ano de 1988. Araújo reside com seus familiares na rua da Concórdia, nº 130, em Pedras de Fogo desde a década 1970. Ele já foi dono de diversos grupos que são conhecidos como manifestações populares do nordeste como o Mamulengo, Ciranda e antes do Boi de Ouro, já possuiu outros Cavalos Marinheiros, mas não citou os nomes dos antigos grupos. Seu Araújo é muito conhecido na sua região, assim como em algumas cidades da Zona da Mata norte pernambucana como: Condado, Aliança, Nazaré, Goiana, Itaquitinga, por seu grande conhecimento no brinquedo e na arte de fazer e tocar rabeça. Atualmente, Mestre Araújo como é também conhecido, não produz mais rabeça, mas ainda toca no seu grupo de Cavalo-Marinho compondo o banco de músicos. A descrição realizada durante uma noite de apresentação do seu grupo se faz necessário para a análise das singularidades presentes na organização das apresentações como a disposição das figuras, como e quem são elas, ressaltando que o mestre do Boi de Ouro na atualidade não é mais seu Araújo; ele hoje é dono e rabequista. A sede do seu Caval-

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****02**

Marinho é na sua residência, local onde podemos encontrar os objetos que pertencem ao grupo como o Boi, Cavalo, roupas, instrumentos musicais, entre outros, também ponto de encontro dos integrantes quando tem alguma apresentação.

O primeiro momento desse brinquedo se dá com a formação do banco de músicos composto por cinco integrantes. O Banco tem os seguintes instrumentos musicais: pandeiro, mineiro, bage, reco reco e rabeca. Depois da formação e aquecimento dos músicos já posicionados para a apresentação, entra os folgazões do grupo e o público para a pisada (dança do Cavalo-Marinho). Após desfazer a roda dos folgazões e público, é chamado primeiramente o Mateus e em seguida o Bastião que dançam com suas bexigas de boi e os rostos pintados com carvão e permanecem na roda de Cavalo-Marinho durante toda a apresentação. A roupa deles (Mateus e Bastião) não tem o matulão atrás, é vista com a camisa, calça até metade da perna, meias, sapatos e o chapéu.

Seguindo a noite, após a saudação de Mateus e Bastião, entra na roda o Ambrósio, que vem para vender figuras ao Capitão. Ambrósio interage com o Capitão, Mateus e Bastião. O Soldado da Gurita é chamado e entra na roda dançando vestido com paletó, máscara e uma espada feita de madeira. As primeiras figuras com quem interage são Mateus e Bastião e depois o Capitão que passa uma ordem para a autoridade do local naquele momento, mas depois de muita disputa os dois negros escravos o expulsam da roda.

Chega o momento dos galantes formado por seis integrantes e duas pastorinhas que são representadas por dois meninos com idade adolescente. Esse cordão é mestrado por Luiz Miguel. A dinâmica se dá da seguinte maneira: os músicos do banco levantam e se dirigem até o cordão de galantes e mestre e trocam versos de pé todos e, ao terminarem os versos, os músicos retornam ao banco e os galantes continuam sua evolução na roda. As cores que predominam nas roupas é o amarelo. A roupa desses galantes é composta de chapéu, gola bordada, calça e os cordões. A apresentação dos galantes é mestrada pelo Luiz Miguel e realizada com o mestre fazendo uma loa para o banco e os músicos respondem com música e, assim, dançam os cordões de folgazões (ver filmagem). Na seqüência, é formada uma roda com o banco de músicos, galantes, pastorinhas e mestre que dançam e recitam versos (tipo oração).

Ao desfazerem a roda, entra o Valentão. Essa figura interage primeiramente com o banco e os galantes que ainda permanecem posicionados na roda (nas laterais). Essa figura se dirige até o banco e o banco levanta e vai até ele, junto com os galantes, Mateus e Bastião. O que deixa para o público é que a figura do Valentão exerce uma espécie de autoridade em relação às demais figuras que encenam com ele. Ainda com o Valentão, é travada uma disputa do Capitão e os dois dançam com uma espada no meio da roda e recitando versos (loas), depois os Galantes e o Capitão prendem o Valentão.

Após a última figura, entra o Cavalo; os Galantes formam uma fila em frente à figura de costas para o banco de músicos. O Cavalo vem acompanhado das Pastorinhas para saudar os músicos.

Logo após o Cavalo, entra o Cobrador que interage primeiramente com o banco de músicos e depois com Mateus, Bastião e Capitão. Ainda neste momento acontece uma interação entre o Cobrador, Mateus, Cavalo, Mateus, Bastião e Cobrador.

A próxima figura é o Zepelin, uma espécie de boneco de pano, agarrado ao figureiro. Entra também nesta "cena" o Padre que segura uma espécie de bíblia nas mãos e faz uma "oração" junto ao Zepelin que está no chão (ver foto). O padre conversa com os músicos e retorna ao Zepelin. Entra o Diabo, com fogo numa armação que porta na cabeça e nas costas; ele leva as partes do corpo do Zepelin, começando pela parte inferior, pernas e em seguida o restante.

Para finalizar, entra um de cada vez, o Mané Pequenino, o Babau que dança com Mateus e Bastião, o Zé Friento que interage com os músicos recitando versos e dançando, A Margarida, uma boca de pau, o Mané Chorão que também faz sua graça com os músicos e por último o Boi

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

02

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

O Cavalo-Marinho Boi de Ouro tem diversos espaços para seu acontecimento que pode variar a periodicidade de participação. Um local bastante significativo para a brincadeira de vários grupos de Cavalo-Marinho, inclusive o Boi de Ouro, é a Casa da Rabeca do Brasil que realiza há dezessete anos encontros anuais para celebrar folguedo: no dia 25 de dezembro (natal) e no dia 06 de janeiro (festa de reis). A Casa da cultura é espaço também de encontros de diversos folguedos do ciclo natalino como: pastoril, reisado e Cavalo-Marinho; também um encontro anual promovido pela FUNDARPE que acontece nas últimas semanas do mês de dezembro. Festa do motorista em Itambé que acontece uma grande festa, incluindo procissão da igreja católica da cidade, quermesse, parque, barracas de comida, é promovida pela prefeitura do município e acontece na última semana do mês de maio.

A residência do mestre Araújo, localizada na rua Concórdia, nº 130, Pedras de Fogo – PB, é um local de encontro dos brincadores quando o Cavalo-Marinho Boi de Ouro tem apresentação dentro ou fora da cidade. A moradia do dono, senhor João Cesário Venâncio, é também a “sede” do grupo, espaço destinado a guardar os objetos do grupo como boi, Cavalo, armações, artefatos, roupas, banco e alguns instrumentos musicais. Ao lado da casa tem um anexo que servia para armazenar esses objetos, mas devido à mudança dos familiares do mestre Araújo para a residência onde ele mora, foi necessário alugar um novo espaço para armazenar os objetos do Boi de Ouro. O espaço para esse fim é um Box localizado no mercado da cidade, onde funcionava um antigo matadouro de animal, no entanto a residência de senhor Araújo continua sendo o local de concentração dos brincadores momentos antes das brincadeiras ou apresentações.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Casa da Cultura – Recife / PE - Antiga Casa de Detenção, atualmente o espaço é considerado o maior centro de cultura e arte pernambucana, abrigando artesanato de mais de 149 municípios do estado. Dividido em quatro raios – norte, sul, leste e oeste -, abriga 113 celas, transformadas em lojas de artesanato e arte, além de restaurantes, lanchonetes e cachaçaria.

Casa Rabeca do Brasil – Cidade Tabajara – Olinda – PE - Um espaço dedicado à preservação da cultura e tradição do Estado. No início, era apenas uma tenda coberta de palhas de coqueiros, coincidentemente a árvore símbolo de Olinda. Funcionava aos domingos e recebia familiares, sanfoneiros, rabequeiros, zabumbeiros, pandeiristas, triangueiros, emboladores de coco, mestres de maracatu, Cavalo-Marinho, cirandeiros e os amigos da Zona da Mata Norte de Pernambuco.

Hoje, o espaço é um reduto de artistas populares, com apresentações de forró de rabeca, encontros de Cavalo-Marinho e maracatus, entre outras manifestações do povo. Grandes nomes da nossa música já passaram pelo seu palco, entre eles Santanna, Alcymar Monteiro, Geraldinho Lins, Antonio Carlos Nóbrega, Nadia Maia, Cristina Amaral, Petrúcio Amorim, Mazinho de Arcoverde, Irah Caldeira, Lia de Itamaracá, Território Nordestino, Genival Lacerda e Sirano & Sirino.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Quem faz a negociação de preço e o lugar que vai brincar geralmente é o dono, Mestre Araújo. Segundo senhor Araújo, durante muitos anos o espaço para a realização da brincadeira no município de Pedras de Fogo é a praça central da cidade. Em datas comemorativas como, por exemplo, a festa do motorista que é realizada no mês de maio, um espaço é destinado para a brincadeira do Cavalo-Marinho, espaço livre que não pode ter barracas ou vendedores ambulantes, devido à formação da roda que é constituída pelo público para assistir a apresentação. Geralmente esta roda é formada na frente do banco de músicos. O coreto que fica no centro da praça é destinado a “toda” (camarim) dos brincadores, local onde ficam as armações e os artefatos das figuras que serão apresentadas aquela noite.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 02****7. TEMPO****7.1. PERIODICIDADE**

Geralmente ocorre no ciclo natalino que está compreendido entre os meses de Dezembro e Janeiro. Ainda em eventos esporádicos financiados por iniciativas privadas como festas de mestres, donos e brincadores do folguedo, assim como em festividades realizadas por prefeituras como aniversário da cidade, festa do motorista em Itambé, Casa da Rabeca (Cidade Tabajara – Olinda) e Festival Natalino da Casa da cultura do Recife.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

João Cesário Venâncio, conhecido como Mestre Araújo na região de Pedras de Fogo – PB e as demais cidades da Zona da Mata norte pernambucana (que estão referenciadas neste inventário ficha de Sítio), atualmente é o dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro. Provedor da atuação do grupo, responsável para organizar quem são os brincadores que participam das apresentações e as roupas e figuras que serão vistas durante a brincadeira. Seu Araújo também é o negociador (produtor) de grupo, ele que estabelece o valor das participações do seu grupo em apresentações remuneradas e o mesmo quem estabelece o valor pago a cada brincador que participou daquela apresentação. A residência de Araújo é também a sede do grupo, neste local é possível encontrar todos os objetos que o Boi de Ouro necessita em dias de apresentação (ver anexo 3). Seu João Cesário foi durante muito tempo mestre do seu grupo de Cavalo-Marinho, mas atualmente ele atua no banco de músico como rebequista. Por fim, mestre Araújo também é responsável pela transmissão do saber do bem aos integrantes mais novos. Figureiros e confecção dos objetos e vestimentas do Boi de Ouro, esse conhecimento seu Araújo tem todo o interesse em perpetuar para seus filhos, netos e jovens vizinhos de sua residência, ele mesmo está à frente desse ensinamento.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Seu Araújo começou as suas atividades com as manifestações culturais muito jovem, adolescente. Brincou e mestrou diversos grupos de Cavalo-Marinho, antes de formar o seu próprio brinquedo. A formação do Boi de Ouro data de 1988 no município de Pedras de Fogo. José Venâncio foi dono de Mamulengo e artesão de rabeças, atualmente não exerce mais essas atividades, apenas é produtor de seu grupo de Cavalo-Marinho e rabequeiro do banco de músicos.

Seu Araújo relata em entrevista realizada em sua residência no dia 15/06/2012 que a brincadeira se transformou muito; nas apresentações contemporâneas não existe mais a cena do doutor ou da Véia com o Patichulin, por exemplo.

Desta maneira relata seu Araújo em entrevista.

“O Cavalo-Marinho mudou muito, hoje você ver um Cavalo-Marinho, mas você não conta um Cavalo-Marinho, não sabe o que é o Cavalo-Marinho, por que hoje você chega numa festa e apresenta os arcos, o lugar que eu mais brinco um pouco é lá em Salu que agente apresenta os aicos, o soldado, o Ambrósio, Valentão, apresenta Cavalo, apresenta o Boi... lá no fim o povo tá tudo enfadado”.

“Depois do Boi ainda tem o dotô, hoje em dia ninguém sabe mais o que é isso.. quando o dotô entra o dia já está claro, claro, claro...entra aquele doto com roupa de doto mesmo, chama-se doto de boi de Cavalo-Marinho...”

“No terreiro começa oito horas da noite e ia até cinco horas da manhã o povo ainda estava no terreiro brincando”. Ninguém sabe o que é um Cavalo-Marinho, a senhora ver um Cavalo-

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****02**

Marinho, mas a senhora não sabe o que é um Cavalo-Marinho. Hoje tem apresentação, uma apresentação e fraca!

Seu Araújo aponta que as principais transformações da prática do Cavalo-Marinho são essas narradas por ele acima. Também os brincadores não brincam mais sem pagamento como acontecia nos tempos dos engenhos. O “ajuste” é realizado com seu Araújo antes das brincadeiras, pois é necessário pagar o transporte para a capital de Pernambuco e o pagamento dos brincadores que são em média 15. Ele afirma que por menos de R\$ 2500,00 não sai com seu brinquedo. Ele diz também que hoje o povo quer assistir apenas banda, “com banda a festa tá completa”.

“Todo mundo só quer saber dessas coisas”

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Seu Araújo relata que a história que o Cavalo-Marinho conta é de uma brincadeira antiga uma cultura que vem da África para o Brasil.

“uma brincadeira de cativos... Cavalo-Marinho, coco e Zabumba... Babau, pastoril essas coisas antigas”

Brincadeira do povo da Africa que vinheram aqui para o Brasil, trousseram o coco de zabumba, Cavalo-Marinho, Babau... é cultura velha, né?

“O povo saia das fazendas, digamos uma fazenda aqui em Paulista , fugia muito nego (...) antigamente as coisas não eram assim, era muito distante”.

Quando amanhecia o dia o senhor ia ver estava faltando 5,6,10, 12 negos (...) antigamente não se chamava patrão né! Era Senhor.

Aí o que é que o patrão fazia , eles fugiam de sábado pro domingo quando eles tinham fuga boa né?...”

“O patrão o que é que fazia, enchia um tambor assim... de cachaça, nesse tempo o engenhos que nesse tempo tudo moía e enchia um tamborzão de aguardente, enchia botava um canjirão assim, para eles beber , né? Tomar e faz a festa aí hoje! Faz a festa aí...os negos iam fazer a festa né com coco de zabumba, quando não era coco de Zabumba era Cavalo-Marinho, aí foi que inventaram o Cavalo-marin né.. sambavam a noite todinha”

“Aí vinha aquela negrada e sambava a noite todinha”

“Amanheciam o dia tudo bebo, cada pé inchado, aí não fugia ninguém, aí o patrão metiam cachaça e brincadeira para eles brincarem”.

Assim é a narrativa perpetuada entre os brincadores que acompanham seu Araújo. O mestre menciona com precisão, como percebemos em sua fala sobre as possíveis “origens” da brincadeira na Zona da Mata Norte.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Ultima semana do mês de maio	Festa do Motorista – Itambé
25 de dezembro	Encontro de Cavalo-Marinho – Casa da Rabeca / Olinda
Década de 1980	Fundação do Grupo de Cavalo-Marinho Boi de Ouro
Década de 1960	As brincadeiras começam a serem vistas no cenário urbano/ mudança dos engenhos para as cidades.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****02**

Década 1990

Mudança nas apresentações que passam a ser financiadas e diminuição das horas de brincadeira, visto que os brincadores a partir deste momento atuam com contrato.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Seu Araújo foi durante aproximadamente trinta anos artesão de rabeca, seja para próprio uso ou para vender. Além disso, ele quem confecciona todos os objetos de madeira do seu Cavalo-Marinho como o boi, Cavalo, ema, bonecos, entre outros, também faz o chapéus dos galantes e as máscaras para as figuras. É um grande conhecedor do folguedo, um dos principais responsáveis pela transmissão do saber do Cavalo-Marinho.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
1ª	Contato com o contratante (Quando a apresentação do grupo é financiada);
2ª	Contato com os brincadores;
3ª	Contato com os músicos;
4ª	Concentração dos brincadores na casa/ sede do proprietário do grupo;
5ª	Saída do grupo para o local da brincadeira ou apresentação;
6ª	Organização do banco de músicos
7ª	Dança do Trupé
8ª	Batida do Mergulhão
9ª	Entrada do Mateus e Bastião
10ª	Entrada das figuras
11ª	Entrada do Boi (Ver melhor a descrição dessa etapa no item 5 desta ficha)
12ª	Organização dos materiais (objetos e roupas do grupo) para a volta à casa/sede.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Dono do grupo	Proprietário e "produtor" do grupo de Cavalo-Marinho
Mateus	Figureiro
Mestre	Figureiro
Pandeirista	Músico
Rabequista	Músico
Baigista	Músico
Mineirista	Músico
Toadeiro	Recita Loas e Toadas

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 02****10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES**

DESCRIÇÃO	Residência do dono do grupo Boi de Ouro, localizada na rua Concórdia, 130 – Pedras de Fogo (PB)
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO	Dono

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Ver melhor nas fichas e anexos das figuras, diálogos e máscaras.
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----
DISPONIBILIDADE	-----

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	No cenário, até certo ponto cotidiano que envolve a brincadeira, presenciamos a cachaça e muitos brincadores antes e durante as apresentações ingerem a bebida, mas o dono do grupo Boi de Ouro não permite que seus brincadores bebam a cachaça ou qualquer outro líquido com teor alcoólico, sobretudo quando acontece a representação da figura do Caboclo de Arubá.
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO	Os objetos são variados; seu Araújo dono do grupo de Cavalos-Marinho Boi de Ouro leva todos os materiais em seu carro até o local da apresentação quando é próximo da sua residência em Pedras de Fogo; quando a brincadeira acontece em outra cidade, tudo é levado de ônibus. Os objetos são: roupas e indumentárias, máscaras, bexiga de boi, banco para os músicos, artefatos, armações do Cavalos, Boi, ema, babau, entre outros e instrumentos musicais.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição das figuras e da própria dinâmica do Cavalos-Marinho, como o banco, que serve para posicionar os músicos para a apresentação

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Os figurinos dos músicos que compõem o banco geralmente é uma calça branca ou preta, uma camisa de mangas compridas ou não com a cor predominante no grupo. Pode ser também estampada e um chapéu. No grupo Boi de Ouro, apenas o rabequeiro, seu Araújo, não utiliza o figurino igual aos outros músicos. Os figurinos e adereços tais como: Máscaras, Golas e Chapéus dos Galantes, Bichos ou bicharias, Bexiga, Espada do Soldado (ver com Fabinho se o nome é esse mesmo e a função de cada um).
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Identificar o grupo quando o mesmo estiver em alguma apresentação simultânea com outros grupos de Cavalo-Marinho quando o lugar não é o próprio terreiro do grupo, exemplos: Casa da Rabeca (encontro de Cavalos Marinheiros) e Casa da Cultura (ciclo natalino).
-----------------------------	---

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	<p>A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimento rápidos, ágeis de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da “tesoura” - movimento que é realizado abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.</p> <p>Em momentos em que o banco toca toadas soltas (músicas que não se relacionam a nenhuma figura) os galantes, assim como pessoas do público, realizam os trupés. Lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, eles efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando os passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se no meio, podendo portar o apito ou não.</p>
QUEM EXECUTA	Os brincadores do grupo que atuam como figureiros, público (alguns momentos como o marguí e os momentos que antecedem a entrada das figuras ou galantes – trupe) e mestre.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As danças são executadas quando são tocadas e cantadas as toadas para o movimento das figuras e público.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	As músicas do Cavalo-Marinho Boi de Ouro são conhecidas como toadas, desta forma ver melhor na F40 – Toada deste Inventário.
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de bage que fazem a segunda voz ao responder as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeada por diálogos, encenações e danças.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	São executados pelos músicos que também cantam as toadas. Geralmente o toadeiro é no banco de músicos, o pandeirista e a segunda voz, o mineirista.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DESCRIÇÃO	Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	São executados pelos músicos que também cantam as toadas. Geralmente o toadeiro é no banco de músicos, o pandeirista e a segunda voz, o mineirista.
DESCRIÇÃO	Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarrachas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que "puxa" as toadas.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	São executados pelos músicos que também cantam as toadas. Geralmente o toadeiro é no banco de músicos, o pandeirista e a segunda voz, o mineirista.
DESCRIÇÃO	Bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	São executados pelos músicos que também cantam as toadas. Geralmente o toadeiro é no banco de músicos, o pandeirista e a segunda voz, o mineirista.
DESCRIÇÃO	Reco-Reco - Instrumento de metal com eixo de arame produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	São executados pelos músicos que também cantam as toadas. Geralmente o toadeiro é no banco de músicos, o pandeirista e a segunda voz, o mineirista.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Proprietário	Responsável de guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR	
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input checked="" type="checkbox"/>	

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>
--------------------------------	--	---	--

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Casa da Cultura	Sítio / Lugares - 01
Casa do Mestre Araújo	Localidade 1 / Edificações - 01

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

Anexo 2 – Registro Nº 93-95

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 46

16. OBSERVAÇÕES

16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q20 - Questionário de Identificação de Celebrações		
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Rosely Tavares	DATA	Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	03
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga; Ferreiros / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Estrela do Oriente
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Cavalo-Marinho de Mestre Inácio Lucindo
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	Inácio Lucindo da Silva	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	03
OCUPAÇÃO	Dono, mestre, figueireiro, toadeiro, panderista.	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	16/12/1937
RELAÇÃO COM O BEM	<input checked="" type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input checked="" type="checkbox"/> DONO	<input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> VENDEDOR	<input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> EXECUTANTE

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

03



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

Inácio Lucindo é um dos mais antigos mestres de Cavalo-Marinho em atividade em Pernambuco. É um dos últimos representantes de um “estilo” de brincadeira, caracterizado pelo ritmo mais compassado, por uma predominância da beleza verbal, da poesia. Inácio possui uma grande destreza verbal comunicando-se quase sempre por meio de versos improvisados. O Estrela do Oriente atualmente possui poucos brincadores, o que faz com que quase tudo fique concentrado na figura de Mestre Inácio. Com o falecimento recente de seu toadeiro “Zé Pimenta” o grupo perdeu muito de sua autonomia. Inácio possui boas relações com os brincadores do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro (Condado/PE), de modo que ele costuma chamar os tocadores do banco do Estrela de Ouro para ajudá-lo em suas apresentações. Porém, atualmente Inácio quase não consegue realizar as brincadeiras do Estrela do Oriente sem a ajuda de brincadores de outros grupos.

De fato, quando os tocadores do Estrela de Ouro comandam o banco de Inácio, eles levam a brincadeira no ritmo que estão acostumados (mais rápida e vigorosa) de modo que muitas das nuances da maneira que Inácio brinca estão se perdendo.

Inácio é um grande figureiro, sobretudo nas figuras que requerem experiência com as palavras (Véio Friento, Valentão, Vaqueiro, Caboclo D’orubá, entre outros).

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****03****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

O Cavalo-Marinho Estrela de Oriente, assim como os demais grupos de Cavalo-Marinho, realiza suas brincadeiras em locais planos, normalmente na rua. As brincadeiras de Cavalo-Marinho costumam ser realizadas em festas, compondo a programação juntamente com outras expressões culturais, como ciranda, mamulengo, entre outras. Nessas ocasiões é comum que o local da brincadeira seja definido conjuntamente entre algum responsável do grupo e o contratante.

O Estrela do Oriente costuma ser contratado para se apresentar na Festa de Santos Reis em Camutanga/PE, onde o grupo é sediado. Na Festa de Santos Reis, o grupo costuma se apresentar em um local periférico, distante do palco.

Antigamente as brincadeiras aconteciam na maioria das vezes em locais com chão de terra, ou “pêra” (corruptela de poeira) na pronúncia dos brincadores. Com o processo de urbanização das cidades, algumas das ruas onde aconteciam as brincadeiras foram “calçadas”, sendo que, atualmente, a maioria das brincadeiras acontece em locais com chão de cimento ou de paralelepípedos. Segundo os relatos de brincadores, este fato desencadeou inúmeras mudanças na execução da dança do Cavalo-Marinho, assim como na apresentação de determinadas partes onde os brincadores têm de rolar ou cair no chão.

Nas proximidades de uma roda de brincadeira de Cavalo-Marinho é comum a presença de ambulantes comercializando comidas e bebidas. Entre as comidas comercializadas é comum encontrar salgados fritos e assados, pastéis, batata frita, cachorro quente, etc. Entre as bebidas: refrigerantes, cachaça, água e cerveja.

Antigamente era comum que a brincadeira fosse contratada por donos de bares (bodegas) para brincar. O dono do estabelecimento, na expectativa de lucrar com a venda de comidas e bebidas, pagava para a brincadeira acontecer.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Pátio de Eventos (Camutanga-PE)

Igreja de Nossa Senhora do Rosário – Matriz de Camutanga. (Camutanga-PE)

Igreja de Nossa Senhora de Fátima (Camutanga-PE)

Praça Getúlio Vargas (Camutanga-PE)

Capela de São Sebastião (Camutanga-PE)

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Na casa de Inácio, um dos quartos é reservado para guardar os objetos do Cavalo-Marinho, este cômodo é chamado de Sede, tendo apenas esta função prática. Nos depoimentos recolhidos não foram registrados indícios de nenhuma divisão simbólica do espaço em função da realização da brincadeira. As brincadeiras do Estrela do Oriente não acontecem em frente à sede, sobretudo por conta do grande desnível que existe no terreno.

Entre as atividades envolvidas na preparação da brincadeira há a manutenção de objetos, limpeza de roupas e artefatos. Nas ocasiões das brincadeiras Mestre Inácio costuma receber em sua casa um grande número de pesquisadores e admiradores de sua arte.

Inácio possui uma casa em Camutanga e outra em Ferreiros. Na ocasião da realização da entrevista ele estava morando em Camutanga. Ele considera sede de sua brincadeira sempre o imóvel onde reside, reservando sempre um dos cômodos para a organização dos materiais do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****03****7. TEMPO****7.1. PERIODICIDADE**

Quanto à periodicidade com que acontecem atualmente as brincadeiras do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente podemos afirmar que existem datas que são regulares, ou seja, que acontecem mais ou menos nas mesmas datas todos os anos (como é o caso da festa de Santos Reis em Camutanga, o encontro de Cavalos-Marinhos no dia 25/12 na Cidade Tabajara/Olinda e o dia de Reis também na Cidade Tabajara) e outras datas que são flutuantes. De modo geral, se houver contratos (brincadeiras pagas pelo poder público ou particulares), o Cavalo-Marinho apresenta-se ao longo de todo o ano.

Nos últimos anos porém o Estrela do Oriente quase não brincou, em consequência da morte de um de seus principais brincadores – Zé Pimenta, que além de botar figuras, atuava como toadeiro.

Camutanga encontra-se mais distante de Recife se comparado a outras cidades onde acontecem apresentações de Cavalo-Marinho, como Condado, Aliança, Itaquitanga e Araçoiaba.

Segundo depoimento de Inácio, até a década de 1990 era comum que os Grupos de Cavalo-Marinho realizassem ensaios todos os sábados do mês de julho, sendo que, depois do último sábado, quando acontecia o “ensaio geral” (uma brincadeira tal qual é, porém sem o uso de roupas ou máscaras) acontecessem brincadeiras todos os sábados até o dia de Reis – 6 de janeiro. Atualmente é muito raro que ocorra uma brincadeira do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente sem que haja um contrato, porém, muitos dos brincadores mencionam que no passado era comum a realização de brincadeiras em datas comemorativas, por exemplo, no dia do aniversário de algum sambador do grupo.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Inácio Lucindo nasceu no Engenho de Paraná, no município de Aliança. Foi criado por seus avôs, sendo que, quando tinha oito anos de idade sua avó veio a falecer. Desde esta data passou a acompanhar o avô, em seu ofício de “pastorar boi”. Dentro do engenho desempenhou diferentes funções. Viu seu primeiro Cavalo-Marinho quando tinha 9 anos de idade, o Cavalo-Marinho de “João Pedro”. Inácio assistiu a primeira vez, ficou tão encantado que na mesma noite disse aos brincadores que o chamassem para brincar. João Pedro, junto com “João nedino”, que brincava de mateu neste Cavalo-Marinho, gostaram do enxerimento do pequeno e convocaram-no para brincar de dama na próxima semana. Porém, Inácio tinha de providenciar o vestido, o arco, sapato e o chapéu para se juntar ao brinquedo. Inácio pediu ajuda para a Senhora de engenho que lhe deu todo o material.

Na primeira brincadeira, Inácio já demonstrou sua grande facilidade em decorar os versos, respondendo ao mestre cavaleiro e acompanhando as falas do “Baibaça”.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****03****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Segundo depoimentos, a brincadeira do Estrela do Oriente de Inácio Lucindo segue um estilo antigo, um modo de brincar Cavalo-Marinho que existia antes das mudanças implementadas pelo Mestre Batista. O andamento da música era mais lento, as figuras mais versadas e menos violentas. Até os anos 2000, o Estrela do Oriente não praticava o “Magui” em sua brincadeira. Algumas figuras como a “véia do bambu” também não existiam em sua brincadeira. Nos últimos anos, em consequência do falecimento de seus brincadores mais antigos e pelo fato de não haver novos brincadores com intenção de levar adiante este modo de brincar, Inácio começou a implementar mudanças em seu brinquedo. Como ele necessita da ajuda de brincadores de outros grupos ele acaba por acatar que a brincadeira se desenvolva nos moldes que estes conhecem. Assim, atualmente Inácio conta com a ajuda do banco de tocadores do Estrela de Ouro de Condado, grupo que brinca num ritmo completamente diferente do que Inácio costumava brincar.

A principal transformação ocorrida na brincadeira do Estrela do Oriente, assim como na brincadeira dos demais grupos, foi o tempo de duração da brincadeira. Atualmente são raras as brincadeiras que duram mais de duas horas. O modo de contratação também mudou bastante. Hoje a maioria das brincadeiras acontece apenas mediante a contratação por parte do governo estadual ou municipal. Se antigamente a brincadeira acontecia sem preocupação com o fator financeiro, hoje ela não acontece se não houver pagamento.

As mudanças mencionadas acima têm como consequência alterações profundas na estrutura da brincadeira, sobretudo no que diz respeito à transmissão dos conhecimentos inerentes à sua realização. Como os mais jovens não têm a oportunidade de assistir determinadas partes ou figuras (tendo em vista o tempo reduzido das apresentações), há uma ausência de referência no tocante ao modo de execução dessas partes. Figuras que não são mais apresentadas, que caem em desuso, correm o risco de não voltarem mais à brincadeira uma vez o conhecimento fica restrito àqueles que assistiram essas figuras no passado.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Segundo relatos de outros mestres de Cavalo Marino Inácio Lucindo brinca da maneira antiga. Ele ainda tenta conduzir sua brincadeira da maneira mais próxima possível do modo como aprendeu. Segundo Inácio, as mudanças que a estrutura da brincadeira de Cavalo-Marinho vem sofrendo nos últimos anos, no sentido da adaptação a um formato de apresentação de curta duração enfraquece a brincadeira:

“Sumiram com a palavra antiga de Cavalo-Marinho, em verso de cantar. Cabou-se, hoje é tudo remodelado. Quem remodelô o Cavalo-Marinho hoje foi o dinheiro... palanque de meio de rua acabou com o Cavalo-Marinho! Cavalo-Marinho pega de oito da noite e vai até seis e meia da manhã... tem vez que sete horas da manhã ainda tava na “roda grande”. Hoje Cavalo-Marinho começa é uma roda de gente que é uma boniteza. Quando mais chega um camarada da festa, para o Cavalo-Marinho e leva o povo lá pro palanque pra vê as mulher se balança e o Cavalo-Marinho não tem introdução do brincar... ai acabou-se quem canta, acabou os banqueiro, acabou os figureiro, galante brinca uma coisinha e já para. Fica naquele costume e quando chega num canto que é pra brinca duas horas, quando chega meia hora já pergunta: já não tá bom de pará, não? Ai Cavalo-Marinho foi pra lua!”

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Década de 1960	Início das atividades do Estrela do Oriente. É importante salientar que antigamente os Cavalos-Marinhos não possuíam nomes, eles eram conhecidos apenas pelo nome de seus donos ou mestres. Por exemplo – Cavalo-Marinho de Inácio, Cavalo-Marinho de Batista, Cavalo-Marinho de João Pedro.
Década de 1970	Passam pelo Cavalo-Marinho de Inácio alguns importantes brincadores como Biu Alexandre, Aguinaldo, o mateu “Cravo Branco”, “Duda Bilau”
Meados da década de 1990	Inácio é contactado pelos pesquisadores paulistas Alício Amaral e Juliana Pardo, que entre outras ações viabilizam oficinas de Inácio para estudantes de artes cênicas do estado de São Paulo, conferindo certa projeção ao mestre e ao brinquedo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

2005 - atual	Inácio Lucindo integra o elenco do espetáculo “A Barca” do Grupo Grial de Dança (grupo sediado no Recife, coordenado por Maria Paula Costa Rêgo). Com este grupo Inácio realiza apresentações por todos os estados do Brasil.
--------------	---

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS

10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS

Dentre os produtos culturais que destacam o Cavalo-Marinho Estrela do Oriente encontra-se a “levada” mais compassada, as toadas de ricas em harmonias, tudo conduzido de maneira bem singular pelo Mestre Inácio Lucindo. O ponto forte de Inácio Lucindo e seu Cavalo-Marinho Estrela do Oriente são sem dúvida as “figuras de poesia”, figuras que permitem ao figureiro a possibilidade de demonstrar sua desenvoltura com o verso improvisado dentro de determinadas métricas. Entre essas figuras podemos citar: o “Valentão”, o “Caboclo de Orubá”, o “Véio Friento”, o “Empareado”, entre outros.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Apresentações	<p>É importante chamar a atenção para o fato de que as etapas abaixo descritas não seguem uma ordem cronológica ou “evolutiva”. Mesmo a relação de interdependência é variável, flexível. Ao menos no grupo em questão estas etapas ocorrem de maneira sobreposta. Podem ser tanto simultâneas como reincidentes.</p> <p>O termo apresentação é utilizado dentro do contexto do grupo em referência a uma brincadeira que acontece dentro de um formato comercial, ou seja, o grupo é contratado para fazer uma apresentação de curta duração, muitas vezes desrespeitando etapas e sequências tradicionais da brincadeira. É interessante ressaltar o fato de que os brincadores, salvo raras exceções, são coniventes e ativos no processo de adaptação da brincadeira para o formato de apresentação. Assim, além da redução do tempo de duração da mesma, podemos ressaltar a homogeneização que vem ocorrendo no Cavalo-Marinho ao longo dos últimos dez anos.</p>
Ensaio	Cada vez mais raros, são brincadeiras com a função de preparação. O que distingue um ensaio de uma brincadeira é o fato de que não se utilizam as roupas no ensaio – os galantes não brincam trajados.
Manutenção de objetos cênicos	Atualmente os bichos, as roupas ou outros elementos cênicos do Cavalo-Marinho recebem algum tipo de manutenção em duas ocasiões: ou quando se encontram em condições tão precárias que não podem mais serem utilizados ou quando se aproxima uma apresentação importante para o grupo.
Brincadeiras	São cada vez mais raras as brincadeiras que duram a noite toda. Atualmente, salvo raros casos, as brincadeiras só acontecem mediante contrato ou pagamento

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Mestre	Atender/responder às figuras, “puxar” os arcos (conduzir o Baile dos Arcos).
Figureiro	Colocar as figuras.
Toadeiro	Cantar as toadas e loas nos momentos certos.
Pandeirista	Tocar pandeiro.
Bagista	Tocar bage.
Mineirista	Tocar mineiro.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Rebequista	Tocar rebeca.
Mateu	Receber figuras, tomar conta da roda da brincadeira, manter a atenção do público por meio do humor.
Bastião	Auxiliar Mateu, tomando conta da roda e recebendo figuras e provocando o riso do público por meio de gracejos e piadas.
Catita ou catirina	Mesma função que o Bastião.
Capitão	Atender e responder às figuras.
Dono	Detém a posse dos bichos, roupas e instrumentos do brinquedo. É o principal responsável pela manutenção dos mesmos.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	Casa/Sede do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente
QUEM PROVÊ	A sede do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente é um cômodo na casa de Inácio Lucindo, onde reside com sua família.
FUNÇÃO	Guardar os objetos e materiais e instrumentos do Cavalo-Marinho. Local de reuniões e manutenção de objetos.

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Para a feitura dos arcos e dos bichos do Cavalo-Marinho é utilizado um cipó denominado "japecanga", comum nas matas da região. As espadas são comumente feitas de jenipapo, de modo que esta madeira pode ser substituída por outra também resistente, como por exemplo o "quiri". As cabeças dos bichos podem ser feitas de uma madeira mais "porosa", material mais fácil de esculpir, como o caso da "praíba" e do mulungu, também utilizados na fabricação de rabecas na região da Zona da Mata Norte.
QUEM PROVÊ	Artesãos compram matéria-prima de terceiros, ou coletam na mata.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada objeto construído para o Cavalo-Marinho possui funções e significados específicos dentro do enredo da brincadeira. O cavalo, por exemplo, é utilizado pelo "Mestre Cavaleiro", que além de executar sua parte com evoluções pelo espaço, relaciona-se com a figura do "cobrador" e com a "galantaria". A presença do "cavalo" na brincadeira, assim como o "boi" é atribuída ao fato de serem animais cativos, obrigados a trabalhar a serviço do dono da terra. As matérias primas utilizadas para a fabricação dos objetos podem variar de acordo com a disponibilidade. O mais comum é que o artesão trabalhe com material coletado, restringindo a compra apenas para materiais que não podem ser adquiridos de outra maneira.
DISPONIBILIDADE	Normalmente os artesãos pegam estes materiais em áreas de preservação ou em propriedades particulares.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	No brinquedo do Cavalo-Marinho não existe alguma bebida ou comida específica, porém, quando a apresentação do brinquedo ocorre em algum momento festivo, geralmente, vendedores ambulantes vendem comida e bebidas para o público consumir.
QUEM PROVÊ	Vendedores ambulantes
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Para servir o público em geral.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO	Bichos (Boi, ema, Babau, cavalo, Burrinha e onça), Bonecos (Mané pequenino e Margarida), Perna-de-pau (mané gostoso), máscaras, Arcos, estrela, banco (onde sentam os tocadores), espadas, coroa do mestre, chapéu dos galantes, chapéu de mateu e bastião, pandeiro, baje e mineiro.
QUEM PROVÊ	O dono da brincadeira é quem provê a maioria dos objetos cênicos do Cavalo-Marinho. Porém, alguns figureiros costumam ter suas próprias máscaras, assim como mateu e bastião são donos de suas próprias indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os objetos cênicos têm função espetacular dentro da brincadeira, auxiliando o trabalho dos figureiros.

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	A roupa da galantaria do Estrela do Oriente é predominantemente amarela. Os Galantes vestem uma calça social preta comprida, com uma listra lateral amarela. Eles vestem camisa social amarela de manga comprida feita de cetim. Por cima da camisa é vestido um peitoral, bordado da mesma maneira que as golas de maracatu rural, ou seja, lantejoulas bordadas sobre um pano monocromático (no caso vermelho), afixadas por meio de linha e miçangas. Os desenhos formados pelos bordados variam muito, englobando estrelas, flores, corações, entre outros. Os figureiros utilizam paletó sobre a própria roupa, utilizando também um lenço na cabeça no caso de figuras mascaradas (a função do lenço aqui é de esconder o cabelo).
QUEM PROVÊ	As roupas e os adereços são de posse do grupo, do dono do brinquedo. Estes materiais podem ser adquiridos basicamente por meio de compra ou doação. O poder público (esfera municipal) auxilia também, mesmo que de forma esporádica e inexpressiva.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas possuem principalmente função estética. O paletó dos figureiros auxilia também tanto a esconder a real identidade do figureiro, como a protegê-lo de machucados decorrentes de constantes quedas ao chão.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Há alguns anos que Inácio Lucindo não possui uma galantaria fixa no Estrela do Oriente. Os galantes pouco experientes possuem uma dança insegura e inexpressiva, que contrasta negativamente com a habilidade que Inácio possui para a dança. O Estrela do Oriente é um dos poucos Cavalos-Marinhos onde acontece um momento denominado "baile do mestre", quando, antes de iniciar o baile dos arcos, cada um dos galantes faz uma pequena dança junto com ao Mestre.
QUEM EXECUTA	Na brincadeira do Estrela do Oriente a dança é principalmente executada pela galantaria e pelos figureiros. Nos momentos dos "trupés" e do "magui" é comum também que pessoas do público com algum conhecimento da dança participem.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Segundo depoimento de Biu Alexandre (Condado/PE), o único momento da dança que possui algum significado intrínseco é o Baile dos Arcos, que é realizado em homenagem a São Gonçalo do Amarante, santo católico.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	A música executada na brincadeira Cavalo-Marinho Estrela do Oriente notadamente mais compassada, de harmonias mais sofisticadas e com o andamento mais lento. Porém, ao longo da brincadeira o andamento/pulso rápido cresce de maneira muito orgânica.
------------------	---

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

QUEM PROVÊ	A música fica sob a responsabilidade dos integrantes do banco de tocadores, sendo que algumas figuras também cantam loas e toadas específicas. Mateu e Bastião também auxiliam o banco de tocadores percutindo suas bexigas de boi na perna ao longo de toda a brincadeira.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A música possui função cênica na brincadeira. Diferentes partes ou etapas da brincadeira possuem diferentes toadas, de modo que a relação entre a música e a "atuação" dos figureiros é complementar. É também por meio da música que são construídos diferentes climas, ou momentos na música. Em alguns momentos a música gera um adensamento espaço-temporal, sendo que em outros gera uma dispersão ou "afrouxamento".

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	Os instrumentos presentes na brincadeira do Cavalo-Marinho Estrela do Oriente são: rebeca, Pandeiro, baje, mineiro, bexiga de boi e apito.
QUEM PROVÊ	A rebeca é de posse do próprio rabequeiro, portanto, varia muito em relação à sua origem e materiais. Com exceção da bage e da bexiga de boi, todos os instrumentos são comprados em lojas. A bage pode ser confeccionada por integrantes do brinquedo ou comprada de outros artesãos da região. A bexiga é comprada de um funcionário do matador local e "tratada" pelo próprio mateu.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	O conjunto de tocadores de Cavalo-Marinho, o "banco" possui função fundamental na brincadeira. É a musicalidade que anima os sambadores e que atrai o público.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
Brincadores	Organização dos artefatos e roupas utilizadas ao longo da brincadeira.
Brincadores e familiares	Lavagem das roupas da galantaria.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input type="checkbox"/>	VENDE <input checked="" type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input checked="" type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input checked="" type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input checked="" type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rebeca.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****03****13. BENS ASSOCIADOS**

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Casa do Mestre Inácio Lucindo	Localidade 1 / Edificações - 02

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

Anexo 2 – Registro Nº 124

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 14

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão	
PESQUISADOR(ES)	LINEU GABRIEL GUARALDO	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Lineu Gabriel Guaraldo	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	04
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADES	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Condado, Goiana, Itaquitinga, Aliança, Camutanga, Itambé, Pedras de Fogo, Ferreiros e São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Dança
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Samba
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	Aguinaldo Roberto da Silva	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	15
OCUPAÇÃO	Figureiro, mestre dos arcos, pandeirista	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	28/02/1966
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input checked="" type="checkbox"/> FILHO DE MESTRE BIU ALEXANDRE		

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

04

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimento rápidos, ágeis, de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da “tisorinha” (tesourinha) - movimento que é realizado em deslocamento abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.

Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de passos, trupés, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.

A maior parte da dança é realizada de frente para o “banco” (banco de madeira onde ficam sentados os músicos – rebequeiro, padeirista, bajista e mineirista). Quando o “banco” toca as chamadas “toadas soltas” (músicas que não se relacionam com nenhuma figura), os galantes, assim como pessoas do público, realizam os “trupés”. Os trupés acontecem da seguinte maneira: lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, os sambadores efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando diferentes passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se ao centro.

O “Baile dos Arcos” (baile dos arcos) engloba a “Dança de São Gonçalo”, o “Zabelim”, a “Cobra”, o “Assubi da ladeira”; é considerado por muitos como um momento de importância diferenciada na brincadeira. No “Baile dos Arcos” acontecem deslocamentos coletivos que formam desenhos no espaço. A galantaria dividida em dois cordões (filas) obedece aos comandos do “Mestre dos Arcos”, que se posiciona à frente e ao centro dos dois cordões. O “Mestre dos Arcos” executa os comandos por meio do apito, utilizando também gestos com as mãos e braços.

Os grupos de Cavalo-Marinho da Zona da Mata Norte e alguns de outras localidades executam o magui (maguio ou mergulhão) logo no início da brincadeira. Os sambadores posicionam-se em meia-lua diante do banco de tocadores. As toadas de maguio são curtas e rápidas, versos de apenas uma linha que se repetem exaustivamente, com uma sutil diferença de acentuação, criando uma sensação rítmica crescente, são os chamados “martelos”. A repetição cíclica

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****04**

instaura um adensamento espaço-temporal. Exemplos de toadas de magui:

“Aqui não tem... maguiadô... aqui não tem maguiadô!

Pisa no pé pra pisá... pisa no pé pra pisá!”

Com o banco entoando as toadas de maguio, a pessoa que está posicionada em frente à rabeca inicia o jogo dirigindo-se à pessoa que está à sua frente, no outro extremo da meia-lua. Esse convite/desafio é feito com o corpo e com o olhar, num movimento que tem de respeitar uma duração de tempo fixa predeterminada. O trupé é forte, fazendo, na maioria das vezes (mas não sempre), com que a frase melódica característica do maguio construa-se com o bater de pés no chão. Seguindo uma lógica de pergunta e resposta, cada brincador que é convidado ao jogo pode escolher a pessoa que vai desafiar, compondo sua movimentação dentro do compasso rítmico.

Ao final de uma brincadeira de Cavalo-Marinho, depois do “Baile do Boi”, acontece o “Baile de Despedida” também chamado de “Roda Grande”, quando a galantaria dança em roda, ou mantendo a movimentação em sentido anti-horário, todos voltados de frente para o centro da roda, ou no local alternando constantemente entre os dois brincadores vizinhos, ficando hora de frente para um, hora de frente para outro, tal qual o coco de roda, outra manifestação popular existente no estado de Pernambuco.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE

6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

Os grupos de Cavalo-Marinho realizam suas brincadeiras em locais planos, normalmente na rua. As brincadeiras de Cavalo-Marinho costumam ser realizadas em festas, compondo a programação juntamente com outras expressões culturais, como ciranda, mamulengo, entre outras. Nessas ocasiões é comum que o local da brincadeira seja definido conjuntamente entre algum responsável do grupo e o contratante.

Antigamente as brincadeiras aconteciam na maioria das vezes em locais com chão de terra, ou “pêra” (corruptela de poeira) na pronúncia dos brincadores. Com o processo de urbanização das cidades, algumas das ruas onde aconteciam as brincadeiras foram “calçadas”, sendo que, atualmente, a maioria das brincadeiras acontece em locais com chão de cimento ou de paralelepípedos. Segundo os relatos de brincadores, este fato desencadeou inúmeras mudanças na execução da dança do Cavalo-Marinho, assim como na apresentação de determinadas partes onde os brincadores têm de rolar ou cair no chão.

Nas proximidades de uma roda de brincadeira de Cavalo-Marinho é comum a presença de ambulantes comercializando comidas e bebidas. Entre as comidas comercializadas é comum encontrar salgados fritos e assados, pastéis, batata frita, cachorro quente etc. Entre as bebidas: refrigerantes, cachaça, água e cerveja.

Antigamente era comum que a brincadeira fosse contratada por donos de bares (bodegas) para brincar. O dono do estabelecimento, na expectativa de lucrar com a venda de comidas e bebidas, pagava para a brincadeira acontecer.

As loas são formas de expressão poética que caracterizam a brincadeira do Cavalo-Marinho e são praticadas durante a encenação feita pelas figuras. O lugar onde esta atividade é encenada é o terreiro.

O terreiro é o lugar onde a brincadeira acontece de forma espontânea. O banco (onde sentam os músicos) delimita o espaço para a formação do terreiro que se configura pelo formato circular através da aglutinação do público em torno dos brincadores. Com o banco ao fundo as figuras vão chegando e dançando, entram no meio do terreiro, se colocam perante o banco para realizarem suas encenações por meio dos diálogos, das loas e das danças. O público aglutinado ao redor assiste a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar preferencialmente ao ar livre. Historicamente a brincadeira do Cavalo-Marinho sempre aconteceu em qualquer espaço ao ar livre, quando um brincador morava em um engenho ou nas terras de uma usina procurava-se um terreno plano para ali formar o terreiro.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****04****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS****Condado**

Igreja Matriz – Nossa Senhora das Dores; Praça 11 de novembro; Praça de eventos; Rua principal.

Itaquitinga

Igreja Matriz – São SeBastião; Igreja de Santa Terezinha; Avenida Antônio Carlos de Almeida.

Camutanga

Antigo Mercado Público; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Rosário; Capela de Nossa Senhora de Fátima; Capela de São SeBastião; Conjunto Urbano; Casario do núcleo urbano; Engenho; Casa-grande do Engenho Santo Antônio.

Ferreiros

Cadeia Pública; Casa do Menor; Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição; Capela do Santuário da Mãe Rainha; Casa-Grande do Engenho Perori; Casa-Grande do Engenho Guararema; Casa-Grande do Engenho; Bebedouro; Casa-Grande do Engenho Salgado.

Itambé

Areópago e Loja Maçônica; Prédio da Escola Arruda Câmara; Prédio do Hospital Público; Prédio do Antigo Fórum; Câmara de Vereadores; Prédio dos Correios; Elemento escultórico; Obelisco a Dom Vital; Monumento à Imaculada Conceição; Monumento ao Cristo Redentor (Praça Getúlio Vargas); Igreja de Nossa Senhora do Desterro (sede); Casario da Praça Monsenhor Júlio Maria; Casario da Rua 15 de novembro; Casario da Praça Dom Vital; Casario da Rua Santo Antônio; Casario da Rua Desembargador Vieira de Melo; Engenho Lages; Engenho Pangauá; Engenho Santo Antônio; Engenho Santa Rita; Engenho Guabiraba; Engenho São José; Engenho Monge; Engenho Teixeira; Engenho de São SeBastião; Engenho Monte Carmelo; Engenho Catarina; Engenho Jurema; Engenho Laços; Engenho Carnaúba; Engenho Recreio; Engenho Glória; Engenho Meirinho; Engenho Cordeiro; Engenho Progresso; Engenho Boa Vista; Engenho Jardim; Engenho Pau Amarelo; Engenho Cumaru

Macaparana

Prédio da Prefeitura; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Amparo; Igreja de Nossa Senhora das Dores, Capela São SeBastião - Sítio Ribeiro; Capela de Nossa Senhora da Conceição - Distrito de Poço Comprido; Capela de São SeBastião - Sítio Pau D'arco; Capela de Nossa Senhora de Lourdes – Usina, Capela de Nossa Senhora de Fátima - Vila Paquevira; Capela de Nossa Senhora da Conceição Distrito de Pirauá, Capela São Severino Ramos - Sítio Urucu; Capela de Santo Antônio - Lagoa Grande; Capela do Menino Deus - Sítio Pá-Seca; Capela do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Macapá Velho; Casa-grande do Engenho Recanto; Casa-grande do Engenho Bonito; Casa-grande do Engenho Balanço; Casa-grande do Engenho Macapazinho

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

A dança faz parte do repertório expressivo do Cavalo-Marinho. O agenciamento dos espaços das apresentações é geralmente realizado pelo dono ou outro responsável pelo grupo.

Os grupos de Cavalo-Marinho realizam suas brincadeiras em locais planos, normalmente na rua. As brincadeiras de Cavalo-Marinho costumam ser realizadas em festas, compondo a programação juntamente com outras expressões culturais, como ciranda, mamulengo, entre outras. Nessas ocasiões, é comum que o local da brincadeira seja definido conjuntamente entre algum responsável do grupo e o contratante.

Antigamente as brincadeiras aconteciam na maioria das vezes em locais com chão de terra, ou “pêra” (corruptela de poeira) na pronúncia dos brincadores. Com o processo de urbanização das cidades, algumas das ruas onde aconteciam as brincadeiras foram “calçadas”, sendo que, atualmente, a maioria das brincadeiras acontece em locais com chão de cimento ou de paralelepípedos. Segundo os relatos de brincadores, este fato desencadeou inúmeras mudanças na execução da dança do Cavalo-Marinho, assim como na apresentação de determinadas partes onde os brincadores têm de rolar ou cair no chão.

Nas proximidades de uma roda de brincadeira de Cavalo-Marinho é comum a presença de ambulantes comercializando comidas e bebidas. Entre as comidas comercializadas é comum encontrar salgados fritos e assados, pastéis, batata frita, cachorro quente etc. Entre as bebidas: refrigerantes, cachaça, água e cerveja.

Antigamente era comum que a brincadeira fosse contratada por donos de bares (bodegas) para brincar. O dono do estabelecimento, na expectativa de lucrar com a venda de comidas e bebidas, pagava para a brincadeira acontecer.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****04****7. TEMPO****7.1. PERIODICIDADE**

A dança encontra-se presente em todas as brincadeiras de Cavalo-Marinho, desde o início ao fim da brincadeira. Esta, por sua vez, é característica do ciclo natalino, embora sua ocorrência se estenda por todo ano.

Quanto à periodicidade com que acontecem atualmente as brincadeiras de Cavalo-Marinho podemos afirmar que existem datas que são regulares, ou seja, que acontecem mais ou menos nas mesmas datas todos os anos (como é o caso da festa de São Sebastião em Condado/PE no último final de semana de Janeiro, o encontro de Cavalos-Marinhos no dia 25/12 na Cidade Tabajara/Olinda e o dia de Reis também na Cidade Tabajara/Olinda e na cidade de Camutanga/PE) e outras datas que são flutuantes. De modo geral, se houver contratos (brincadeiras pagas pelo poder público ou particulares), o Cavalo-Marinho apresenta-se ao longo de todo o ano. Grande parte dos sambadores de Cavalo-Marinho é também integrante de Maracatus de Baque Solto, o que acaba por inviabilizar apresentações muito próximas ao período carnavalesco, quando se intensifica a demanda de trabalho relativa aos preparativos para o carnaval.

Segundo depoimento de Biu Alexandre até a década de 1990 era comum que todos os Grupos de Cavalo-Marinho realizassem ensaios durante os sábados do mês de julho, sendo que, depois do ensaio geral (uma brincadeira tal qual é, porém sem o uso de roupas ou máscaras) acontecessem brincadeiras todos os sábados até o dia 06 de janeiro - no "Dia de Reis". Atualmente é muito raro que ocorra uma brincadeira do Cavalo-Marinho sem que haja um contrato, porém, muitos dos brincadores mencionam que no passado era comum a realização de brincadeiras em datas comemorativas, por exemplo, no dia do aniversário de algum sambador do grupo.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Nascido no Engenho Paraguassu, no município de Aliança, Aguinaldo Roberto da Silva é filho de Mestre Biu Alexandre, do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado. Aguinaldo brinca desde os 12 anos de idade, sendo que começou a brincar na cidade de Condado, no Cavalo-Marinho de Mestre Inácio Lucindo. Desde o ano de 2005, Aguinaldo colabora com as criações do Grupo Grial de Dança (Recife-PE) integrando o elenco de alguns dos espetáculos do grupo. Aguinaldo ministra oficinas com frequência em diferentes estados do Brasil, sendo que já realizou apresentações na Alemanha e na Bélgica.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****04****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

O Cavalo-Marinho é uma manifestação com gêneses atreladas a hibridizações culturais ocasionadas em senzalas de engenhos de cana-de-açúcar, no bojo de uma sociedade escravocrata, onde se mestiçaram matrizes culturais ameríndias, africanas e europeias. A Zona da Mata Norte pernambucana tem sua história econômica e social intimamente ligada à estrutura fundiária da monocultura da cana-de-açúcar que, implementada no Brasil colonial, perdura até os dias atuais orientando as relações sociais da região. A paisagem atual é caracterizada pela vastidão assustadora do relevo coberto por cana-de-açúcar.

Os padrões de movimento encontrados na dança do Cavalo-Marinho são frutos deste contexto de hibridizações culturais. No Cavalo-Marinho existem momentos como o “Baile dos Arcos”, no qual acontecem coreografias espaciais que nos remetem a padrões de movimento comuns às danças ibéricas, assim como há a presença de códigos corporais que nos remetem à expressividade de etnias indígenas existentes na região.

A respeito das transformações observadas na dança do Cavalo-Marinho pode-se observar que, como consequência da crescente adaptação da brincadeira para o formato de apresentação cultural com curta duração, há atualmente um certo destaque para o “Magui” e para o “Baile dos Arcos”. Como as apresentações são curtas os brincadores acabam por eleger partes “mais vistosas”, mais chamativas, pois agora o foco não é mais a realização da brincadeira, e sim o ato de cativar público e contratante. Segundo depoimentos de brincadores, não existiam pessoas de fora do contexto da brincadeira nas rodas de magui da década de 1970. Atualmente o magui é extremamente popular entre as pessoas da Região Metropolitana de Recife que possuem algum envolvimento com dança, teatro, música e “cultura popular”.

Atualmente os brincadores ministram oficinas para os mais diversos públicos ao longo de todo ano. De fato, o exercício de organizar o conhecimento corporal com foco na transmissão traz aos brincadores uma nova relação com seu saber. Atualmente, existem muitos brincadores de Cavalo-Marinho que travam relações íntimas com profissionais das artes ciências, da dança e da música, o que pode se dar por meio de oficinas, palestras, assessorias a grupos, participação em eventos acadêmicos e até mesmo integrando projetos e espetáculos na área.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

“Cavalo marinho tem a dança, tem o tombo... tombo é realmente aquele tombo que dá no corpo. Passo que são vários movimentos de perna que a gente faz na dança”.

“O Magui é dança também, hoje a gente vê vários movimentos de corpo no magui que não tem...que nunca foram de Cavalo-Marinho. Algumas pessoas que chegaram dentro do terreiro de Cavalo-Marinho, que entraram no samba que inventaram esses ritmo diferentes... e pegou. Você chega na terreiro de Cavalo-Marinho, você ve várias pessoas batendo o magui, cada um com seu ritmo diferente. Claro que você vai fazer um seu, você vai inventar um também. E quem é do Cavalo-Marinho não quer perder pra aquela pessoa que é de fora. Aquela pessoa vem pra se amostrar, pra mostrar que sabe fazer aquilo ali. As pessoas estão perdendo a tradição da dança do magui. Eu assisti muito o Cavalo-Marinho de finado Batista e o movimento que eu faço hoje foi eu fazendo sozinho em casa, por que eu vi ele brincado no terreiro dele com os galantes dele e eu fui tentar fazer aquilo ali, então eu aprendi através do Cavalo-Marinho dele. Ele fazia 3 movimentos diferentes: perna pra trás, perna pra frente e levantar a perna na cara de algum componente dele”.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Década de 1980	Implementação da dança do magui pelo Cavalo-Marinho de Batista (Chã de Camará – Aliança/PE)

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

A dança é um dos traços culturais mais característicos do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 04****10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO**

ETAPA	ATIVIDADE
Apresentações	<p>É importante chamar a atenção para o fato de que as etapas abaixo descritas não seguem uma ordem cronológica ou “evolutiva”. Mesmo a relação de interdependência é variável, flexível. Ao menos no grupo em questão estas etapas ocorrem de maneira sobreposta. Podem ser tanto simultâneas como reincidentes.</p> <p>O termo apresentação é utilizado dentro do contexto do grupo em referência a uma brincadeira que acontece dentro de um formato comercial, ou seja, o grupo é contratado para fazer uma apresentação de curta duração, muitas vezes desrespeitando etapas e sequências tradicionais da brincadeira. É interessante ressaltar o fato de que os brincadores, salvo raras exceções, são coniventes e ativos no processo de adaptação da brincadeira para o formato de apresentação. Assim, além da redução do tempo de duração da mesma, podemos ressaltar a homogeneização que vem ocorrendo no Cavalo-Marinho ao longo dos últimos dez anos.</p>
Ensaio	Cada vez mais raros, são brincadeiras com a função de preparação. O que distingue um ensaio de uma brincadeira é o fato de que não se utilizam as roupas no ensaio – os galantes não brincam trajados.
Manutenção de objetos cênicos	Atualmente os bichos, as roupas ou outros elementos cênicos do Cavalo-Marinho recebem algum tipo de manutenção em duas ocasiões: ou quando se encontram em condições tão precárias que não podem mais serem utilizados ou quando se aproxima uma apresentação importante para o grupo.
Brincadeiras	São cada vez mais raras as brincadeiras que duram a noite toda. Atualmente, salvo raros casos, as brincadeiras só acontecem mediante contrato ou pagamento

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Mestre	Atender/responder às figuras, “puxar” os arcos (conduzir o Baile dos Arcos).
Figureiro	Colocar as figuras.
Toadeiro	Cantar as toadas e loas nos momentos certos.
Pandeirista	Tocar pandeiro.
Bagista	Tocar bage.
Mineirista	Tocar mineiro.
Rebequista	Tocar rebeca.
Mateu	Receber figuras, tomar conta da roda da brincadeira, manter a atenção do público por meio do humor.
Bastião	Auxiliar Mateu, tomando conta da roda e recebendo figuras e provocando o riso do público por meio de gracejos e piadas.
Catita ou catirina	Mesma função que o Bastião.
Capitão	Atender e responder às figuras.
Dono	Detém a posse dos bichos, roupas e instrumentos do brinquedo. É o principal responsável pela manutenção dos mesmos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 04****10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES**

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO
DISPONIBILIDADE

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO	Bichos (Boi, ema, Babau, cavalo, Burrinha e onça), Bonecos (Mané pequenino e Margarida), Perna-de-pau (mané gostoso), máscaras, arcos, estrela, banco (onde sentam os tocadores), espadas, coroa do mestre, chapéu dos galantes, chapéu de Mateu e Bastião, pandeiro, baje e mineiro.
QUEM PROVÊ	O dono da brincadeira é quem provê a maioria dos objetos cênicos do Cavalo-Marinho. Porém, alguns figureiros costumam ter suas próprias máscaras, assim como Mateu e Bastião são donos de suas próprias indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os objetos cênicos têm função espetacular dentro da brincadeira, auxiliando o trabalho dos figureiros.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

04

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	<p>Roupas - Cada figura é caracterizada com roupas específicas que ajudam a definir/diferenciar umas das outras, este é um dos papéis que a indumentária tem para as figuras no Cavalo-Marinho. Geralmente as figuras masculinas se vestem com camisa social, com paletó, máscara, calça comprida, sapato e chapéu. A mesma máscara pode ser utilizada para mais de uma figura, sendo que o que irá diferenciar uma figura da outra será a sua toada de chamada, o seu gestual, sua movimentação e os diálogos e loas que ela fala.</p> <p>Os galantes têm uma caracterização diferenciada e são um grupo. Os galantes usam calça comprida e camisa de manga comprida, feitas de tecido mais 'fino' e caro, como cetim, por exemplo. Usam um peitoral (peiturá), que é uma espécie de gola colocada por cima da camisa social e bordada com lantejoulas coloridas e espelhos (e outros materiais cintilantes, ou conforme a criatividade de quem confecciona), formando variados desenhos geométricos ou não, sendo toda contornada por franjas de tecido (ou de lã) coloridas. O chapéu também é muito colorido e brilhante, feito com papel dourado, prateado, espelhos e bordados variados. A dama e a pastorinha usam vestidos geralmente em cetim e chapéu enfeitado com fitas coloridas.</p> <p>O Mateu e o Bastião usam roupas multicoloridas, chapéu em forma de cone coberto de papel laminado colorido e matulão amarrado nos quadris, nas costas, feito de folha de bananeira.</p> <p>Uma característica bem marcante das roupas do mestre, dos galantes e do Mateus e Bastião são as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane etc. presentes nas bordas de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam.</p> <p>Adereços -</p> <p>1. Máscaras - As máscaras utilizadas na brincadeira do Cavalo-Marinho podem ser de diversos materiais, entre eles, sola (câmara de pneu), couro de bode, couro de boi, couro sintético, papel machê, podem ser feitas de sapatos velhos sendo que alguns grupos utilizam também máscaras adquiridas em lojas de fantasia. As máscaras de couro podem ser com pelos, sem pelos e até pintadas. Uma mesma máscara pode ter alguns detalhes pintados, porções com e sem couro. Todas as máscaras de Cavalo-Marinho observadas cobrem o rosto todo do figureiro, sendo sempre utilizada com um lenço amarrado à cabeça para esconder o cabelo (a maioria das figuras mascaradas utiliza chapéu de palha).</p>
QUEM PROVÊ	As roupas e os adereços são de posse do grupo, do dono do brinquedo. Estes materiais podem ser adquiridos basicamente por meio de compra ou doação. Existem casos em que o poder público (esfera municipal) auxilia, mesmo que de forma esporádica e ainda inexpressiva.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas possuem principalmente função estética. O paletó dos figureiros auxilia também tanto a esconder a real identidade do figureiro, como a protegê-lo de machucados decorrentes de constantes quedas ao chão.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****04****10.9. DANÇAS**

DESCRIÇÃO	<p>A dança é extremamente presente na brincadeira do Cavalo-Marinho. Trata-se de um dos principais recursos expressivos das figuras, porém é também executada por outros brincadores que não estão botando figuras e/ou por pessoas do público em interação com a brincadeira. Há figuras que possuem uma forma de dançar específica, como é o caso da figura “Mané Taião” que executa passos deslocando-se lateralmente. De forma geral, a dança do Cavalo-Marinho se caracteriza por padrões de movimentos rápidos, ágeis, de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo.</p> <p>Não existem nomes para os passos, com exceção da “tesoura” - movimento que é realizado em deslocamento abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos da dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. A maior parte dança é realizada de frente para o “banco” (banco de madeira onde ficam sentados os músicos que tocam bombo, mineiro e rebeca).</p> <p>Assim como a música, a dança está estritamente vinculada à encenação e conseqüentemente aos diálogos característicos de cada figura. Ela é a forma de expressão que a figura utiliza para fazer sua chegada ao terreiro e também para se despedir e se retirar. Há figuras que dialogam e dançam ao mesmo tempo, para outras a dança antecede os diálogos.</p> <p>Percebe-se que muitas das ações que a figura quer mostrar se concretizam quando ela dança (linguagem corporal) animada pela música produzida pelo banco (linguagem musical), e os diálogos acontecem para comunicar a sua mensagem (linguagem verbal), interligar uma figura à outra, atrair a atenção do público para aquela cena.</p> <p>Quando na realização de uma cena uma figura está dialogando com o Capitão ou em parceria com outra figura, ao serem concluídos os diálogos, geralmente, as figuras juntam-se lado a lado e recuam dançando e em seguida retornam para frente do banco executando a mesma dança. Ao chegar à frente do banco iniciam novamente os diálogos promovendo novas situações para aquela trama. Isso mostra que a dança funciona também para estruturar o roteiro de apresentação das figuras, como um elemento de corte para indicar a conclusão de uma sequência de diálogos e posteriormente a preparação para outra cena.</p>
QUEM EXECUTA	<p>A dança é executada principalmente pela galantaria e pelos figureiros. Nos momentos dos “trupés” e do “magui” é comum também que pessoas do público com algum conhecimento da dança participem.</p>
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	<p>As danças fazem parte da composição das figuras quando entram na roda do Cavalo-Marinho. Algumas figuras recitam loas e entre uma loa e outra dançam ao som das toadas.</p> <p>Segundo depoimento de Biu Alexandre, o único momento da dança que possui algum significado intrínseco é o Baile dos Arcos, que é realizado em homenagem a São Gonçalo do Amarante, santo católico.</p>

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	<p>Durante toda a brincadeira, o banco de tocadores (formado por um rebequista, um toadeiro, um pandeirista, dois bajistas, e um mineirista) executa música acompanhando/conduzindo as “cenas” que compõem a dramaturgia do Cavalo-Marinho. O Mateu e o Bastião possuem cada um uma bexiga de boi inflada de ar que percutida na lateral da perna produz um som grave que acompanha o toque do pandeiro, marcando o ritmo da brincadeira.</p> <p>A relação da dança com a música é direta e precisa. Pode-se observar que os brincadores dos Cavalos-Marinhos da Zona da Mata Norte (Estrela de Ouro, Estrela Brilhante, Boi Pintado, Boi Brasileiro e Mestre Batista) possuem uma maior precisão nesta relação entre o ritmo da música e a execução da dança.</p>
QUEM PROVÊ	<p>A música fica sob a responsabilidade dos integrantes do banco de tocadores, sendo que algumas figuras também cantam loas e toadas específicas. Mateu e Bastião também auxiliam o banco de tocadores percutindo suas bexigas de boi na perna ao longo de toda a brincadeira.</p>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****04****FUNÇÃO /
SIGNIFICADO**

A música possui função cênica na brincadeira. Diferentes partes ou etapas da brincadeira possuem diferentes toadas, de modo que a relação entre a música e a "atuação" dos figureiros é complementar. É também por meio da música que são construídos diferentes climas, ou momentos na música. Em alguns momentos, a música gera um adensamento espaço-temporal, sendo que em outros gera uma dispersão ou "afrouxamento".

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS**DESCRIÇÃO**

Os instrumentos presentes nas brincadeiras dos Cavalos-Marinhos desta localidade (Norte-centro) são: rebeca, pandeiro, baje, mineiro, bexiga de boi e apito.

QUEM PROVÊ

A rebeca é de posse do próprio rabequeiro, portanto, varia muito em relação à sua origem e materiais. Cláudio, rebequista do Estrela de Ouro, possui rebecas confeccionadas em Ferreiros-PE e Natal-PB. Luiz Paixão, rebequista do Boi Brasileiro, utiliza rebeca confeccionada em Campinas/SP. Com exceção da bage e da bexiga de boi, todos os instrumentos são comprados em lojas. A bage pode ser confeccionada por integrantes do brinquedo ou comprada de outros artesãos da região. A bexiga é comprada de um funcionário do matador local e "tratada" pelo próprio Mateu ou outro brincador do grupo responsável por realizar esta tarefa.

**FUNÇÃO /
SIGNIFICADO**

O conjunto de tocadores de Cavalo-Marinho, o "banco" possui função fundamental na brincadeira. É a musicalidade que anima os sambadores e que atrai o público.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO**EXECUTANTE****ATIVIDADE**

Brincador

Guardar as indumentárias, adereços e demais objetos utilizados ao longo da brincadeira.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTOPARA USO PRÓPRIO VENDE TROCA OUTRO

ESPECIFICAR

**PARTICIPAÇÃO NA RENDA
FAMILIAR**SIM NÃO PRINCIPAL FONTE DE RENDA COMPLEMENTO **MODO DE COMERCIALIZAÇÃO**DIRETO INTERMEDIÁRIO COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO **12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES**

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rebeca.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****04****13. BENS ASSOCIADOS**

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09
Rabeca	Sítio / Formas de Expressão - 03
Magui	Localidade 1 / Formas de Expressão - 08
Lôas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 07
Banco	Localidade 1 / Formas de Expressão - 01

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 44 e 47

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	04
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão	
PESQUISADOR(ES)	LINEU GABRIEL GUARALDO	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Lineu Gabriel Guaraldo	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	05
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo e São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Diálogos
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não Possui
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	Dono de Cavalinho Marinho	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	12	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Luiz Miguel de Lima	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	07
OCUPAÇÃO	Figureiro e Mestre	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> OUTRO _____	<input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> VENDEDOR	<input type="checkbox"/> PÚBLICO <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O **ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS**.



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****12****F40****05****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

O Cavalo-Marinho conta a história de dois negros, Mateu e Bastião, que são escravos contratados pelo Capitão Marim (Capitão Marinho) para tomar conta de seu terreiro (sua terra, sua fazenda, sua festa; isto pode variar bastante).

Enquanto eles tomam conta do lugar, vão aparecendo várias figuras que interagem com eles. Os diálogos entre as figuras do Cavalo-Marinho giram em torno deste enredo principal, mas também em torno de temas da realidade local, como a exploração do trabalho, a situação da mulher que está com marido ausente há muitos meses, o bêbado, o vendedor, etc. Os diálogos têm uma estrutura fixa que tem um sentido dentro da brincadeira, mas é muito variável e cheio de improvisos, é carregado de duplo sentido, muita “safadeza” e, na maioria das vezes, tem temática adulta.

Neste Inventário vamos trabalhar com uma amostragem desses diálogos, visto que a descrição literal não será possível devido ao desaparecimento de algumas figuras, ao tempo de apresentações que são curtos e a rememoração de alguns diálogos pelos brincadores. O Cavalo-Marinho tem cerca de 70 figuras e a maioria delas tem diálogos umas com as outras, o que permite ao espectador entender a própria história que o Cavalo-Marinho narra.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região têm diversos espaços para seu acontecimento que pode variar a periodicidade de participação. Um local bastante significativo para a brincadeira de vários grupos de Cavalo-Marinho, inclusive o Boi de Ouro é a Casa da Rabeca do Brasil que realiza há dezessete anos encontros anuais do folguedo. No dia 25 de dezembro (natal) e 06 de janeiro (festa de reis). Casa da cultura, espaço também de encontros de diversos folguedos do ciclo natalino como: pastoril, reisado e Cavalo-Marinho também um encontro anual promovido pela FUNDARPE que acontece nas últimas semanas do mês de dezembro. Festa do motorista em Itambé que acontece uma grande festa, incluindo procissão da igreja católica da cidade, quermesse, parque, barracas de comida; é promovida pelos motoristas e comerciantes dos municípios de Itambé e Pedras de Fogo e acontece na última semana do mês de maio.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**Camutanga**

Antigo Mercado Público; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Rosário; Capela de Nossa Senhora de Fátima; Capela de São Sebastião; Conjunto Urbano; Casario do núcleo urbano; Engenho; Casa-grande do Engenho Santo Antônio.

Ferreiros

Cadeia Pública; Casa do Menor; Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição; Capela do Santuário da Mãe Rainha; Casa-Grande do Engenho Perori; Casa-Grande do Engenho Guararema; Casa-Grande do Engenho; Bebedouro; Casa-Grande do Engenho Salgado.

Itambé

Areópago e Loja Maçônica; Prédio da Escola Arruda Câmara; Prédio do Hospital Público; Prédio do Antigo Fórum; Câmara de Vereadores; Prédio dos Correios; Elemento escultórico; Obelisco a Dom Vital; Monumento à Imaculada Conceição; Monumento ao Cristo Redentor (Praça Getúlio Vargas); Igreja de Nossa Senhora do Desterro (sede); Casario da Praça Monsenhor Júlio Maria; Casario da Rua 15 de novembro; Casario da Praça Dom Vital; Casario da Rua Santo Antônio; Casario da Rua Desembargador Vieira de Melo; Engenho Lages; Engenho Pangauá; Engenho Santo Antônio; Engenho Santa Rita; Engenho Guabiraba; Engenho São José; Engenho Monge; Engenho Teixeira; Engenho de São Sebastião; Engenho Monte Carmelo; Engenho Catarina; Engenho Jurema; Engenho Laços; Engenho Carnaúba; Engenho Recreio; Engenho Glória; Engenho Meirinho; Engenho Cordeiro; Engenho Progresso; Engenho Boa Vista; Engenho Jardim; Engenho Pau Amarelo; Engenho Cumaru

Macaparana

Prédio da Prefeitura; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Amparo; Igreja de Nossa Senhora das Dores, Capela São

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****12****F40****05**

Sebastião - Sítio Ribeiro; Capela de Nossa Senhora da Conceição - Distrito de Poço Comprido; Capela de São Sebastião - Sítio Pau D'arco; Capela de Nossa Senhora de Lourdes – Usina, Capela de Nossa Senhora de Fátima - Vila Paquevira; Capela de Nossa Senhora da Conceição Distrito de Pirauá, Capela São Severino Ramos - Sítio Urucu; Capela de Santo Antônio - Lagoa Grande; Capela do Menino Deus - Sítio Pá-Seca; Capela do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Macapá Velho; Casa-grande do Engenho Recanto; Casa-grande do Engenho Bonito; Casa-grande do Engenho Balanço; Casa-grande do Engenho Macapazinho; Casa-grande do Engenho União; Casa-grande do Engenho Três Poços; Casa-grande do Engenho Tanque das Flores; Casa-grande do Engenho Diligência, Casa-grande do Engenho Lagoa Dantas; Casa-grande do Engenho Conceição; Casa-grande do Engenho Cipó Branco.

http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf

<http://www.pedrasdefogoonline.com.br/p/pesquisa.html>

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Os diálogos fazem parte de todos os grupos do Cavalo-Marinho, ou seja, é a estrutura verbal que dá sentido à narrativa da brincadeira. Os locais e os preços para as apresentações geralmente são realizados através do dono dos grupos.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Geralmente o Cavalo-Marinho ocorre no ciclo natalino que está compreendido entre os meses de Dezembro e Janeiro. Festas durante o ano em meses variados aos sábados financiados pelos donos da brincadeira. É durante a brincadeira de Cavalo-Marinho que podemos ver e ouvir os diálogos que são parte também da figura. A linguagem verbal.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Luiz Miguel, figureiro e mestre do Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de fogo, brinca Cavalo-Marinho desde criança. Começou no Cavalo-Marinho como dama, depois foi arrelequim, galante e contramestre, passou a brincar como figureiro na substituição de uma pessoa que não tinha comparecido e desde esse momento ele é conhecido como um grande conhecedor das figuras; ele ressalta que a única figura que não aprendeu foi o perna de pau:

“só teve um papel no Cavalo-Marinho até agora que num tive jeito pra aquilo, já estou de idade: foi o perna de pau, nunca tive jeito para subir naquilo não”.

Mario José Xavier, de 54 anos de idade, brinca Cavalo-Marinho desde os 7 é uma grande conhecedora das figuras e figureiro atualmente do Cavalo-Marinho Boi de Ouro, também ressalta que não consegue “colocar” o perna de pau, nunca aprendeu.

Esses dois figureiros têm grande conhecimento dos diálogos que são estabelecidos entre as figuras que ainda estão presentes no Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****12****F40****05****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Os diálogos estão diretamente relacionados às figuras que fazem parte do Cavalo-Marinho e dessa forma, ao longo dos anos, sofreram diversas transformações. Essa linguagem verbal do Bem também está em constante diálogo com os acontecimentos da atualidade e apesar de alguns momentos serem fixos (diálogos), existe o improvisado que depende muito do figureiro, local, público e período da brincadeira ou apresentação.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Os diálogos são as estruturas verbais do Cavalo-Marinho, é através dele que podemos entender a história que é narrada durante a brincadeira e quem são as figuras que aparecem na roda.

Geralmente os grandes conhecedores dessa forma de expressão, são os figureiros, dono e mestre.

Os diálogos estabelecidos entre algumas figuras como a do Ambrósio com o mestre, Capitão com o Mateus e Bastião, o Barbaça ou Valentão e Mestre, são longos e nesse ínterim entre as figuras também ouvimos as toadas entre um diálogo e outro mesmo sendo com as mesmas figuras.

Esses diálogos também são vistos entre a comitiva de galantes com o mestre e o capitão. Os únicos momentos que não presenciamos diálogos é no início com o mergulhão ou Magui e na hora que entra a bicharia, no caso os bichos não têm diálogos, mas o mestre ou o capitão com alguma figura estabelecem diálogos para falar de determinado bicho que pode entrar entre uma figura e outra, mas nesse momento atual apenas essas falas para os bichos acontece no momento do Boi.

O diálogo do Ambrósio, uma figura que representa um mascate da região e sai para vender figura. O capitão manda chamar o Ambrósio para comprar figuras de Cavalo-Marinho, Ambrósio chega para negociar com o seu contratante.

“Ambrósio – Oh capitão, bom dia, boa tarde, boa noite pra quê mandou chamar o Ambrósio velho?

Capitão – tive informações que o senhor vende figura de Cavalo-Marinho

Ambrósio – Vai precisar de quê figura?

Oh capitão, tenho figura para Babau

Capitão – serve não

Ambrósio- tem para capoeira também

Tem para ciranda

Eu tenho para catimbó

Capitão – Não serve

Ambrósio – oh Capitão para esse tal de Cavalo-Marinho num tem não!

Capitão – mas como eu vou comprar se não tem figura de Cavalo-Marinho, pelo menos uma!

Ambrósio – oh Capitão, vou olhar no saco, direitinho não é?

Capitão – é.

Ambrósio – Oe, eu vou botar a mão lá dentro, lá dentro do saco

Capitão – mexa

Ambrósio- vou mexer, revirar e atolar a mão no fundo

Vou ver se encontro uma, o Capitão tem Samba?

Capitão- tem sim

Ambrósio – dos bons?

(Começa a toada do Ambrósio)

Ambrósio bota a figura e pergunta ao Capitão.

Ambrósio – Viu? Conheceu? Nada!?

E assim o Capitão responde que não. O Ambrósio samba interpretando as figuras que ele

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	12	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

conhece e tem para o Cavalo-Marinho e a cada parada ele pergunta ao Capitão se ele reconheceu alguma, o Capitão responde com a cabeça ou com palavras que não sabe da figura.

Ambrósio – Capitão conheceu? Capitão burro da moléstia. No pegar, no balançar, no sacudir? Então eu vou embora mas não digo.
 Capitão – eu pago para você voltar e dizer
 Ambrósio – Foi Mateus
 Ambrósio- Capitão burro da gota serena – quer ver mais?

E assim essa cena se repete passando por várias figuras, até o Ambrósio convencer o Capitão.

Ambrósio termina seu diálogo com o Capitão.
 Ambrósio - Capitão, você disse que não sabia! Agora é o seguinte para terminar bonito.
 O senhor disse que queria uma
 Capitão – agora eu vou lhe pagar
 Aí botei a mão, eu disse que tinha duas
 Ai Capitão mandou fazer, por que disse que não era para comer, nera?
 A figura agora tá apresentada, Capitão agora me deve a pataca.
 Capitão- mas eu não vou lhe pagar não, mas eu tenho um tesoureiro que é de confiança
 Ambrósio – de confiança?
 Capitão - é
 Ambrósio – e esse dinheiro vem como? Pelo banco, pelo correio?
 Capitão - mas eu mando pro senhor receber agora
 Ambrósio - ô Capitão, eu to meio desconfiado
 Capitão - é por que só recebe dinheiro assim, haja pau

Após muita negociação entre o Ambrósio e o Capitão, o Ambrósio vai embora expulso pelo Mateus e não recebe a quantia referente às vendas das figuras.
 (Canta a toada de saída do Ambrósio)

9.3. CRONOLOGIA	
DATA	DESCRIÇÃO
Indefinida	Não é possível precisar datas para as transformações ocorridas nos diálogos dos Cavalos-Marinhos, observamos que há variações como também continuidades além da improvisação sempre presente no brinquedo.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS

10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****12****F40****05****10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO**

ETAPA	ATIVIDADE
Início do Cavalo-Marinho	Encontro das figuras
Comercialização	Geralmente o dono que faz a negociação com o Cavalo-Marinho, momento que podemos presenciar os diálogos entre as figuras.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Dono	Confecção de Máscaras, rabequeiro e antigo figureiro e mestre
Mestre	Figureiro
Brincador	Figureiro e galante

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	O momento privilegiado de ouvir os diálogos é na hora da brincadeira ou festa do Cavalo-Marinho
QUEM PROVÊ	Figureiros, mestre, galantes e capitão
FUNÇÃO	Dono

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Instrumentos musicais
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Banco de músicos e toadeiro
DISPONIBILIDADE	Geralmente todo o grupo tem um ou mais toadeiro que conheça todas as figuras e os momentos do Cavalo-Marinho. Esse toadeiro também precisa ter uma boa capacidade de improvisação.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	12	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----
-----------------------------	-------

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	<p>Roupas - Cada figura é caracterizada com roupas específicas que ajudam a definir/diferenciar umas das outras; este é um dos papéis que a indumentária tem para as figuras no Cavalo-Marinho. Geralmente as figuras masculinas se vestem com camisa social, com paletó, máscara, calça comprida, sapato e chapéu. A mesma máscara pode ser utilizada para mais de uma figura, sendo que o que irá diferenciar uma figura da outra será a sua toada de chamada, o seu gestual, sua movimentação e os diálogos e loas que ela fala.</p> <p>Os galantes têm uma caracterização diferenciada e são um grupo. Os galantes usam calça comprida e camisa de manga comprida, feitas de tecido mais 'fino' e caro, como cetim, por exemplo. Usam um peitoral (peiturá), que é uma espécie de gola colocada por cima da camisa social e bordada com lantejoulas coloridas e espelhos (e outros materiais cintilantes, ou conforme a criatividade de quem confecciona), formando variados desenhos geométricos ou não, sendo toda contornada por franjas de tecido (ou de lã) coloridas. O chapéu também é muito colorido e brilhante, feito com papel dourado, prateado, espelhos e bordados variados. A dama e a pastorinha usam vestidos geralmente em cetim e chapéu enfeitado com fitas coloridas.</p> <p>O Mateu e o Bastião usam roupas multicoloridas, chapéu em forma de cone coberto de papel laminado colorido e matulão amarrado nos quadris, nas costas, feito de folha de bananeira.</p> <p>Uma característica bem marcante das roupas do mestre, dos galantes e do Mateus e Bastião são as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane, etc. presentes nas bordas de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam.</p> <p>Adereços -</p> <p>1. Máscaras - As máscaras utilizadas na brincadeira do Cavalo-Marinho podem ser de diversos materiais, entre eles, sola (câmara de pneu), couro de bode, couro de boi, couro sintético, papel machê, podem ser feitas de sapatos velhos sendo que alguns grupos utilizam também máscaras adquiridas em lojas de fantasia. As máscaras de couro podem ser com pelos, sem pelos e até pintadas. Uma mesma máscara pode ter alguns detalhes pintados, porções com e sem couro. Todas as máscaras de Cavalo-Marinho observadas cobrem o rosto todo do figureiro, sendo sempre utilizada com um lenço amarrado à cabeça para esconder o cabelo (a maioria das figuras mascaradas utiliza chapéu de palha).</p> <p>Os figurinos e os adereços estão relacionados às figuras e as mesmas que realizam os diálogos. Desta forma, ver mais detalhes na ficha desse Bem ou no anexo 3.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os figurinos e os adereços estão relacionados à composição das figuras e as mesmas realizam os diálogos. Ver mais detalhes sobre esse item na ficha relacionada ao Bem ou no anexo 3.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	12	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	<p>A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimentos rápidos, ágeis de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da “tesoura” - movimento que é realizado abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.</p> <p>Em momentos em que o banco toca toadas soltas (músicas que não se relacionam a nenhuma figura) os galantes, assim como pessoas do público, realizam os trupés. Lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, eles efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando os passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se no meio, podendo portar o apito ou não.</p>
QUEM EXECUTA	Os brincadores do grupo que atuam como figureiros, público, galantes e mestre.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As danças fazem parte da composição das figuras quando entram na roda do Cavalo-Marinho. Algumas figuras como o Soldado, Valentão, Veia do Bambu, Galantes, entre outras, muitas vezes dançam e dialogam ao mesmo tempo ou a dança antecede o próprio diálogo.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	As músicas são conhecidas no Cavalo-Marinho como toadas, neste caso ver melhor na ficha e anexos referente ao Bem – Toadas
QUEM PROVÊ	Toadeiros ou músicos
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Responsável pelo ritmo e dinâmica na entrada e saída das figuras, assim como intervalos para os diálogos.

10.11. INSTRUMENTOS MÚSICAIS	
DESCRIÇÃO	<p>1. Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de bage que fazem a segunda voz ao responder as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeadada por diálogos, encenações e danças. 2. Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho; 3. Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarraxas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que “puxa” as toadas; 4. Bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material.</p>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	12	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado; 5. Reco-Reco - Instrumento de metal com eixo de arame, produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.
QUEM PROVÊ	1. João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os instrumentos são responsáveis para a composição das toadas junto aos músicos. Estrutura rítmica do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
Dono	Responsável por guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores.
Figureiro	Difícil definir uma atividade específica para os figureiros após a execução do Cavalo-Marinho; podem ajudar no transporte dos objetos para a Sede/Casa do grupo ou seguir diretamente para sua residência.
Figureiro	Difícil definir uma atividade específica para os figureiros após a execução do Cavalo-Marinho; podem ajudar no transporte dos objetos para a Sede/Casa do grupo ou seguir diretamente para sua residência

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR	
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input checked="" type="checkbox"/>	
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>		

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.
--

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Localidade 1 / Formas de Expressão - 02
Figuras	Localidade 1 / Formas de Expressão - 06
Modos de Fazer Máscara de Couro	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 05
Artefatos	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 01

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****12****F40****05****14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS**

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 46

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	12	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão		
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Rosely Tavares		DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		Fev. 2013

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	06
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo, São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Figuras
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Atualmente chamam de Personagem ou Papel.
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input checked="" type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	Dono de Cavalão-Marinho	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****06**

novos costumam a começar a botar figuras mais simples, com pouco ou nenhum texto.

As figuras possuem um roteiro fixo a ser seguido/executado pelo figureiro, roteiro este que engloba diálogos, loas, movimentos e gestualidades específicas de cada figura. A maioria das figuras veste paletó (por cima da camisa do próprio brincador) calça comprida e chapéu de palha, sendo que no caso das figuras mascaradas os figureiros utilizam um lenço entre a cabeça e o chapéu para esconder o cabelo.

Após desfazer a roda dos folgazões e público, no momento do mergulhão é chamado primeiramente o Mateus e em seguida o Bastião que dançam com suas bexigas de boi e os rostos pintados com carvão e permanecem na roda de Cavalos-Marinho durante toda a apresentação. A roupa deles (Mateus e Bastião) não tem o matulão atrás, é vista com a camisa, calça até metade da perna, meias, sapatos e o chapéu.

Seguindo a noite, após a saudação de Mateus e Bastião, entra na roda o Ambrósio, que vem para vender figuras ao Capitão. Ambrósio interage com o Capitão, Mateus e Bastião. O Soldado da Gurita é chamado e entra na roda dançando vestido com paletó, máscara e uma espada feita de madeira. As primeiras figuras com quem interage são Mateus e Bastião e depois o Capitão que passa uma ordem para a autoridade do local naquele momento, mas depois de muita disputa os dois negros escravos o expulsam da roda.

Chega o momento dos galantes formado por seis integrantes e duas pastorinhas que são representadas por dois meninos com idade adolescente. Esse cordão é mestrado por Luiz Miguel. A dinâmica se dá da seguinte maneira: os músicos do banco levantam e se dirigem até o cordão de galantes e mestre e trocam versos de pé todos e ao terminarem os versos, os músicos retornam ao banco e os galantes continuam sua evolução na roda. As cores que predominam nas roupas é o amarelo. A roupa desses galantes é composta de chapéu, gola bordada, calça e os cordões. A apresentação dos galantes é mestrada pelo Luiz Miguel e realizada com o mestre fazendo uma loa para o banco e os músicos respondem com música e, assim, dançam os cordões de folgazões (ver filmagem). Na sequência é formada uma roda com o banco de músicos, galantes, pastorinhas e mestre que dançam e recitam versos (tipo oração).

Ao desfazerem a roda, entra o Valentão. Essa figura interage primeiramente com o banco e os galantes que ainda permanecem posicionados na roda (nas laterais). Essa figura se dirige até o banco e o banco levanta e vai até ele, junto com os galantes, Mateus e Bastião. O que deixa para o público é que a figura do Valentão exerce uma espécie de autoridade em relação às demais figuras que encenam com ele. Ainda com o Valentão, é travada uma disputa do Capitão e os dois dançam com uma espada no meio da roda e recitando versos (loas), depois os Galantes e o Capitão prendem o Valentão.

Após a última figura, entra o Cavalos; os Galantes formam uma fila em frente à figura de costas para o banco de músicos. O Cavalos vem acompanhado das Pastorinhas para saudar os músicos.

Logo após o Cavalos, entra o Cobrador que interage primeiramente com o banco de músicos e depois com Mateus, Bastião e Capitão. Ainda neste momento acontece uma interação entre o Cobrador, Mateus, Cavalos, Mateus, Bastião e Cobrador.

A próxima figura é o Zepelin, uma espécie de boneco de pano, agarrado ao figureiro. Entra também nesta “cena” o Padre que segura uma espécie de bíblia nas mãos e faz uma “oração” junto ao Zepelin que está no chão (ver foto). O padre conversa com os músicos e retorna ao Zepelin. Entra o Diabo, com fogo numa armação que porta na cabeça e nas costas; ele leva as partes do corpo do Zepelin, começando pela parte inferior, pernas e sem seguida o restante.

Para finalizar, entra um de cada vez, o Mané Pequenininho, o Babau que dança com Mateus e Bastião, o Zé Friento que interage com os músicos recitando versos e dançando, A Margarida, uma boca de pau, o Mané Chorão que também faz sua graça com os músicos e por último o Boi.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

As figuras se posicionam de maneira variada na “roda” da brincadeira. O Capitão localiza-se ao lado do banco de músicos para que durante os diálogos com os tocadores possa indicar a entrada e saídas dos figureiros. Mateus e Bastião, um de frente para o outro, também se posicionam um de cada lado do banco de músicos e dialogam com as outras figuras durante toda a noite. As figuras entram no círculo formado pelo público do “fundo”, ou seja, a parte localizada de frente para o banco de músicos e saem pelo mesmo local após a sua apresentação. Uma espécie de camarim é improvisada durante a presença dos brincadores, geralmente próximo ao local de entrada e saída dos figureiros na roda.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****06****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS****Camutanga**

Antigo Mercado Público; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Rosário; Capela de Nossa Senhora de Fátima; Capela de São Sebastião; Conjunto Urbano; Casario do núcleo urbano; Engenho; Casa-grande do Engenho Santo Antônio.

Ferreiros

Cadeia Pública; Casa do Menor; Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição; Capela do Santuário da Mãe Rainha; Casa-Grande do Engenho Perori; Casa-Grande do Engenho Guararema; Casa-Grande do Engenho; Bebedouro; Casa-Grande do Engenho Salgado.

Itambé

Areópago e Loja Maçônica; Prédio da Escola Arruda Câmara; Prédio do Hospital Público; Prédio do Antigo Fórum; Câmara de Vereadores; Prédio dos Correios; Elemento escultórico; Obelisco a Dom Vital; Monumento à Imaculada Conceição; Monumento ao Cristo Redentor (Praça Getúlio Vargas); Igreja de Nossa Senhora do Desterro (sede); Casario da Praça Monsenhor Júlio Maria; Casario da Rua 15 de novembro; Casario da Praça Dom Vital; Casario da Rua Santo Antônio; Casario da Rua Desembargador Vieira de Melo; Engenho Lages; Engenho Pangauá; Engenho Santo Antônio; Engenho Santa Rita; Engenho Guabiraba; Engenho São José; Engenho Monge; Engenho Teixeira; Engenho de São Sebastião; Engenho Monte Carmelo; Engenho Catarina; Engenho Jurema; Engenho Laços; Engenho Carnaúba; Engenho Recreio; Engenho Glória; Engenho Meirinho; Engenho Cordeiro; Engenho Progresso; Engenho Boa Vista; Engenho Jardim; Engenho Pau Amarelo; Engenho Cumaru.

Macaparana

Prédio da Prefeitura; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Amparo; Igreja de Nossa Senhora das Dores, Capela São Sebastião - Sítio Ribeiro; Capela de Nossa Senhora da Conceição - Distrito de Poço Comprido; Capela de São Sebastião - Sítio Pau D'arco; Capela de Nossa Senhora de Lourdes - Usina, Capela de Nossa Senhora de Fátima - Vila Paquevira; Capela de Nossa Senhora da Conceição Distrito de Pirauá, Capela São Severino Ramos - Sítio Uruçu; Capela de Santo Antônio - Lagoa Grande; Capela do Menino Deus - Sítio Pá-Seca; Capela do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Macapá Velho; Casa-grande do Engenho Recanto; Casa-grande do Engenho Bonito; Casa-grande do Engenho Balanço; Casa-grande do Engenho Macapazinho; Casa-grande do Engenho União; Casa-grande do Engenho Três Poços; Casa-grande do Engenho Tanque das Flores; Casa-grande do Engenho Diligência, Casa-grande do Engenho Lagoa Dantas; Casa-grande do Engenho Conceição; Casa-grande do Engenho Cipó Branco.

http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf

<http://www.pedrasdefogoonline.com.br/p/pesquisa.html>

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

As figuras se apresentam na mesma dinâmica que acontece o Cavalo-Marinho, ou seja, uma roda com o banco de músicos, roda esta formada pelo público que assiste à brincadeira. Mateus e Bastião com seu gracejo abrem espaço entre os expectadores para que se efetive a performance dos figureiros que deitam, dançam, pulam e correm durante sua passagem. Além disso, um espaço precisa ser improvisado para que os figureiros possam mudar seus figurinos e retornar à roda para apresentar a próxima figura.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Geralmente o Cavalo-Marinho ocorre no ciclo natalino que está compreendido entre os meses de Dezembro e Janeiro. Festas durante o ano em meses variados aos sábados financiados pelos donos da brincadeira.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 06****7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001**

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Luiz Miguel, figureiro e mestre do Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de fogo, brinca Cavalo-Marinho desde criança. Começou no Cavalo-Marinho como dama, depois foi arrelequim, galante e contramestre, passou a brincar como figureiro na substituição de uma pessoa que não tinha comparecido e desde esse momento ele é conhecido como um grande conhecedor das figuras; ele ressalta que a única figura que não aprendeu foi o perna de pau:

“só teve um papel no Cavalo-Marinho até agora que num tive jeito pra aquilo, já estou de idade, foi o perna de pau, nunca tive jeito para subir naquilo não”.

Mario José Xavier de 54 anos de idade e brinca Cavalo-Marinho desde os 7 é uma grande conhecedora das figuras e figureiro atualmente do Cavalo-Marinho Boi de Ouro, também ressalta que não consegue “colocar” o perna de pau, nunca aprendeu.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

As figuras fazem parte do enredo do Cavalo-Marinho, os diálogos, as loas e as toadas que se referem à figura são responsáveis para contar a história que se passa no Cavalo-Marinho durante a festa ou apresentação. Na atualidade muitas figuras estão apenas na memória dos brincadores de Cavalo-Marinho, devido ao curto tempo das apresentações. O dono do brinquedo seleciona previamente as figuras que serão apresentadas no dia que seu grupo foi contratado. As figuras de cenas longas, por exemplo, raramente é possível assistir na atualidade. Ressaltamos que algumas figuras como Veia do Bambu e a cena final do corte do Boi são momentos raros hoje nas apresentações, pois são figuras que dependem de outras figuras para compor a cena e muitas vezes falta um figureiro que conheça. Enfatiza seu Luiz Miguel: “do Abrosio até o dotô que é a derradeira figura do Cavalo-Marinho e hoje não existe mais isso! Hoje ninguém bota mais isso! Mas a derradeira figura do Cavalo-Marinho é o dotô”.

Seu Araújo, dono e rabequista do Cavalo-Marinho Boi de Ouro, menciona em sua entrevista que nunca teve em seu brinquedo a figura da Catirina, nunca conseguiu um figureiro para tal feito. Algumas figuras são silenciadas como essas citadas e outras ressignificadas como a Veia do Bambu que segundo seu Luiz Miguel antes era dona dindinha. Não existia, segundo ele, as figuras do Babau; elas são recentes; ele indaga também sobre a figura do Mané do Bale, pois no período em que brincava ainda criança, não existia essa figura. Ele pergunta:

“ quem foi que inventou? Quem inventou esse Mané do Bale?”

Ele menciona que a primeira vez que perguntaram a ele sobre a figura foi em Recife, ele afirmou que a figura é recente na brincadeira e que ele não sabia falar sobre a mesma.

Nessa passagem das entrevistas, podemos perceber as mudanças que as figuras sofreram com o passar dos anos; os brincadores mencionam muitas vezes em suas falas a nostalgia quando rememoram algumas figuras que não são mais vista na atualidade.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

A história das figuras não começa junto com o Cavalo-Marinho, alguns brincadores mencionam que antes era apenas o Cavalo e o Boi e com o tempo foram sendo incorporadas as figuras como a “Dona Dindinha”, Mané do Bale, entre outros. O brinquedo tem cerca de 70 figuras e mesmo uma brincadeira que tem a duração de uma noite inteira, é possível assistir cerca de 40 figuras, quando tem figureiro que saiba “colocar” a figura. O desaparecimento de algumas figuras como a Catirina nessa localidade aconteceu também, segundo os donos de Cavalo-Marinho, por não encontrarem um brincador interessado em aprender. Atualmente podemos ver a figura da Catirina em outros grupos no Cavalo-Marinho do município de Condado.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****06****9.3. CRONOLOGIA**

DATA	DESCRIÇÃO
Ultima semana do mês de maio	Festa do Motorista – Pedras de Fogo
25 de dezembro	Encontro de Cavalos-Marinheiros – Casa da Rabeca / Olinda
06 de Janeiro	Festa de Reis de Camutanga
Década de 1970- 1980	Aparecimento das figuras: babau, ema e bonecos
Década de 1970	Desaparecimento da figura Mãe Dindinha e Patichula e aparecimento da Vêia do Bambu e Véio Joaquim
Década de 1990	Entrada da figura do Mané do Baile
Década de 1990	Desaparecimento das figuras como Catirina e a encenação da morte do Boi. Figuras como Doutor não presenciamos mais nas brincadeiras.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Não possui.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Organizar os figureiros	Compor figura
Montar a figura com roupas e artefatos	Produzir o figureiro

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Brincador	Mestre, contramestre e figureiro
Brincador	Figureiro, toadeiro e maneirista

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	Nas apresentações de Cavalos-Marinheiros
QUEM PROVÊ	Dono dos grupos
FUNÇÃO	Organizar os brincadores, músicos e dono para decidirem como será a dinâmica da apresentação, assim como fazer uma alimentação antes do deslocamento para a brincadeira.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****06****10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO**

DESCRIÇÃO	<p>As Figuras são um forte traço de identidade do bem cultural do Cavalo-Marinho. O conceito de figuras pode ser compreendido por equivalência ao conceito de personagem utilizado no âmbito das artes cênicas. A pessoa que detém o conhecimento para “colocar” figuras é denominada figureiro.</p> <p>As figuras podem ser mascaradas (utilizando máscaras confeccionadas com couro, papel ou rosto pintado de carvão ou goma de tapioca) ou sem máscara (de “cara limpa”). Existem figuras animais como o boi, a ema, a burra, o cavalo, o urso, a onça, entre outras, assim como existem figuras que são bonecos - Margarida e Mané Pequenino.</p> <p>Os grupos de Cavalo-Marinho costumam ter um ou dois figureiros mais experientes, de modo que brincadores mais novos costumam começar a botar figuras mais simples, com pouco ou nenhum texto.</p> <p>As figuras possuem um roteiro fixo a ser seguido/executado pelo figureiro, roteiro este que engloba diálogos, loas, movimentos e gestualidades específicas de cada figura. A maioria das figuras veste paletó (por cima da camisa do próprio brincador) calça comprida e chapéu de palha, sendo que no caso das figuras mascaradas os figureiros utilizam um lenço entre a cabeça e o chapéu para esconder o cabelo.</p> <p>No Cavalo-Marinho, entre figuras que são colocadas nas brincadeiras atuais e outras que já não são mais apresentadas nas brincadeiras, podemos contabilizar mais de 70. Entre elas: Capitão, Seu Ambrósio (ou Bronzo), Mateu, Bastião, Catirina (ou Catita), Empata-Samba, Mané do Baile, Soldado da Gurita, Bodes, Valentão, Galantaria, Cavalo, Cobrador, Pataqueiro, Verdureiro, Mana Nêga, Pisa Pilão, Vila Nova (ou barredor), Véio Friento (ou Velho do Frio), Ema, Véia do Bambu, Mané Joaquim (ou Véio da véia), Padre Capelão, Morte, Cão (ou Diabo), Urso, Italiano, Cego, Empareado, Mané do Motor, Margarida, Mané pequenino, Sardanha, Matuto da Goma, Bêbado, Mestre Domingos, Mané Taião, Mané Chorão, Mané da Burra, Onça, Vaqueiro, Doutor, Boi, Mané Gostoso, Nêgo quitanda, Morto-carregando-o-vivo, Nêga da Garrafa, Joana Baía, Urubu, Bodegueiro, Véio Cacundo, Lica, Parece-mas-não-é, Seu Campelo, Samba-aqui, Serrador, Véio Patchulim, Caboclo de Orubá, entre outras.</p> <p>A função de figureiro é tradicionalmente exercida por homens, sendo que nos últimos anos é possível perceber um número crescente (porém ainda pouco expressivo) de mulheres ocupando esta função, fato que desperta muita polêmica dentre os brincadores de Cavalo-Marinho. A principal justificativa empregada pelos brincadores para que mulheres não coloquem figuras encontra-se no fato de que a maioria das figuras possui em seu repertório piadas de conotação sexual. O humor encontrado na performance de determinadas figuras reside justamente no fato de serem homens a brincar jocosamente com a sexualidade.</p> <p>Um mesmo figureiro pode colocar inúmeras figuras, dependendo de sua disposição, da duração da brincadeira, de seu conhecimento e do conhecimento de outros brincadores para responder/atender as figuras.</p> <p>Não existe uma metodologia determinada para o processo de transmissão dos saberes relativos às figuras. Invariavelmente este aprendizado relaciona-se com o interesse e empenho daquele que pretende aprender. O aprendizado acontece sobretudo a partir da observação, complementada com consultas aos mais experientes e por meio da própria prática na roda da brincadeira. As matérias primas são variadas para a produção das figuras, ou seja, tecidos para confeccionar as roupas das figuras, papel ou couro para as máscaras, bexiga de boi inflada, pó de carvão e chapéis de palha.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição das figuras
DISPONIBILIDADE	Fácil disponibilidade

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	06
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.6. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.	
DESCRIÇÃO	Os objetos que acompanham o figurino das figuras são variados, entre eles estão: espadas, armas de brinquedo, banco de madeira pequeno, caneta e bloco de notas, objetos que se encontram no local da festa como bicicletas, mesas e cadeiras (figura do Nego quitanda)
QUEM PROVÊ	Donos dos grupos
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura para uma melhor caracterização e evolução quando é chamada para a roda.

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	Paletó, máscara, espada, chapéu, cocar, saia (ver anexo 3 e ficha referente ao bem)
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os figurinos e seus adereços são fundamentais para compor e diferenciar as figuras

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	Essa é uma descrição geral da dança, cada figura entra no meio círculo formado por brincadores, público e músicos dançando de acordo com a toada que chama para a brincadeira. A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimento rápidos, ágeis de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da "tesoura" - movimento que é realizado abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos. Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.
QUEM EXECUTA	Os brincadores figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Permitir a evolução da figura na roda e em muitos casos o aspecto cômico diante do público.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	06
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	<p>A maioria das figuras tem uma toada específica para sua evolução (ver melhor na ficha de Toadas), neste momento vamos privilegiar a toada do Cabloco de Arubá do Cavalo-Marinho Boi de ouro.</p> <p style="text-align: center;"> “Boa noite minha gente, boa noite pessoal 2x Me valei a Jesus cristo, vou botar o Arubá Olé, olê, olé, olé , olá eu vi passar o caboclo de arubá 3x Me valei nossa senhora e meu pai celestial 2x Eu mandei quebrar o vidro e estou com medo de pisar Olé, olê, olé, olé , olá eu vi passar o caboclo de arubá “3x </p> <p style="text-align: center;"> “Chova , chover o trovão trovejava no alto da sé a estrelas encruzavam no alto da sé a estrelas encruzavam Nos ares eu formei meu balanço, nos ares eu me balançava Fulo da Amazônia, fulo manjerona Vou ver meu caboclo que vem da Amazônia 2x </p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A figura do Caboclo d’Arubá é uma figura que tem fortes elementos da Jurema, tradição religiosa de origem indígena com aspectos afrodescendentes, que cultua mestres, encantados, caboclos, entidades ligadas à ancestralidade e à natureza sagrada. Para compor a figura do Caboclo é preciso uma preparação diferenciada das demais figuras, por exemplo, o figureiro não pode ter ingerido bebida alcoólica para pisar nos vidros por que “ele se manifesta”, ressalta o figureiro Mario José.

10.11. INSTRUMENTOS MÚSICAIS	
DESCRIÇÃO	Os instrumentos musicais que fazem parte da composição da figura são os mesmos do banco de músicos dos grupos de Cavalo-Marinho (ver anexo 3 e ficha referente ao Bem).
QUEM PROVÊ	Donos dos grupos
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Composição e evolução das figuras com as toadas.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
Brincador	Figureiro guarda o material utilizado, roupas e adereços na casa/sede do Cavalo-Marinho

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input checked="" type="checkbox"/>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****06****MODO DE COMERCIALIZAÇÃO**DIRETO INTERMEDIÁRIO COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO **12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES**

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Modos de Fazer Máscara de Couro	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 05
Artefatos	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 01
Dança	Localidade 1 / Formas de Expressão - 04
Diálogos	Localidade 1 / Formas de Expressão - 05
Lôas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 07
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

.....

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

.....

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

.....

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 45

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****06****16. OBSERVAÇÕES****16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

Destacamos como é relevante um aprofundamento no estudo das figuras que não são mais vistas atualmente nos grupos de Cavalos Marinhos. Isso acontece por diversos motivos, enfatizam os donos, mestres e brincadores do Bem. Um museu que preservasse essa memória das figuras com registros fotográficos, sonoros e áudio visuais dos diálogos, loas e toadas, assim como a indumentária e figurino das figuras para ser possível um acesso dos interessados mais jovens, conhecer um pouco mais da própria história do Cavalo-Marinho. Perguntas como: Por que essa figura desapareceu? O que ela conta e canta no Cavalo-Marinho? Seriam, até certo ponto, sanadas com o conhecimento salvaguardado pelos donos e mestres mais velhos ainda vivos. Uma memória que não seria apenas a figura em si, mas tudo que a envolve, principalmente rememorar diversas loas e toadas até então silenciadas.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Figuras que não são mais vistas, danças, loas, diálogo, toadas, indumentárias, artefatos.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

É interessante analisar como os brincadores mencionam a importância que é para o Cavalo-Marinho das figuras, assim como seu figureiro. Ser um figureiro se aprende brincando, as evoluções das figuras e seus diálogos ora com o público, ora com outras figuras ou capitão são a "alma" da brincadeira. Nas entrevistas percebemos como os brincadores coadunam com essa informação sobre esse bem. Ser um bom figureiro a pessoa conquista um certo status na brincadeira. Sem a figura, a brincadeira pode parar, pois um Cavalo-Marinho não é formado apenas por arcos e bancos. Ressalta seu Luiz Miguel que hoje é difícil conseguir um pessoal competente para ser figureiro, seja por falta de interesse ou a pessoa não consegue aprender devido à grande complexidade que envolve a atuação de algumas figuras. Os brincadores mais jovens não conseguem aprender apenas com a indicação dos conhecedores de Cavalo-Marinho mais velhos, é preciso assistir a figura, como ela é composta e como é sua atuação, mas devido ao desaparecimento de algumas figuras devido ao esquecimento, o curto tempo nas apresentações e até mesmo doença e morte dos conhecedores mais antigos, muitas possivelmente não serão mencionadas nem mesmo na memória desses antigos detentores do conhecimento do Cavalo-Marinho.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão	
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	07
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo, São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Lôas
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Versos
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	Dono de Cavalão-Marinho	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO 22/02/1922	
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Luiz Miguel de Lima	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	07
OCUPAÇÃO	Figureiro e Mestre	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

São versos falados durante a brincadeira pelas figuras “humanas”. Existe uma interação no momento de recitar as loas com o banco de músicos e de algumas figuras com o Mateus, Bastião e Capitão. A maioria das figuras presentes nos Cavalos-Marinheiros recita loas, mas os galantes também falam sua loa ao chegar ao recinto e geralmente interagem com o capitão e o banco.

Neste inventário trabalharemos com uma amostra dessas loas, devido ao grande número de figuras inclusive que já estão na memória, assim como as loas das mesmas.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****07****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região têm diversos espaços para seu acontecimento que pode variar a periodicidade de participação, presenciamos as loas (versos falados) do Cavalo-Marinho, durante a apresentação com os figureiros que entram executando a figura proposta para a noite. Um local bastante significativo para a brincadeira de vários grupos de Cavalo-Marinho, inclusive o Boi de Ouro, é a Casa da Rabeca do Brasil que realiza há dezessete anos encontros anuais do folguedo. No dia 25 de dezembro (natal) e no dia 06 de janeiro (festa de reis), na Casa da cultura, espaço também de encontros de diversos folguedos do ciclo natalino como: pastoril, reisado e Cavalo-Marinho, também acontece um encontro anual promovido pela FUNDARPE que acontece nas últimas semanas do mês de dezembro. Festa do motorista em Itambé que acontece uma grande festa, incluindo procissão da igreja católica da cidade, quermesse, parque, barracas de comida é promovida pelos motoristas e comerciantes do município de Itambé e Pedras de Fogo e acontece na última semana do mês de maio.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**Camutanga**

Antigo Mercado Público; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Rosário; Capela de Nossa Senhora de Fátima; Capela de São Sebastião; Conjunto Urbano; Casario do núcleo urbano; Engenho; Casa-grande do Engenho Santo Antônio.

Ferreiros

Cadeia Pública; Casa do Menor; Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição; Capela do Santuário da Mãe Rainha; Casa-Grande do Engenho Perori; Casa-Grande do Engenho Guararema; Casa-Grande do Engenho; Bebedouro; Casa-Grande do Engenho Salgado.

Itambé

Areópago e Loja Maçônica; Prédio da Escola Arruda Câmara; Prédio do Hospital Público; Prédio do Antigo Fórum; Câmara de Vereadores; Prédio dos Correios; Elemento escultórico; Obelisco a Dom Vital; Monumento à Imaculada Conceição; Monumento ao Cristo Redentor (Praça Getúlio Vargas); Igreja de Nossa Senhora do Desterro (sede); Casario da Praça Monsenhor Júlio Maria; Casario da Rua 15 de novembro; Casario da Praça Dom Vital; Casario da Rua Santo Antônio; Casario da Rua Desembargador Vieira de Melo; Engenho Lages; Engenho Pangauá; Engenho Santo Antônio; Engenho Santa Rita; Engenho Guabiraba; Engenho São José; Engenho Monge; Engenho Teixeira; Engenho de São Sebastião; Engenho Monte Carmelo; Engenho Catarina; Engenho Jurema; Engenho Laços; Engenho Carnaúba; Engenho Recreio; Engenho Glória; Engenho Meirinho; Engenho Cordeiro; Engenho Progresso; Engenho Boa Vista; Engenho Jardim; Engenho Pau Amarelo; Engenho Cumaru.

Macaparana

Prédio da Prefeitura; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Amparo; Igreja de Nossa Senhora das Dores, Capela São Sebastião - Sítio Ribeiro; Capela de Nossa Senhora da Conceição - Distrito de Poço Comprido; Capela de São Sebastião - Sítio Pau D'arco; Capela de Nossa Senhora de Lourdes - Usina, Capela de Nossa Senhora de Fátima - Vila Paquevira; Capela de Nossa Senhora da Conceição Distrito de Pirauá, Capela São Severino Ramos - Sítio Urucu; Capela de Santo Antônio - Lagoa Grande; Capela do Menino Deus - Sítio Pá-Seca; Capela do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Macapá Velho; Casa-grande do Engenho Recanto; Casa-grande do Engenho Bonito; Casa-grande do Engenho Balanço; Casa-grande do Engenho Macapazinho; Casa-grande do Engenho União; Casa-grande do Engenho Três Poços; Casa-grande do Engenho Tanque das Flores; Casa-grande do Engenho Diligência, Casa-grande do Engenho Lagoa Dantas; Casa-grande do Engenho Conceição; Casa-grande do Engenho Cipó Branco.

Fonte:

http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf

<http://www.pedrasdefogoonline.com.br/p/pesquisa.html>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****07****6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE**

As loas fazem parte do todo dos grupos do Cavalo-Marinho, ou seja, é também uma estrutura verbal, assim como os diálogos que dão sentido à narrativa e às figuras na brincadeira. Os locais e os preços para as apresentações geralmente são realizados através do dono dos grupos.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Geralmente o Cavalo-Marinho ocorre no ciclo natalino que está compreendido entre os meses de Dezembro e Janeiro. Festas durante o ano em meses variados aos sábados financiados pelos donos da brincadeira. É durante a brincadeira de Cavalo-Marinho que podemos ver e ouvir as loas que são parte também da figura e os galantes. A linguagem verbal.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Luiz Miguel, figureiro e mestre do Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de fogo, brinca Cavalo-Marinho desde criança. Começou no Cavalo-Marinho como dama, depois foi arrelequim, galante e contramestre, passou a brincar como figureiro na substituição de uma pessoa que não tinha comparecido e desde esse momento ele é conhecido como um grande conhecedor das figuras; ele ressalta que a única figura que não aprendeu foi o perna de pau

“só teve um papel no Cavalo-Marinho até agora que num tive jeito pra aquilo, já estou de idade foi o perna de pau, nunca tive jeito para subir naquilo não”

Mario José Xavier de 54 anos de idade brinca Cavalo-Marinho desde os 7 anos e é uma grande conhecedora das figuras e figureiro atualmente do Cavalo-Marinho Boi de Ouro. Também ressalta que não consegue “colocar” o perna de pau, nunca aprendeu.

Esses dois figureiros têm grande conhecimento dos diálogos que são estabelecidos entre as figuras que ainda estão presentes no Cavalo-Marinho.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

As figuras fazem parte do enredo do Cavalo-Marinho; os diálogos, loas e toadas que são executadas pelas figuras são responsáveis para contar a história durante a festa ou apresentação. Na atualidade muitas figuras fazem parte apenas da memória dos brincadores de Cavalo-Marinho, devido ao curto tempo de apresentação. O dono do brinquedo seleciona previamente as figuras que serão apresentadas no dia que seu grupo foi contratado, as figuras de cenas longas por exemplo geralmente não fazem parte. Ressaltamos que algumas figuras como Veia do Bambu e a cena final do corte do Boi é muito raro assistir hoje nas apresentações, pois são figuras que dependem de outras para compor a cena. Seu Araújo dono e rabequista do Cavalo-Marinho Boi de Ouro menciona em sua entrevista que nunca teve em seu brinquedo a figura da Catirina, nunca conseguiu um figureiro para tal feito. As figuras também passam por silenciamentos como essas citadas e por ressignificações como a Veia do Bambu que segundo seu Luiz Miguel antes era dona dindinha.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****07****9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES**

As loas são também a estrutura verbal do Cavalo-Marinho; assim como os diálogos, é através delas que podemos entender a história que é narrada durante a brincadeira e quem são as figuras que aparecem na roda.

Geralmente os grandes conhecedores dessa forma de expressão são os figureiros, dono e mestre.

As loas faladas pelas figuras e os galantes interagem com o mestre, capitão e banco de músicos. É importante que todos envolvidos nessas passagens dos versos falados conheçam a brincadeira para que aconteça uma interação e assim possibilitar a fluidez da brincadeira.

Os únicos momentos que não presenciamos as loas é no início com o mergulhão ou Magui e na hora que entra a bicharia, no caso os bichos não recitam loas.

Um momento muito esperado no Cavalo-Marinho é a entrada do Caboclo de Arubá. A figura tem fortes elementos da Jurema, tradição religiosa de origem indígena com aspectos afrodescendentes, que cultua mestres, encantados, caboclos, entidades ligadas à ancestralidade e à natureza sagrada. Nessa ficha vamos descrever um trecho da loa do Caboclo.

Loa do Cabloco de Arubá

“Boa noite minha gente, boa noite pessoa (2x)

Me valei a Jesus cristo vou botar o Arubá

(Banco responde com toada)

Olê, olê, olê, olê olá eu vi passar o cabloco de Aruba

Me valei nossa senhora e meu pai celestia (2x)

Eu mandei quebrar o vidro e estou com medo de pisá

Loa de entrada do Valentão

“O Valentão afamado, acostumado a brigar

Cada susto que ele dava, abriu o seu patuá

Vamos fazer oração

Que daqui a meia hora

Vai chagar o Valentão”

Loa do Valentão

“venho aqui nesse salão

Meu sertão é Caicó

Estrela com vila bela

Trago o rifle na costela

Minha mulher disse que aquilo é Manoela

Menina vai me dizendo

O que tu anda fazendo

Que tu estás amarela”

(Responde um galante)

“A vida boa e bela”

Valentão

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****07**

“Eu ando pelo mundo
Agora que cheguei aqui
Dizendo em trincheira de gente

Quem agarra meu fuzi
Por causa de duas filhas
Que deusse a fugir”

“vou lhe contar uma situação
Que essa foi lá na queimada
Corri dezessete léguas
Peguei a espingueira
Estava descarregada
Vou lhe contar outra carreira
Que essa foi pequenininha
Com oitenta colher de fava
Com setenta de farinha
Com sessenta rapadura
Para eu botar na panela
Antes que a fava conzinha”

As loas podem ser interrompidas para resposta como essa acima da figura do Valentão que interage com o galante e o Mateus. As figuras podem interagir também, recitando loas, com o mestre ou banco de músicos.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Última semana do mês de maio	Festa do Motorista – Pedras de Fogo
25 de dezembro	Encontro de Cavalo-Marinho – Casa da Rabeca / Olinda
06 de Janeiro	Festa de Reis de Camutanga

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Início do Cavalo-Marinho	Encontro das figuras
Comercialização	Geralmente o dono que faz a negociação com o Cavalo-Marinho, momento que podemos presenciar os diálogos entre as figuras.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****07****10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES**

STATUS	FUNÇÃO
Dono	Confecção de Máscaras, rabequeiro e antigo figureiro e mestre
Mestre	Figureiro
Brincador	Figureiro e galante

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	O momento privilegiado de ouvir os diálogos é na hora da brincadeira ou festa do Cavalo-Marinho
QUEM PROVÊ	Figureiros, mestre, galantes e capitão
FUNÇÃO

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO
DISPONIBILIDADE

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO	Em relação à figura do Caboclo de Arubá, a loa que ele recita é para também a preparação do ritual de pisar nos vidros. Para isso, necessitam de garrafas de vidro, saco plástico resistente e um pedaço de madeira para quebrá-lo.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	O saco é para envolver o vidro e desta forma ir lançando o pedaço da madeira para deixar os pedaços bem pequenos; após o ritual de a figura pisar e dançar sobre os vidros este saco serve para retirá-lo do local, sem deixar cair pedaços no chão e desta forma permitir que outras figuras dancem com segurança.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

07

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	<p>Roupas - Cada figura é caracterizada com roupas específicas que ajudam a definir/diferenciar umas das outras; este é um dos papéis que a indumentária tem para as figuras no Cavalo-Marinho. Geralmente as figuras masculinas se vestem com camisa social, com paletó, máscara, calça comprida, sapato e chapéu. A mesma máscara pode ser utilizada para mais de uma figura, sendo que o que irá diferenciar uma figura da outra será a sua toada de chamada, o seu gestual, sua movimentação e os diálogos e loas que ela fala.</p> <p>Os galantes têm uma caracterização diferenciada e são um grupo. Os galantes usam calça comprida e camisa de manga comprida, feitas de tecido mais 'fino' e caro, como cetim, por exemplo. Usam um peitoral (peiturá), que é uma espécie de gola colocada por cima da camisa social e bordada com lantejoulas coloridas e espelhos (e outros materiais cintilantes, ou conforme a criatividade de quem confecciona), formando variados desenhos geométricos ou não, sendo toda contornada por franjas de tecido (ou de lã) coloridas. O chapéu também é muito colorido e brilhante, feito com papel dourado, prateado, espelhos e bordados variados. A dama e a pastorinha usam vestidos geralmente em cetim e chapéu enfeitado com fitas coloridas.</p> <p>O Mateu e o Bastião usam roupas multicoloridas, chapéu em forma de cone coberto de papel laminado colorido e matulão amarrado nos quadris, nas costas, feito de folha de bananeira.</p> <p>Uma característica bem marcante das roupas do mestre, dos galantes e do Mateus e Bastião, são as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane etc., presentes nas bordas de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam.</p> <p>Adereços</p> <p>1. Máscaras - As máscaras utilizadas na brincadeira do Cavalo-Marinho podem ser de diversos materiais, entre eles, sola (câmara de pneu) couro de bode, couro de boi, couro sintético, papel machê, podem ser feitas de sapatos velhos sendo que alguns grupos utilizam também máscaras adquiridas em lojas de fantasia. As máscaras de couro podem ser com pelos, sem pelos e até pintadas. Uma mesma máscara pode ter alguns detalhes pintados, porções com e sem couro. Todas as máscaras de Cavalo-Marinho observadas cobrem o rosto todo do figureiro, sendo sempre utilizada com um lenço amarrado à cabeça para esconder o cabelo (a maioria das figuras mascaradas utiliza chapéu de palha);</p> <p>Os figurinos e adereços estão relacionados às figuras que recitam as loas; ver mais detalhes na ficha desse Bem ou no anexo 3. Ver também mais detalhes na ficha do Caboclo de Arubá e o anexo 3.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os figurinos e adereços estão relacionados às figuras que recitam as loas; ver mais detalhes na ficha desse Bem ou no anexo 3. Ver também mais detalhes na ficha do Caboclo de Arubá e o anexo 3.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	<p>A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimento rápidos, ágeis de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da "tesoura" - movimento que é realizado abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.</p> <p>Em momentos em que o banco toca toadas soltas (músicas que não se relacionam a nenhuma figura) os galantes, assim como pessoas do público, realizam os trupés. Lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, eles efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando os passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se no meio, podendo portar o apito ou não.</p>
QUEM EXECUTA	Os brincadores do grupo que atuam como figureiros, público, galantes e mestre.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As danças fazem parte da composição das figuras quando entram na roda do Cavalo-Marinho. Algumas figuras como o Soldado, Valentão, Veia do Bambu, Galantes, entre outras. Algumas figuras recitam loas e entre uma loa e outra dançam ao som das toadas.
-----------------------------	--

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	As músicas são conhecidas no Cavalo-Marinho como toadas; neste caso ver melhor na ficha e anexos referente ao Bem – F40-Toadas
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	<p>1. Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de bage que fazem a segunda voz ao responder as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construiram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeadada por diálogos, encenações e danças.</p> <p>2. Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho;</p> <p>3. Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarrachas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que “puxa” as toadas;</p> <p>4. bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado;</p> <p>5. Reco- Reco- Instrumento de metal com eixo de arame produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os instrumentos são responsáveis para a composição das toadas junto aos músicos. Estrutura rítmica do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
João Cesário Venâncio	Responsável de guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores.
Luiz Miguel	Difícil definir uma atividade específica para os figureiros após a execução do Cavalo-Marinho;

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

figureiro	podem ajudar no transporte dos objetos para a Sede/Casa do grupo ou seguir diretamente para sua residência.
Mario José Xavier	Difícil definir uma atividade específica para os figureiros após a execução do Cavalo-Marinho; podem ajudar no transporte dos objetos para a Sede/Casa do grupo ou seguir diretamente para sua residência.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input checked="" type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Localidade 1 / Formas de Expressão - 02
Roupas e Indumentárias	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 06
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

.....

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL
.....

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS
.....

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****07****15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS**

Anexo 2 – Registro Nº 46

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

Importante ressaltar que diversas loas foram desaparecendo ao longo dos anos, devido algumas figuras não mais fazerem parte do Cavalo-Marinho nos usos atuais. Loas que mencionavam uma prática do cotidiano do folguedo, assim como da região. Seria fundamental, realizar no prolongamento deste trabalho de identificação dos bens, as loas, realizar um registro específico para que não morra junto às memórias dos antigos brincadores.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão	
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	08
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Olinda / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Magúi
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Mergulho, Tombo do Magúi
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	Pedro Salustiano	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	32
OCUPAÇÃO	Bailarino / Dançarino	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	27/07/1979
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input type="checkbox"/> EXECUTANTE <input checked="" type="checkbox"/> DONO DO CAVALO-MARINHO BOI MATUTO		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

01

13

F40

08



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

'Mergulho' ou 'mergulhão' (ou magúí) é a primeira dança que ocorre na brincadeira e serve como aquecimento para os brincadores, vindo logo depois da toada de abertura, iniciada pelo banco de músicos do Cavalo-Marinho. É um desafio corporal feito dentro do compasso de um ritmo fortemente marcado por um sapateado que lembra o galope dos cavalos; usam-se muitos pontapés e rasteiras, movimentos rápidos e vigorosos de perna; a posição do corpo transita abruptamente entre o 'em cima' e o 'embaixo', desenhando o movimento de um mergulho no ar; sua prática é denominada **bater mergulho**; o movimento parte de um dos participantes da roda – geralmente mais experiente – que convida, através do olhar fixo e/ou de gestos, outra pessoa para 'bater' com ele; é feito em círculo com várias pessoas na roda, mas apenas uma dupla por vez vai para o centro cavalcando, sapateando, se desafiando. Os movimentos corporais são precisos e 'quebram' abruptamente, com contrações e gestos rápidos, muitos destes se assemelhando aos movimentos de capoeira, de luta, combate, desafio corporal.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE

6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

O banco (instrumental) do Cavalo-Marinho toca e a brincadeira se inicia com o 'bater magúí': uma roda se forma voltada para o banco que toca rabeca, pandeiro, baje e mineiro, cantando várias toadas de Cavalo-Marinho que estimulam e instigam os brincadores a 'bater magúí'.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Não Cabe

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****08****6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE**

Para 'bater magúí' basta formar uma grande roda com espaço livre no centro para executar os movimentos.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Atual

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Pedro Salustiano 'nasceu e se criou' dentro das tradições populares. Um dos filhos de Mestre Salustiano, o Mestre Salu, desde cedo Pedro se dedica ao Cavalo-Marinho e ao maracatu de baque solto. Já foi dançarino do Grupo Grial de Dança, do Grupo Arraial, já dançou com Antônio Nóbrega, ministrou aulas de Cavalo-Marinho para o elenco e participou como ator da mini-série "A Pedra do Reino", da Rede Globo. É o atual responsável pelo Cavalo-Marinho Boi Coroado e pela Casa da Rabeca, juntamente com outros filhos de Mestre Salustiano.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Algumas transformações podem ser observadas no 'tombo do magúí' nas duas últimas décadas. Se há alguns anos apenas folgazãos, brincadores ou pessoas envolvidas diretamente com o Cavalo-Marinho eram os únicos participantes do 'magúí', atualmente não é mais assim. Com a difusão de oficinas de Cavalo-Marinho e propagação da brincadeira no meio de estudantes, universitários, artistas, estudiosos. Especialmente a estrutura do mergulho tem se adaptado a novos participantes e a uma outra realidade. Este momento que é marcado pelo desafio corporal entre dois brincadores experientes acaba recebendo conotações diferentes de acordo com quem está na roda: se é uma pessoa alheia àquele universo da brincadeira, a pisada é mais cuidadosa, usam-se menos movimentos de desafio e luta; se é uma pessoa com mais experiência e integrante do universo do Cavalo-Marinho, não há necessidade de tantos cuidados e o momento ganha um tom de maior disputa.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

O magúí (mergulho) é um desafio corporal feito dentro do compasso de um ritmo fortemente marcado por um sapateado que lembra o galope dos cavalos, usando-se muitos pontapés e rasteiras, tornando visível sua associação com a capoeira. Esta relação sempre é citada por Pedro Salustiano: *tem muitos movimentos e golpes de capoeira no mergulhão do Cavalo-Marinho*. Esta é uma relação interessante quando pensamos também em outras tradições culturais com presença negra em Pernambuco, como o maracatu de baque solto, o Cavalo-Marinho ou o coco, por exemplo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 08****9.3. CRONOLOGIA**

DATA	DESCRIÇÃO
1994	1º encontro de Cavalos Marinhos
Década de 2000	Difusão do Cavalo-Marinho pela mídia, a partir do Grupo Mestre Ambrósio e de Mestre Salustiano. Crescimento da procura e interesse pela brincadeira. Demanda de oficinas de Cavalo-Marinho realizadas por mestres e brincadores em Recife e em outras cidades de Pernambuco e outros estados do Brasil.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

.....

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Mestre	Difusão do conhecimento geral sobre a brincadeira
Galantes, folgazões	Aprendizes participantes do 'magúí', no início da brincadeira do Cavalo-Marinho

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO
DISPONIBILIDADE

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****08****10.6. COMIDAS E BEBIDAS**

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Não existem figurinos ou adereços específicos para bater mergulho. É apenas importante estar com uma roupa confortável que possibilite se movimentar com liberdade de abrir as pernas, pular, chutar, etc.
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	O 'magúí' é a primeira dança que acontece no Cavalo-Marinho e serve como uma espécie de aquecimento para os brincadores e vem logo após a toada de abertura. O mergulho se caracteriza por uma dança movimentada e rápida, onde uma dupla se desafia a cada vez e um vai convidando o próximo 'desafiado'.
QUEM EXECUTA	Qualquer pessoa que entre na roda, geralmente quem participa do 'magúí' são os galantes e folgazões do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	O mergulho é um momento de troca de movimentos corporais em desafio entre seus participantes. Brincadores de vários Cavalos-Marinhos se encontram no 'tombo do magúí' e se movimentam de forma vigorosa, trocando pontapés e rasteiras, desafiando-se mutuamente.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	No momento do mergulhão o banco do Cavalo-Marinho toca e canta toadas específicas para que se execute a dança do 'magúí'.
QUEM PROVÊ	Banco do Cavalo-Marinho, composto por rabeca, pandeiro, bage e mineiro.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As toadas do mergulhão têm forte apelo interacional e combativo, estimulando os brincadores ao momento de desafio corporal.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 08****10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS**

DESCRIÇÃO	Rabeca, Mineiro, Baje e Pandeiro são os instrumentos que compõem o banco do Cavalo-Marinho
QUEM PROVÊ	Os músicos geralmente fazem parte do grupo de Cavalo-Marinho ou são contratados especificamente para determinada brincadeira e pagos pelo dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Instrumentos que compõem o banco do Cavalo-Marinho, tocando a música característica e acompanhando as figuras, suas loas e com as toadas específicas

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
-----	-----

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR	
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input type="checkbox"/>	
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>		

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Banco de Músicos	Localidade 1 / Formas de Expressão - 01
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09
Rebequeiro	Sítio / Ofícios e Modos de Fazer - 03

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****08****15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS****15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL****15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS****15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS**

Anexo 2 – Registro Nº 48

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão	
PESQUISADOR(ES)	HELENA TENDERINI	
SUPERVISOR	João Paulo	
REDATOR	Helena Tenderini	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO FORMAS DE EXPRESSÃO	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F40	09
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Pernambuco
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo, São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Toadas
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Músicas / Samba
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	Dono de Cavalo-Marinho	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE 01 01 13 F40 09



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

Toadas são o que poderíamos chamar de música no Cavalo-Marinho. Elas são cantadas pelos toadeiros um integrante do banco de músicos que canta (puxa) as toadas. Geralmente essa pessoa é o pandeirista, que se posiciona ao lado do rabequeiro. Além de puxar as toadas, espera-se do toadeiro uma grande capacidade de improvisar versos cantados. A importância do toadeiro reside principalmente na manutenção do fluxo de toadas ao longo de uma brincadeira, além de sua memória e de improvisação constituírem uma importante fonte de versos cantados para o repertório musical do folgado.

A toada pode ser fixa quando se refere às figuras ou bichos; “soltas” se referindo a algum acontecimento como a morte de Duda Bilau em 2010, ao próprio evento que o Cavalo-Marinho está se apresentando como a festa do motorista em Pedras de Fogo.

Também as toadas é a estrutura rítmica do Cavalo-Marinho; todas as figuras são chamadas e expulsas da roda com as toadas que mencionam o nome da figura. O comando do início e fim de cada toada é dado pelo Capitão ou mestre através de um apito, estes se dirigem ao banco, geralmente ao toadeiro, e avisam qual a figura que está pronta para entrar. O público conhece a figura também através das toadas. Nos momentos em que não têm figuras ou bichos na roda, as toadas são cantadas e tocadas para o público ou integrantes do brinquedo dançarem; desta forma as toadas permitem que o folgado permaneça ativo durante toda a noite ou enquanto durar a apresentação.

Neste inventário vamos optar em trabalhar com uma mostra das toadas de vários momentos do Cavalo-Marinho; devido às inúmeras toadas que existem e se diferenciam de grupo a grupo, não descreveremos todas.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****09****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região têm diversos espaços para seu acontecimento que pode variar a periodicidade de participação; presenciamos as toadas que são as “músicas” do Cavalo-Marinho, durante a apresentação com os toadeiros que ficam posicionados no banco de músico. Geralmente o toadeiro é também o pandeirista e em muitos casos necessita de uma segunda voz; esses músicos são os únicos que ficam com microfone durante a noite. Um local bastante significativo para a brincadeira de vários grupos de Cavalo-Marinho, inclusive o Boi de Ouro, é a Casa da Rabeca do Brasil que realiza há dezessete anos encontros anuais do folgado, no dia 25 de dezembro (natal) e no dia 06 de janeiro (festa de reis). A Casa da cultura, espaço também de encontros de diversos folguedos do ciclo natalino como: pastoril, reisado e Cavalo-Marinho também um encontro anual promovido pela FUNDARPE que acontece nas últimas semanas do mês de dezembro. Festa do motorista em Itambé que acontece uma grande festa, incluindo procissão da igreja católica da cidade, quermesse, parque, barracas de comida é promovida pelos motoristas e comerciantes do município de Itambé e Pedras de Fogo e acontece na última semana do mês de maio.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**Camutanga**

Antigo Mercado Público; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Rosário; Capela de Nossa Senhora de Fátima; Capela de São Sebastião; Conjunto Urbano; Casario do núcleo urbano; Engenho; Casa-grande do Engenho Santo Antônio.

Ferreiros

Cadeia Pública; Casa do Menor; Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição; Capela do Santuário da Mãe Rainha; Casa-Grande do Engenho Perori; Casa-Grande do Engenho Guararema; Casa-Grande do Engenho; Bebedouro; Casa-Grande do Engenho Salgado.

Itambé

Areópago e Loja Maçônica; Prédio da Escola Arruda Câmara; Prédio do Hospital Público; Prédio do Antigo Fórum; Câmara de Vereadores; Prédio dos Correios; Elemento escultórico; Obelisco a Dom Vital; Monumento à Imaculada Conceição; Monumento ao Cristo Redentor (Praça Getúlio Vargas); Igreja de Nossa Senhora do Desterro (sede); Casario da Praça Monsenhor Júlio Maria; Casario da Rua 15 de novembro; Casario da Praça Dom Vital; Casario da Rua Santo Antônio; Casario da Rua Desembargador Vieira de Melo; Engenho Lages; Engenho Pangauá; Engenho Santo Antônio; Engenho Santa Rita; Engenho Guabiraba; Engenho São José; Engenho Monge; Engenho Teixeira; Engenho de São Sebastião; Engenho Monte Carmelo; Engenho Catarina; Engenho Jurema; Engenho Laços; Engenho Carnaúba; Engenho Recreio; Engenho Glória; Engenho Meirinho; Engenho Cordeiro; Engenho Progresso; Engenho Boa Vista; Engenho Jardim; Engenho Pau Amarelo; Engenho Cumaru

Macaparana

Prédio da Prefeitura; Igreja Matriz de Nossa Senhora do Amparo; Igreja de Nossa Senhora das Dores, Capela São Sebastião - Sítio Ribeiro; Capela de Nossa Senhora da Conceição - Distrito de Poço Comprido; Capela de São Sebastião - Sítio Pau D'arco; Capela de Nossa Senhora de Lourdes – Usina, Capela de Nossa Senhora de Fátima - Vila Paquevira; Capela de Nossa Senhora da Conceição Distrito de Pirauá, Capela São Severino Ramos - Sítio Urucu; Capela de Santo Antônio - Lagoa Grande; Capela do Menino Deus - Sítio Pá-Seca; Capela do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Monte Alegre; Casa-grande do Engenho Macapá Velho; Casa-grande do Engenho Recanto; Casa-grande do Engenho Bonito; Casa-grande do Engenho Balanço; Casa-grande do Engenho Macapazinho; Casa-grande do Engenho União; Casa-grande do Engenho Três Poços; Casa-grande do Engenho Tanque das Flores; Casa-grande do Engenho Diligência, Casa-grande do Engenho Lagoa Dantas; Casa-grande do Engenho Conceição; Casa-grande do Engenho Cipó Branco.

http://www.mapacultural.pe.gov.br/inicial/livros/cartilha_mata_norte_2010.pdf

<http://www.pedrasdefogoonline.com.br/p/pesquisa.html>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 01 13 F40 09****6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE**

As toadas são parte integrante de todos os grupos do Cavalo-Marinho, ou seja, é o próprio movimento e ritmo das figuras e brincadores e que também dá sentido à narrativa das brincadeiras. Os locais e preços para as apresentações geralmente são realizados através do dono dos grupos

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Geralmente o Cavalo-Marinho ocorre no ciclo natalino que está compreendido entre os meses de Dezembro e Janeiro. Festas durante o ano em meses variados aos sábados financiados pelos donos da brincadeira. É durante a brincadeira de Cavalo-Marinho que podemos ver e ouvir os diálogos que são parte também da figura. A linguagem verbal.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Luiz Miguel, figureiro e mestre do Cavalo-Marinho Boi de Ouro de Pedras de fogo, brinca Cavalo-Marinho desde criança. Começou no Cavalo-Marinho como dama, depois foi arrelequim, galante e contramestre, passou a brincar como figureiro na substituição de uma pessoa que não tinha comparecido e desde esse momento ele é conhecido como um grande conhecedor das figuras; ele ressalta que a única figura que não aprendeu foi o perna de pau

“só teve um papel no Cavalo-Marinho até agora que num tive jeito pra aquilo, já estou de idade foi o perna de pau, nunca tive jeito para subir naquilo não”.

Mario José Xavier, de 54 anos de idade, brinca Cavalo-Marinho desde os 7 anos e é um grande conhecedor das figuras e figureiro atualmente do Cavalo-Marinho Boi de Ouro; também ressalta que não consegue “colocar” o perna de pau, nunca aprendeu.

Esses dois figureiros têm grande conhecimento dos diálogos que são estabelecidos entre as figuras que ainda estão presentes no Cavalo-Marinho.

José Antonio Alves o senhor José Antonio além de pandeirista no Cavalo-Marinho Boi de Ouro é um grande conhecedor das loas e toadas do bem. Nesta brincadeira ele também é toadeiro.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

As figuras fazem parte do enredo do Cavalo-Marinho, os diálogos, loas e toadas que se referem à figura são responsáveis para contar a história durante a festa ou apresentação. Na atualidade muitas figuras fazem parte apenas da memória dos brincadores de Cavalo-Marinho, devido ao curto tempo de apresentação. O dono do brinquedo seleciona previamente as figuras que serão apresentadas no dia que seu grupo foi contratado, as figuras de cenas longas por exemplo geralmente não fazem parte. Ressaltamos que algumas figuras como Veia do Bambu e a cena final do corte do Boi é muito raro assistir hoje nas apresentações, pois são figuras que dependem de outras para compor a cena. Seu Araújo, dono e rabequista do Cavalo-Marinho Boi de Ouro, menciona em sua entrevista que nunca teve em seu brinquedo a figura da Catirina, nunca conseguiu um figureiro para tal feito. As figuras também passam por silenciamentos como essas citadas e por ressignificações como a Veia do Bambu que segundo seu Luiz Miguel antes era dona dindinha.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****09****9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES**

As toadas são as “músicas” do Cavalo-Marinho, sua estrutura rítmica, o que permite as evoluções das figuras, bichos e público durante a brincadeira. Essas toadas são cantadas pelos toadeiros, geralmente o pandeirista do grupo e uma segunda voz que pode ser o mineirista. Esses músicos que estão posicionados no banco de músicos quase sempre diante de um microfone.

As toadas podem ser fixas, quando se relacionam diretamente à figura e aos bichos ou soltas quando se referem ao momento atual, por exemplo a festa que estão se apresentando.

“E esse povo todo que veio hoje aqui
Boa noite vinhemos dar a festa do motorista
Boa noite vinhemos dar a festa do motorista rá, rá”

Essa toada foi gravada na festa do motorista no município de Pedras de Fogo no 26/05/2012; então a toada que vamos chamar de abertura, está fazendo uma saudação ao próprio evento.

“Quando eu pego mais meu mano
Meu mano pega mais eu (2x)
Era eu era meu mano
Era meu mano era eu rá, rá

“ Nazaré Pitibu, olha o tombo do marguí (2x)
A caixa água, torneira” (várias vezes)

Essas toadas acima poderias ser chamadas de toada fixa, geralmente é cantada no início quando os brincadores estão se aquecendo (dançando).

O Capitão ou mestre que geralmente estão no comando da noite com o apito, informa para os músicos qual a figura que virá em seguida para que os mesmo possam “soltar” a toada que vai apresentar a figura.

“ Ôh seu Ambrósio que vem ver
Figura pra vender
Ôh seu Ambrósio que vem cá
Figura pra comprar

(Chamando Ambrósio)

“Chega pra dentro Mateu , Mateu mana (2x)
Lê, lê , ô
Adeus mana laiá (2x)
Mana Mateu mana laiá”

Toada chamada do Mateus

“ Embola, embola, embolador nego Mateu, embolador”

Várias vezes quando a figura do Mateus está entrando na roda e só é interrompida a toada com o apito do capitão e só retorna a mesma novamente com o comando do Capitão, pode ser após um dialogo ou não.

Venda das figuras do Ambrósio para o Capitão.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****09**

“ Oh bota bom, bota bom, bota bom, bota bonzinho” (várias vezes)

Toada de saída do Ambrósio

“haja pau , haja pau, nêgo Mateu haja pau

Seu Ambrósio caia fora, der um passo e vá embora (várias vezes)

Toada do Soldado da Gurita

“Soldado veio da gurita , tava dormindo acordou
se levanta seu soldado que o delegado mandou
Soldado veio da gurita, acordou com o pé no chão
A mói se alevanta soldado
É ordem do Capitão”.

Toada para Duda Bilau

“ quando chegou a notícia que Duda Bilau morreu (2x)
Chegou na ponta da rama, não vi quem deu rá, rá”

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
06 de agosto 2010	Morte do mestre Duda Bilau
Última semana do mês do maio	Festa do motorista em Pedras de Fogo
25 de dezembro	Encontro de Cavalo-Marinho – Casa da Rabeca / Olinda
06 de Janeiro	Festa de Reis de Camutanga

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Não possui.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Início do Cavalo- Marinho	Encontro das figuras
Comercialização	Geralmente o dono que faz a negociação com o Cavalo-Marinho, momento que podemos presenciar as toadas.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****09****10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES**

STATUS	FUNÇÃO
Dono	Confecção de Máscaras, rabequeiro e antigo figureiro e mestre
Mestre	Figureiro
Brincador	Figureiro e galante

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	O momento privilegiado de ouvir as toadas é na hora da brincadeira ou festa do Cavalo-Marinho
QUEM PROVÊ	Toda negociação para as apresentações é realizada através do dono do Cavalo-Marinho; desta forma nesse momento é possível presenciar as toadas.
FUNÇÃO	Promover o encontro dos brincadores do grupo de Cavalo-Marinho, assim como suas apresentações e brincadeiras.

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Ver melhor nas fichas e anexos: Figuras, Diálogos, Máscaras e Cavalo-Marinho Boi de Ouro.
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO
DISPONIBILIDADE

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	No cenário, até certo ponto cotidiano, que envolve a brincadeira, presenciamos a cachaça e muitos brincadores antes e durante as apresentações ingerem a bebida, mas o dono do grupo Boi de Ouro não permite que seus brincadores bebam a cachaça ou qualquer outro líquido com teor alcoólico, sobretudo quando acontece a representação da figura do Caboclo de Arubá.
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	09
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	Os figurinos dos músicos que compõem o banco geralmente é uma calça branca ou preta, uma camisa de mangas compridas ou não com a cor predominante no grupo. Pode ser também estampada e um chapéu. No grupo Boi de Ouro, apenas o rabequeiro, seu Araújo, não utiliza o figurino igual aos outros músicos.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Identificar o grupo quando o mesmo estiver em alguma apresentação simultânea com outros grupos de Cavalo-Marinho quando o lugar não é o próprio terreiro do grupo, exemplos: Casa da Rabeca (encontro de Cavalos Marinhos) e Casa da Cultura (ciclo natalino).

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	<p>A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimentos rápidos, ágeis de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da "tesoura" - movimento que é realizado abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.</p> <p>Em momentos em que o banco toca toadas soltas (músicas que não se relacionam a nenhuma figura) os galantes, assim como pessoas do público, realizam os trupés. Lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, eles efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando os passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se no meio, podendo portar o apito ou não.</p>
QUEM EXECUTA	Os brincadores do grupo que atuam como figureiros, público, galantes e mestre.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As danças são executadas quando são tocadas e cantadas as toadas, e o movimento das figuras e público.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	09
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	<p>1. Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de bage que fazem a segunda voz ao responder as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeada por diálogos, encenações e danças. 2. Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho; 3. Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarrachas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que “puxa” as toadas; 4. bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado; 5. Reco- Reco - Instrumento de metal com eixo de arame, produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	São executados pelos músicos que também cantam as toadas. Geralmente o toadeiro é no banco de músicos, o pandeirista e a segunda voz, o mineirista.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
João Cesário Venâncio	Responsável de guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores.
Mario José Xavier	Difícil definir uma atividade específica dos figureiros/ toadeiro após a execução do Cavalo-Marinho; podem ajudar no transporte dos objetos para a Sede/Casa do grupo ou seguir diretamente para sua residência.
José Antonio Alves	Difícil definir uma atividade específica dos músicos após a execução do Cavalo-Marinho; podem ajudar no transporte dos objetos para a Sede/Casa do grupo ou seguir diretamente para sua residência.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/> VENDE <input type="checkbox"/> TROCA <input type="checkbox"/> OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR	
---	--------------------	--

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	01	13	F40	09
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input checked="" type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Modos de Fazer Rabeca	Sítio / Ofícios e Modos de Fazer - 02
Figuras	Localidade 1 / Formas de Expressão - 06
Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Localidade 1 / Formas de Expressão - 02
Caboclo de D'Arubá	Localidade 1 / Celebrações - 01

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

.....

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL
.....

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS
.....

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS
Anexo 2 – Registro Nº 46

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****01****13****F40****09****16. OBSERVAÇÕES****16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão		
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Rosely Tavares		DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		Feb. 2013

Extremo Norte e
Limítrofes
Ficha de Identificação
(F50)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO LUGARES	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F50	01
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Pedras de Fogo e Itambé /PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Terreiros e Ruas
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Lugares de celebração do bem
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES**PE 01 | 01 13 F50 01****4. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO****4.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

Os terreiros são espaços onde as brincadeiras acontecem de forma mais 'íntima'/espontânea. São lugares que aglutinam pessoas ao redor das brincadeiras, envolvendo outras atividades como comercialização de alimentos (lanches) e bebidas para as pessoas que participam ativamente (brincando) e para as que participam indiretamente da brincadeira (do lado de fora, assistindo, por exemplo). O formato no qual se configura o terreiro onde se brinca Cavalito-Marinho é circular, com o banco ao fundo e as figuras entrando e saindo geralmente do lado oposto ao banco. O público fica ao redor, assistindo a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar em qualquer tipo de terreno.

Os terreiros podem ou não ter dono. Um terreiro pode pertencer a alguém, pode ser o quintal de alguma casa, mas também pode ser uma rua, a frente da sede de alguma brincadeira, uma praça, etc. Sempre se brincou em qualquer lugar, seja usina, engenho, casa de alguém ou na 'rua' (na cidade), se um brincador morava num engenho ou nas terras de uma usina, a brincadeira também acontecia lá.

4.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Casa da Cultura – Recife / PE - Antiga Casa de Detenção, atualmente o espaço é considerado o maior centro de cultura e arte pernambucana, abrigando artesanato de mais de 149 municípios do estado. Dividido em quatro raios – norte, sul, leste e oeste -, abriga 113 celas, transformadas em lojas de artesanato e arte, além de restaurantes, lanchonetes e cachaçaria.

Casa Rabeca do Brasil – Cidade Tabajara – Olinda – PE - Um espaço dedicado à preservação da cultura e tradição do Estado. No início, era apenas uma tenda coberta de palhas de coqueiros, coincidentemente a árvore símbolo de Olinda. Funcionava aos domingos e recebia familiares, sanfoneiros, rabequeiros, zabumbeiros, pandeiristas, triangueiros, emboladores de coco, mestres de maracatu, Cavalito-Marinho, cirandeiros e os amigos da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Hoje, o espaço é um reduto de artistas populares, com apresentações de forró de rabeca, encontros de Cavalito-Marinho e maracatus, entre outras manifestações do povo. Grandes nomes da nossa música já passaram pelo seu palco, entre eles Santanna, Alcymar Monteiro, Geraldinho Lins, Antonio Carlos Nóbrega, Nadia Maia, Cristina Amaral, Petrúcio Amorim, Mazinho de Arcoverde, Irah Caldeira, Lia de Itamaracá, Território Nordestino, Genival Lacerda e Sirano & Sirino.

4.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA USOS DIFERENCIADOS

Os espaços são diversos, quando os terreiros são nas proximidades da casa do dono, a rua é um espaço público para a prática cotidiana dos moradores. As praças, públicas ou diante da igreja como em Pedras de Fogo, também são para uso público ou de eventos da igreja Matriz de Pedras de Fogo.

5. FORMAÇÃO DO LUGAR**5.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Os espaços conhecidos como terreiros vivenciavam os que os donos e brincadores do Cavalito-Marinho chamam de ensaios. Geralmente aconteciam aos sábados durante a noite, e muitas vezes duravam até amanhecer o dia. Esses locais eram a frente da casa do atual dono do Cavalito-Marinho Boi de Ouro, seu Araújo. Os financiadores da noite de brincadeira eram os conhecidos bodegueiros que vendiam bebidas e mesas de jogo de bozó ou jogo de azar. Seu Araújo menciona que os homens ficavam jogando, bebendo a noite toda e assistindo o Cavalito-Marinho. Quando a figura era boa, principalmente o Mateus, chegavam em casa com dinheiro que os próprios expectadores pagavam. Não tinha acerto, "ajuste" como diz seu Araújo; os brincadores questionam que apenas se apresentam com o Cavalito-Marinho se tiver um cachê.

As noites de sábado com as brincadeiras eram frequentes, começavam por volta das 20:00 horas e duravam até o raiar do sol com a entrada do Boi, mas ele ressalta que tudo mudou

“(…) cabousse Cavalito-Marinho quando chegou o real, real e banda foi quem acabou com o

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES**PE 01 | 01 13 F50 01**

Cavalo-Marinho...” “Ganhava mais dinheiro no cruzeiro, no mirréi, mas depois que chegou o real.”

Seu Araújo enfatiza que agora não tem mais terreiro como antigamente, os locais de prática do folguedo atualmente são as praças e os palcos das festas municipais ou estaduais. Mas essas transformações dos terreiros também acontecem devido ao novo momento das apresentações por contrato. Os donos de pequenos comércios ou bares não têm mais condições de pagar um Cavalo-Marinho com o preço atual.

5.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

As narrativas são diversas em relação aos terreiros que se transformam espacialmente com o tempo. Entre as décadas de 70 e 90 do século passado, era muito comum brincar Cavalo-Marinho na frente da residência do dono do grupo ou de barracas da localidade. As brincadeiras que aconteciam aos sábados eram conhecidas como ensaios, os brincadores chegavam cedo no local após o trabalho e ficavam para brincar até a manhã do domingo. Nesta ocasião era difícil, por exemplo, ver muitos bichos, como lembra seu Araújo, pois “tinha muita gente que sabia botar figura, era figura a noite todinha”.

É certo que esses lugares nos espaços urbanos, foram apropriados com as mudanças que os detentores do Bem vivenciaram como: mudança do local de moradia, antes casas nos engenhos, agora para alguns as residências são no centro ou próximo ao mesmo, os engenhos da região a sua maioria arrendado para as usinas, então toda a área é destinada para o plantio da cana-de-açúcar, os bodegueiros que não mais financiam as brincadeiras, o público também mudou bastante e o novo momento das políticas públicas para as manifestações culturais do Estado.

5.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Década de 70	Brincadeiras frequentes aos sábados
Década de 90	Brincadeiras frequentes aos sábados.
A partir da década 90	Sem frequência definida de brincadeiras. Realização em momentos específicos (festas, projetos culturais, celebrações).

6. USOS ATUAIS**6.1. USOS COTIDIANOS**

A frente da atual residência do senhor Araújo não é mais um espaço de prática do Cavalo-Marinho. A antiga casa, localizada na rua paralela à rua Concórdia em Pedras de Fogo nos dias atuais não acontece mais brincadeiras de Cavalo-Marinho

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES**PE 01 | 01 13 F50 01****6.2. USOS CERIMONIAIS**

Um dos terreiros do Cavalo-Marinho Boi de Ouro é a praça localizada na frente da Igreja Matriz de Pedras de Fogo. Neste espaço é celebrada a benção dos motoristas da região. O evento acontece da sexta até domingo da última semana do mês de maio. Primeiramente, na sexta acontece um leilão de vários objetos no palco central da festa e logo após esse acontecimento têm algumas atrações locais como emboladores, violeiros, etc. No sábado por volta das 17:30h acontece a missa na igreja Matriz de Santo Antonio, na mesma cidade, em seguida ocorre a benção pelo padre local aos motoristas que estão previamente concentrados ao lado da igreja. Começa as 18:30h com uma queima de fogos e os motoristas com suas motos, carros, ônibus, caminhão, carreta, qualquer tipo de automóvel se posicionam para receber a água benta. Eles passam com seus veículos um atrás do outro na frente da igreja e o padre joga a água. A duração dessa parte da festa chega a quase três horas. Mais adiante, na praça do Coreto localizada bem na frente da Matriz de Santo Antonio, acontecem as apresentações das manifestações culturais como: capoeira, "tribo" índio, ciranda, maracatu baque solto e o Cavalo-Marinho, este que se estende até 00:00. Essas apresentações acontecem de forma simultânea em vários locais da praça. Esse espaço é compartilhado com um parque de brinquedo com roda gigante, carrossel, entre outros e os comerciantes de frutas, maçã do amor, barracas de lanche e bebidas.

7. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Casa do Mestre Araújo	Localidade 1 / Edificações - 01
Casa do Mestre Inácio Lucindo	Localidade 1 / Edificações - 02
Modos de Fazer Máscara de Couro	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 05
Festa do Padroeiro	Localidade 1 / Celebrações - 02

1. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

.....

2. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**2.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

.....

2.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

.....

2.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro N° 09

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES	PE	01	 01	13	F50	01
--	-----------	-----------	-------------	-----------	------------	-----------

3. OBSERVAÇÕES

3.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

3.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

3.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

4. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q50 - Questionário de Identificação de Lugares	
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	Fev. 2013

Extremo Norte e
Limítrofes
Ficha de Identificação
(F60)



INRC DO CAVALO-MARINHO
Inventário Nacional de Referências Culturais

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F60	01
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo e São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Artefatos
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Objetos
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	No Cavalo-Marinho (Dono)	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****01****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

Artefatos e acessórios também são bastante utilizados para compor diversas figuras na brincadeira, tais como: arcos (pelos Galantes), arquinho do mestre, saco (usado por várias figuras, como papa-figo e bêbado), espadas (Soldado, Mestre Domingo), espadinhas (na hora da Maria do Rozário), vara de bambu (Pisa Pilão e Empata Samba), apito (pelo mestre e pelo Caboclo d'Arubá), preaca (Caboclo d'Arubá), foice da morte, tochas de fogo (pelo diabo e pelo cozinheiro), entre outros.

Além destes citados, temos os arcos que são utilizados pelos galantes na evolução da sua dança. São em formato de ferradura e são segurados nas suas pontas. São confeccionados com fitas coloridas e chamam muita atenção pelas cores e pela movimentação e formam bonitos desenhos a partir da coreografia com o corpo e as mãos realizada com eles.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

A atividade é realizada na residência no senhor Araújo na rua Concórdia no município de Pedras de Fogo. O local das confecções das máscaras acontecia no anexo da casa, uma espécie de "garagem" da casa.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 01****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**

Casa da Cultura – Recife / PE - Antiga Casa de Detenção, atualmente o espaço é considerado o maior centro de cultura e arte pernambucana, abrigando artesanato de mais de 149 municípios do estado. Dividido em quatro raios – norte, sul, leste e oeste -, abriga 113 celas, transformadas em lojas de artesanato e arte, além de restaurantes, lanchonetes e cachaçaria.

Casa Rabeca do Brasil – Cidade Tabajara – Olinda – PE - Um espaço dedicado à preservação da cultura e tradição do Estado. No início, era apenas uma tenda coberta de palhas de coqueiros, coincidentemente a árvore símbolo de Olinda. Funcionava aos domingos e recebia familiares, sanfoneiros, rabequeiros, zabumbeiros, pandeiristas, triangueiros, emboladores de coco, mestres de maracatu, Cavalo-Marinho, cirandeiros e os amigos da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Hoje, o espaço é um reduto de artistas populares, com apresentações de forró de rabeça, encontros de Cavalo-Marinho e maracatus, entre outras manifestações do povo. Grandes nomes da nossa música já passaram pelo seu palco, entre eles Santanna, Alcymar Monteiro, Geraldinho Lins, Antonio Carlos Nóbrega, Nadia Maia, Cristina Amaral, Petrúcio Amorim, Mazinho de Arcoverde, Irah Caldeira, Lia de Itamaracá, Território Nordestino, Genival Lacerda e Sirano & Sirino.

Igreja Matriz de Santo Antonio – Pedras de Fogo – PB - O marco principal é a Matriz de Santo Antônio onde acontecem a missa e a benção dos carros. Essa benção acontece na rua que fica na frente da igreja e que separa a matriz da praça. A praça, local que concentra os pequenos comerciantes e as apresentações das manifestações culturais.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Quem faz a negociação é o dono Mestre Araújo, neste caso sua própria residência. No espaço anexo localizado ao lado da casa de Seu Araújo, são confeccionados além das máscaras os artefatos que fazem parte da composição de algumas figuras, assim como os galantes. O espaço tem a função de uma oficina, nada precisa ser modificado para que possa executar o seu trabalho de artesão. O local tem um banco e pequenas prateleiras feitas com pedaços de madeira onde ele armazena os materiais de trabalho; tem um ponto de energia elétrica e uma pequena porta que dá acesso à parte de dentro da sua residência.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Acontece em momentos esporádicos que pode ser ano a ano ou mais. A confecção dos artefatos depende muito da necessidade do grupo e do figureiro. Esse bem é formado com materiais resistentes o que prolonga a duração. Não existe período específico para a elaboração e execução da atividade.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

João Cesário Venâncio, conhecido como Mestre Araújo na região de Pedras de Fogo – PB e as demais cidades da Zona da Mata norte pernambucana (que estão referenciadas neste inventário ficha de Sítio), atualmente é o dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro. Provedor da atuação do grupo, responsável para organizar quem são os brincadores que participam das apresentações e as roupas e figuras que serão vistas durante a brincadeira. Seu Araújo também é o negociador (produtor) de grupo, ele que estabelece o valor das participações do seu grupo em apresentações remuneradas e o mesmo quem estabelece o valor pago a cada brincador que participou daquela apresentação. A residência de Araújo é também a sede do grupo; neste local é possível encontrar todos os objetos que o Boi de Ouro necessita em dias de apresentação (ver anexo 3). Seu João Cesário foi durante muito tempo mestre do seu grupo de

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 01**

Cavalo-Marinho, mas atualmente ele atua no banco de músico como rebequista. Por fim, mestre Araújo também é responsável pela transmissão do saber do Bem aos integrantes mais novos. Figureiros e confecção dos objetos e vestimentas do Boi de Ouro, esse conhecimento seu Araújo tem todo o interesse em perpetuar para seus filhos, netos e jovens vizinhos de sua residência; ele mesmo está à frente desse ensinamento. Seu Araújo aprendeu a confeccionar máscaras com o senhor Abelson, foi dono e mestre de Cavalo-Marinho, mas devido a problemas de saúde parou com as atividades.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Sobre as possíveis origens desse Bem, seu Araújo não sabe falar, ressalta que os artefatos são vistos por ele desde o momento que também conheceu o Cavalo-Marinho. As figuras sempre brincaram com esses objetos. O sentido da graça da figura se dá a partir do movimento dos artefatos também. Os artefatos são diferenciados de acordo com a figura, seu Araújo enfatiza que a graça é essa diferença, pois o público sabe diferenciar as figuras quando entra na roda do Cavalo-Marinho. A breve narrativa sobre a entrevista com o senhor Araújo sobre esse bem cultural revela que ele não faz uma diferença em relação ao que é artefato ou figura, pois para ele esses objetos são parte integrante das figuras, mesmo sendo confeccionados separadamente das roupas ou máscaras por exemplo.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Não existe uma narrativa geral para os artefatos a partir das vozes dos brincadores, devido a eles não mencionarem essa distinção em relação à composição das figuras.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1988	Fundação do grupo de Cavalo-Marinho Boi de Ouro
Década de 1990	Extinção do arco segurado pelo mestre no momento que a comitiva de galantes entra na roda.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Seu Araújo foi durante muitos anos o “artesão” de artefatos do seu grupo de Cavalo-Marinho. Ele menciona que os materiais mudaram bastante, pois as fitas dos arcos dos galantes eram feitas com papel; hoje utilizam fitas de plástico por que têm uma duração maior. As espadas dos bodes e do soldado são produzidas com pedaços de madeira, também por que fica mais fácil de transportar e têm uma durabilidade maior. Ainda enfatiza que nunca fez esse tipo de produto para a comercialização, pois não compensaria o valor de venda comparado à complexidade que ele detém para concluir o Bem.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
1ª	Compra do material
2ª	Produção dos artefatos

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	01
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
Dono	Confecção de Máscaras, artefatos, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO	O bem é produzido na sua própria residência (no anexo da casa, espécie de garagem) na rua Concórdia, em Pedras de Fogo
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO	Confecção de Máscaras, artefatos, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO	Os materiais são diversos para a elaboração dos artefatos encontrados no Cavalo-Marinho, tais como: Fitas de plástico, madeira, tesoura, cola, lantejola, linha, agulha, tinta.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Possibilitar a forma dos objetos
DISPONIBILIDADE	Fácil de encontrar em papelarias locais ou na residência

10.6. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS	
DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	01
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.8. TRAJES E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	<p>O Baile dos Arcos, presente na <i>Dança de São Gonçalo</i>, o <i>Zabelim</i>, a <i>Cobra</i>, entre outros, é considerado por muitos brincadores um momento de importância diferenciada na brincadeira, quando acontecem deslocamentos que formam desenhos no espaço. A galantaria dividida em dois cordões obedece aos comandos do “Mestre dos Arcos”, que se posiciona à frente e ao centro dos dois cordões. O Mestre dos Arcos executa os comandos por meio do apito, utilizando também gestos com as mãos e braços.</p> <p>Os grupos de Cavalo-Marinho da Zona da Mata Norte e alguns de outras localidades executam o magui (maguio ou mergulhão) logo no início da brincadeira. Os sambadores posicionam-se em meia-lua diante do banco de tocadores. As toadas de maguio são curtas e rápidas, versos de apenas uma linha que se repetem exaustivamente, com uma sutil diferença de acentuação, criando uma sensação rítmica crescente. Repetição cíclica que instaura um adensamento espaço-temporal: <i>“Aqui não tem... maguiadó... aqui não tem maguiadó! / Pisa no pé pra pisá... pisa no pé pra pisá!</i></p> <p>Com o banco entoando as toadas de maguio, a pessoa que está posicionada em frente à rabeça inicia o jogo dirigindo-se à pessoa que está em sua frente, no outro extremo da meia-lua. Esse convite/desafio é feito com o corpo e com o olhar, num movimento que tem de respeitar uma duração de tempo fixa predeterminada. O trupé é forte, fazendo, na maioria das vezes (mas não sempre), com que a frase melódica característica do maguio construa-se com o bater de pés no chão. Seguindo uma lógica de pergunta e resposta, cada brincador que é convidado ao jogo pode escolher a pessoa que vai desafiar, compondo sua movimentação dentro do compasso rítmico.</p> <p>Ao final de uma brincadeira de Cavalo-Marinho, depois do “Baile do Boi”, acontece o “Baile de Despedida”, quando a galantaria dança em roda, ou mantendo a movimentação em sentido anti-horário, todos voltados de frente para o centro da roda, ou no local alternando constantemente entre os dois brincadores vizinhos, ficando hora de frente para um, hora de frente para outro.</p> <p>O “Baile dos Arcos”, também conhecido como “Dança dos Arcos” ou até mesmo denominado “parte da galantaria”, encontra-se presente na estrutura das brincadeiras dos grupos de Cavalo-Marinho Zona da Mata Norte. A dança dos arcos é conduzida/comandada pelo “Mestre dos Arcos”, ou simplesmente “Mestre”. Nesta parte da brincadeira são formados dois cordões (filas) de Galantes, sendo que o mestre se posiciona à frente e entre os dois cordões. Cada cordão é formado por no máximo 6 integrantes. Cada Galante possui um arco de cipó japecanga enfeitado com fitas coloridas (de material plástico ou TNT). O traje do Galante é composto de uma camisa de manga comprida de cetim, calça comprida, chapéu, peitoral (com lantejoulas bordadas e espelhos).</p> <p>A dança dos arcos divide-se em partes bem definidas, com toadas, passos e movimentação espacial próprias. Existem variações de um grupo para outro em relação à sequência dessas partes. No Cavalo-Marinho Estrela do Oriente de Mestre Inácio Lucindo, que é representativo de um estilo específico de organizar a brincadeira, o Baile dos arcos inicia-se com o “Baile do Mestre”, quando o Mestre dança de par com cada um dos Galantes, um por um. Porém, o mais comum entre os grupos da região de Condado, Itaquitinga e Aliança é que o Baile dos Arcos se inicie com a Galantaria chegando junto com a figura do “Mané do Baile”. As etapas ou partes do Baile dos Arcos são as seguintes:</p> <p>Estrela</p> <p>É o Início do Baile dos Arcos, quando os tocadores do banco se levantam e se dirigem para o centro da roda, mantendo suas posições e alinhados paralelamente em relação ao banco, cantando de pé. Neste momento, Mateu e Bastião seguram a estrela, na maioria das vezes confeccionada de cipó japecanga, bambu e papel celofane com seu interior iluminado por uma vela acesa. Os versos da</p>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	01
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>música da estrela são fixos, sendo que são puxados pelo mestre e respondidos pelos tocadores do banco. Neste momento a galantaria não dança, mas já está trajada e posicionada logo atrás do Mestre.</p> <p>Alguns brincadores afirmam que esta é a parte em que a religião católica se faz mais presente no Cavalo-Marinho, e que a estrela simboliza o próprio Jesus Cristo</p> <p>Queimá Carvão</p> <p>Faz parte do Baile dos Arcos, pisada firme e forte, rente ao chão, dois cordões de galantes, com os arcos fechados, realizando deslocamentos conduzidos pelo Mestre. Sempre ocorre depois da Estrela. A toada é fixa, repetindo sempre:</p> <p>“Quero ver queimá carvão, pedra de carvão queimá quero vê poeira subi, quero vê poeira voá”</p> <p>Maê</p> <p>Dança que integra o Baile dos Arcos. Costuma acontecer antes do Girimum.</p> <p>Movimentação idêntica ao Girimum.</p> <p>A toada é fixa.</p> <p>Exemplo:</p> <p>O maê, maê, maê E maê, maê, ma-a Laranja no pé da serra, fruta de moça chupá (2x)</p>
QUEM EXECUTA	O grupo de galantes
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os artefatos que se referem a esse momento são os arcos que possibilitam toda a execução do mestre e dos galantes.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	<p>A figura do Caboclo de Arubá tem diversos artefatos que são utilizados durante a sua execução na roda de Cavalo-Marinho. O cocá e a Preaca que são produzidas e financiados pelo dono do Cavalo-Marinho.</p> <p>A figura do Caboclo d’Arubá é uma figura que tem fortes elementos da Jurema, tradição religiosa de origem indígena com aspectos afrodescendentes, que cultua mestres, encantados, caboclos, entidades ligadas à ancestralidade e à natureza sagrada. Diz uma das toadas:</p> <p style="text-align: center;">“Estrela amazonas Fulô de manjerona A chuva chovia O trovão trovejava No alto da serra Meu bem escutava É nos galhos que eu me abalanço Nos galhos que me abalançava”</p> <p>A Jurema é muito presente na Zona da Mata Norte de Pernambuco e Litoral Sul da Paraíba, mas é encontrada em várias regiões do Nordeste. Seu nome tem relação com a árvore/planta da jurema com a qual se faz uma bebida ritual utilizada nas cerimônias religiosas. Diz uma das toadas cantadas pelo Caboclo d’Arubá: Sou um caboclo de pena e vou me juremar.</p> <p>A indumentária da figura caracteriza um índio, com saia de fitas coloridas, bracelete e perneira de penas, peito nu ou coberto apenas por um peitoral mais curto que o dos galantes, mas com as mesmas características: desenhos com bordados de lantejoulas, franjas nas bordas e amarrado nas</p>
------------------	---

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	01
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	<p>costas. Cocar na cabeça, arco e flecha (preaca) nas mãos, pés descalços.</p> <p>Suas toadas evocam a entidade do Caboclo d'Arubá e configura-se ali um momento de transe. Um dos pontos marcantes da figura se dá quando ele anda, deita e rola por cima de vidro quebrado: o vidro é cuidadosamente quebrado pelos negros Mateu e Bastião, espalhado por cima de um saco grande - ou algo do tipo - e, acontece uma 'performance' por cima deste vidro e a pessoa que está com o Caboclo d'Arubá não se corta, não se machuca, não adquire nenhum ferimento.</p> <p>Poucas pessoas têm atualmente o domínio da figura do Caboclo d'Arubá: mestres que colocam a figura há muitos anos e, mesmo com reservas, falam que existem elementos ligados à espiritualidade.</p>
QUEM PROVÊ	Senhor Araújo
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Dançar com os artefatos evocando os caboclos

10.11. INSTRUMENTOS MÚSICAIS

DESCRIÇÃO	<p>1. Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de baje que fazem a segunda voz ao respondem às toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeada por diálogos, encenações e danças. 2. Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho; 3. Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarrachas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que "puxa" as toadas; 4. bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado; 5. Reco- Reco - Instrumento de metal com eixo de arame, produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os músicos executam as toadas e loas no momento que são utilizados os artefatos, como a dança dos arcos, chamada do Ambrósio, do Caboclo, da Véia do Bambu.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
João Cesário Venâncio	Responsável de guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	01
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/> VENDE <input type="checkbox"/> TROCA <input type="checkbox"/> OUTRO <input type="checkbox"/> ESPECIFICAR	
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/> PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/> COMPLEMENTO <input type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/> INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/> COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalos-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 1 / Formas de Expressão - 06
Modos de Fazer Máscara de Couro	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 05
Roupas e Indumentárias	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 06

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS
Anexo 2 – Registro N° 136

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS
Anexo 2 – Registro N° 07

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 01****16. OBSERVAÇÕES****16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q60 - Questionário de Identificação de Ofícios e Modos de Fazer	
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F60	02
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Norte-Centro e Paulista
MUNICÍPIO / UF	Aliança / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bage
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	Mariano Teles Rodrigues	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	31
OCUPAÇÃO	Aposentado	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	17/05/1942
RELAÇÃO COM O BEM	<input checked="" type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****02****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

A Bage é um instrumento musical classificado como idiófone raspador, pois sua sonoridade é produzida pela fricção de um bastão sobre as ranhuras transversais existentes ao longo do corpo do instrumento. A Bage é feita de madeira de taboca, extraída das matas da região. Segundo mestre Mariano Teles, a extração dessa madeira deve ocorrer em períodos de noite escura (com pouca luminosidade lunar), pois a extração da taboca em períodos de noite clara (com maior luminosidade lunar) deixa a madeira mais vulnerável à ação dos cupins. Após a obtenção da madeira, cuja circunferência é menor que a de um bambu, ela é cortada em comprimentos que variam entre 45 e 50 centímetros, embora não exista qualquer padronização neste sentido. As ranhuras devem ter as mesmas medidas, sendo feitas com faca de cozinha ou com uma peixeira bastante amolada. Com a mesma faca são feitos dois cortes muito finos nas laterais do instrumento com o objetivo de ampliar sua sonoridade através dessas duas novas saídas acústicas, além das aberturas já existentes nas extremidades do instrumento. O acabamento final da Bage consiste na sua pintura com verniz.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

As bages são confeccionadas na própria residência do mestre Mariano Teles, localizada na entrada do sítio de Chã de Camará em Aliança. De maneira geral, esses instrumentos são geralmente confeccionados nas sedes dos grupos ou nas casas dos brincadores detentores desse saber.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 02****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**

Casa de Mestre Batista = Atual sede do Cavalo-Marinho Mestre Batista onde mestre Mariano Teles aprendeu a confeccionar as Bages.

Casa de mestre Mariano Teles = Localizada na entrada de Chã de Camará, onde ele atualmente realiza a confecção das bages .

Mata do engenho Baraúna = Local onde é obtida a madeira de taboca utilizada no fabrico das bages.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Mestre Mariano Teles confecciona as bages em sua própria residência. Esta atividade é realizada em uma pequena oficina apropriada para esta atividade e localizada nos fundos de sua casa, onde se encontram suas ferramentas e onde ficam as madeiras coletadas.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

A confecção da bages ocorre ao longo de todo ano. Segundo mestre Mariano Teles, a única restrição é referente à extração da madeira de taboca, que não pode ser realizada em períodos de “noites de lua clara”, ou seja, em noites de maior luminosidade, pois nestas circunstâncias a madeira fica mais sujeita à ação dos cupins.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

Mariano Teles Rodrigues nasceu na cidade de Aliança, no dia 17 de maio de 1942. Desde sua infância, passou a ter contato com o Cavalo-Marinho a partir da vivência familiar, uma vez que ele assistia às brincadeiras em que seu irmão mais velho, Luiz Rodrigues, tocava rabeça e colocava a figura do Mateus. A partir de suas observações, ele passou a aprender a brincadeira e seu conteúdo artístico. Depois de participar durante longos anos de alguns grupos de Cavalo-Marinho, ele conheceu o Cavalo-Marinho de Batista, que lhe causou grande impressão pela qualidade com que esse grupo brincava. Por intermédio de seu irmão mais velho, ele apresentou-se a Batista, afirmando que queria brincar no seu Cavalo-Marinho. Desde então, Mariano Teles passou a fazer parte desse grupo, aprendendo de maneira mais intensa a brincadeira a partir do contato com Batista e com outros brincadores experientes.

Entretanto, com a morte de Batista, em 1991, o Cavalo-Marinho ficou desativado durante algum tempo. Com isso, Mariano Teles tomou a iniciativa de restaurar as máscaras, os bichos, os artefatos e as indumentárias que já se encontravam em estado de deterioração. Essa iniciativa conferiu a Mariano Teles a responsabilidade não só de tomar conta do material do grupo, mas assumir a liderança artística do Cavalo-Marinho, o que lhe garantiu o *status* de mestre, função que ele mantém até hoje.

Mestre Mariano Teles aprendeu a confeccionar bages através da observação. Durante alguns anos ele observou como mestre Batista confeccionava esse instrumento na casa que é atualmente a sede do Cavalo-Marinho em Chã de Camará. Com a morte de mestre Batista, fundador do grupo, Mariano Teles assumiu não só a posição de mestre, mas algumas de suas atividades, como a confecção das bages, ofício que ele realiza há dezesseis anos. Atualmente não há em Chã de Camará nenhum aprendiz nessa atividade, embora mestre Mariano Teles acredita que após a sua morte outros brincadores poderão dar continuidade a esse saber na localidade.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 02****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Antes da bage, utilizava-se no Cavalo-Marinho um instrumento chamado de reco de arame que, segundo mestre Mariano Teles, possuía um volume sonoro reduzido, sendo por isso substituído pela bage, instrumento de maior sonoridade e que propicia uma maior desenvoltura rítmica ao seu executante. Essa atividade de confecção das bages tem como objetivo produzir instrumentos a serem utilizados pelos músicos que fazem parte do grupo de Cavalo-Marinho da localidade. Conforme o mestre Mariano Teles, não houve modificações significativas nas formas de confecção desse instrumento.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Segundo mestre Mariano Teles, o reco de arame tinha pouco som, e quando ‘descobriram” a bage, preferiram usá-la por ter um som “mais cheio”. Segundo brincadores de Cavalo-Marinho, a bage é considerada o instrumento mais característico e representativo do folguedo (apesar de haver um senso-comum entre os pesquisadores de que essa posição é ocupada pela rabeca), uma vez que o pandeiro e o mineiro são frequentemente utilizados em muitos outros gêneros de música tradicional pernambucana, e a rabeca também marca presença em outros gêneros musicais da zona da mata, enquanto a bage é um instrumento que marca a sonoridade do Cavalo-Marinho pela exclusividade com que ela aparece neste folguedo.

Em alguns casos, como ocorre com o Cavalo-Marinho Boi de Ouro em Itambé/Pedras de Fogo, a bage pode coexistir com o reco de arame durante a performance musical.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Não foi possível precisar	Substituição do reco de arame pela bage
1996	Início das atividades de mestre Mariano Teles na confecção de bages

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

A atividade resulta na confecção de bages, instrumentos musicais utilizados no Cavalo-Marinho.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Aquisição da matéria-prima	Extração da taboca nas matas da região
Corte de madeira	A madeira é cortada conforme as medidas do instrumento
Cortes transversais	Com auxílio de uma faca, são realizadas ranhuras transversais no instrumento
Cortes laterais	Realização de dois cortes, um em cada lateral do instrumento, para ampliar a saída do som.
Pintura	Com auxílio de um pincel, o instrumento é pintado com verniz.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
Figureiro	Extração da madeira
Mestre	Confecção e acabamento das bages

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO	
	O único capital utilizado na confecção das bages refere-se à aquisição das ferramentas utilizadas na extração da madeira e no fabrico dos instrumentos
QUEM PROVÊ	O próprio grupo
FUNÇÃO	O investimento deste capital é destinado à aquisição das ferramentas para a confecção das bages.

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO	
	Madeira de taboca, faca, pincel e verniz.
QUEM PROVÊ	A madeira é extraída das matas da localidade, e as ferramentas são adquiridas comercialmente.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Produção de bages, instrumentos utilizados no banco do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	A madeira é obtida com facilidade nas matas da região, especialmente na mata do engenho Baraúnas.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO	

QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS	
DESCRIÇÃO	

QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER

PE

01

| 01

13

F60

02

10.8. TRAJES E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	-----
QUEM EXECUTA	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.11. INSTRUMENTOS MÚSICAIS

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Mestre Mariano Teles	Recolhimento das ferramentas utilizadas e dos instrumentos confeccionados.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input type="checkbox"/>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>
--------------------------------	---------------------------------	--	---

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Banco	Localidade 1 / Formas de Expressão - 01

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS
Anexo 2 – Registro Nº 03

16. OBSERVAÇÕES

16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO
As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA
Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	 	01	13	F60	02
---	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	------------	-----------

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

A bage também é confeccionada por vários outros brincadores de Cavalo-Marinho da zona da mata norte de Pernambuco, como é o caso, por exemplo, de José Grimário da Silva (Mestre Grimário) do Cavalo-Marinho Boi Pintado de Aliança, Sebastião Pereira de Lima (mais conhecido como Martelo) do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado e Doda (marido de Nice Teles) do Cavalo-Marinho Estrela Brilhante de Condado.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q60 - Questionário de Identificação de Ofícios e Modos de Fazer		
PESQUISADOR(ES)	PAULO HENRIQUE LOPES DE ALCÂNTARA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Paulo Henrique Lopes de Alcântara	DATA	Feb. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F60	03
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga e Itambé / PE Pedras de Fogo / PB

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bexiga
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Ovo
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	Sebastião Pereira de Lima	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	35
OCUPAÇÃO	Mateus	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	31/05/1937
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input type="checkbox"/> EXECUTANTE <input checked="" type="checkbox"/> OUTRO: MATEU		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 03****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

A bexiga de boi inflada é utilizada como instrumento percussivo, pelo Mateu (ou Mateus) e pelo Bastião. A bexiga é retirada do boi logo depois do abate, no matadouro. Depois de limpa (retirada as gorduras e sebos) a bexiga é tratada com sal (em alguns casos também temperos), passa por um processo de secagem ao sol e de umidificação (com óleo de cozinha), até estar pronta para o uso. Dependendo do tempo em que precisa ficar guardada ela é armazenada em geladeira para evitar moscas e para retardar o apodrecimento.

É comum que sambadores que brincam de Mateu e Bastião sejam responsáveis por garantir que haja bexigas suficientes na brincadeira. Alguns brincadores fornecem bexigas prontas para outros, dando ou vendendo. Normalmente as bexigas são encomendadas para funcionários dos matadouros da região.

Na brincadeira a bexiga possui duas utilidades principais: ela é utilizada como instrumento musical, auxiliando a manter o pulso da música, uma vez que é o instrumento que possui a sonoridade mais grave, como também pode ser utilizada para o Mateu e o Bastião golpearem algumas figuras ou até mesmo o público. As bexigadas são mais barulhentas do que doloridas, de modo que é comum que as bexigadas desferidas por Mateu e Bastião arranquem gargalhadas do público.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

As Bexigas costumam ser tratadas em locais abertos, como quintais, nas frentes das casas e terreiros devido ao mau cheiro e às moscas que são atraídas pela carne em decomposição.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 03****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**

Luiz Miguel – Itambé/PE

Totó – Condado/PE

Sebastião Pereira de Lima – Condado/PE

Zé Borba – Condado/PE

Dinda Salu – Cidade Tabajara, Paulista/PE

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Os brincadores tratam as bexigas em locais abertos, normalmente o fazem com auxílio de uma faca e de um ou dois baldes ou bacias. Em um dos recipientes são depositadas as bexigas “limpas” (retirados os sebos) e no outro recipiente, com água, ficam as bexigas “suja” (do jeito que chegaram do matadouro). O mais comum é que o brincador faça todo o processo de tratamento da bexiga sentado em um banco ou cadeira.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

As Bexigas são tratadas sempre que há uma brincadeira. Uma das primeiras providências que o responsável por um grupo de Cavalo-Marinho toma, quando tem a confirmação de que haverá uma brincadeira, é avisar o mateu (ou outro brincador responsável pela bexiga) da necessidade de providenciar e tratar bexigas de boi suficientes para a brincadeira.

Depois de retirada do boi a durabilidade da bexiga é curta. Sempre que há uma brincadeira o responsável pelas bexigas faz o pedido ao funcionário do matadouro uma antecedência de pelo menos 3 dias.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Sebastião Pereira de Lima, conhecido como Seu Martelo, nasceu no engenho Marimbondo, no município de Aliança/PE (31/05/1937). Martelo é muito admirado entre os brincadores de Cavalo-Marinho e é conhecido por ser o mateu mais velho em atividade em Pernambuco. O pai de Martelo também era mateu de Cavalo-Marinho, no tempo em que ainda moravam nas terras do engenho. Quando pequeno Martelo passava noites inteiras assistindo brincadeiras de Cavalo-Marinho, sendo que muitas vezes teve de se esconder debaixo do banco de tocadores quando o juizado de menores aparecia na brincadeira para fiscalizar.

Martelo reside na cidade de Condado desde o ano de 1957, quando passou a brincar nos grupos de Cavalo-Marinho da região. Martelo já brincou com muitos mestres de Cavalo-Marinho da Zona da Mata Norte, entre eles Inácio Lucindo (Camutanga), Duda Bilau (Itambé), Manoel Salustiano (Olinda), Grimário (Aliança) e Biu Roque (Itaquitinga) porém é o mateu do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro, de mestre Biu Alexandre (Condado) a mais de 30 anos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****03****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Não foi relatado nenhum tipo de transformação no modo de tratar, preparar a bexiga. Porém, com a presença de refrigeradores na casa dos brincadores, as bexigas começaram a alcançar uma maior durabilidade, assim como foi possível realizar um processo de tratamento mais demorado.

Antes dos brincadores começarem a utilizar a bexiga no Cavalo-Marinho, era utilizado um feixe de palha de cana amarrado, denominado "Jupira". Esse feixe de palha percutido na lateral da perna produzia um som abafado de baixo volume. Seu Martelo não chegou a brincar com "Jupira", mas quando era pequeno chegou a ver o mateu brincando com "Jupira".

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

A Bexiga é um "artefato e instrumento percussivo" extremamente representativo para a figura do Mateus e do Bastião. Qualquer pessoa da brincadeira ou do público ao observar este bem logo o identifica com a figura do Mateus e do Bastião. A Bexiga também é chamada jocosamente de "ovo". Assim, na brincadeira para fazer menção ao ato de tocar a bexiga na lateral da perna, o Mateu diz "esfolo o ovo". Também traz uma significação de algo fétido, nojento e que serve também para afastar as pessoas ou provocar risos quando Mateus ou Bastião batem com a bexiga nas pessoas. A batida provoca barulho alto, mas não provoca dores, a não se for esfregado na areia e batido diretamente sobre a pele. Este tipo de "agressão" ocorre com algumas figuras do brinquedo como o Mané Chorão.

Abaixo algumas narrativas sobre o bem do mais antigo Mateus da zona da mata, Seu Martelo:

"Naqueles tempos atrás o mateu era bom de dança, bom de graça, mas a lôa só era uma e todo sábado que ele brincasse a lôa só era uma... agora depois que o folclore subiu, quem sabe muda e quem não sabe só diz uma e naquilo fica. Ai o povo vai dizê: aquele mateu tem dança, mas não tem graça! Brinca de mateu, mas não sabe tratar de bexiga. Não sabe enchê. Porque se o cabra não sabe tratar ele não sabe encher!

É mateu e é palhaço... por que o banco não para uma coisinha? Ai ele vai fazê graça pro povo sorri. Bole com um catuca otro, faiz munganga pra otro, faiz graça pra otro... dá uma bexigada num menino. Chega um bêbo, ele dá uma bexigada por mó di tira o bebo do meio e assim o mateu vai crescendo no trabaio dele. Agora se o mateu chega bebo ele não sabe trabaiá".

"Se fosse jupira pegava aquela jupira... agora, não fazia zoada não! Depois que apareceu essa bexiga que foi melhor, que dá mais introdução na música".

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Até a década de 1940	O Mateu e o Bastião utilizavam a Jupira, um feixe de palha de cana amarrado. A jupira era utilizada da mesma forma que a bexiga é utilizada hoje em dia: batidas na lateral da perna acompanhando o ritmo da música. Assim como a bexiga, a jupira também era utilizada para golpear.
Década de 1940	Substituição da jupira pela Bexiga.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

O principal produto do modo de fazer bexiga é a própria bexiga. A transformação da bexiga de boi em instrumento percussivo, instrumento que o mateu utiliza para fazer música e graça durante a brincadeira.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 03****10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO**

ETAPA	ATIVIDADE
Bexiga é retirada do boi	No matadouro, no processo de abate do boi a bexiga é retirada junto com todas as vísceras do animal
Retirada de sebos e gorduras	A pessoa que vai tratar a bexiga começa o trabalho retirando com uma faca os excessos de gordura e sebos da bexiga.
Temperar	A bexiga é temperada com sal e alguns temperos como colorau e cominho.
Secagem	Temperada a bexiga é colocada ao sol para secar, porém não pode secar muito para não ressecar.
Encher	A bexiga é enchida de ar. Primeiramente o “pescoço” da bexiga (parte mais grossa) é amolecido com água para que possa passar um pequeno canudo (normalmente usado uma caneta tipo “bic” sem carga) e seja enchida com a boca. Atualmente é possível ver bexigas sendo enchidas com as mesmas “bombas” de encher bolas ou bicicletas.
Venda	As bexigas são normalmente tratadas para o uso do próprio brincador ou dentro do grupo que ele brinca. É comum que o dono do Cavalinho se responsabilize por essa despesa, podendo também ficar incorporada ao cachê do Mateu (se for ele o responsável por providenciar a bexiga). Em alguns casos, as bexigas podem ser também vendidas, ou até mesmo cedidas para brincadores de outros grupos.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Mateu ou outro brincador	Executar todas as etapas de tratamento da bexiga, desde a limpa até a bexiga estar cheia de ar, pronta para o uso.
Mateu e Bastião	Utilização da Bexiga tratada e cheia de ar durante toda a brincadeira.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	A bexiga é normalmente tratada em um local aberto e arejado. Os quintais costumam ser os locais mais utilizados para tratar as bexigas. Com um pouco de espaço à sua volta a pessoa senta em um banco ou cadeira e começa a limpar a bexiga utilizando uma faca, baldes ou bacias para separar os sebos que serão descartados da bexiga “limpa” que será utilizada. É comum que a tarefa aconteça sem auxílio de mesa, mesmo por que o cheiro forte da bexiga fica impregnado em qualquer objeto que tenha contato direto.
QUEM PROVÊ	O tratamento da bexiga é uma tarefa que costuma acontecer na casa do próprio brincador ou em um terreiro com sombra.
FUNÇÃO	Tratar as bexigas.

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Bexiga de boi, faca, barbante, sal e temperos (colorau e cominho).
QUEM PROVÊ	O próprio brincador.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os instrumentos utilizados no tratamento da bexiga não possuem nenhum significado ou função pertinente à brincadeira. São simplesmente materiais com função objetiva: a faca é qualquer faca e serve para cortar; o barbante é qualquer barbante e serve para amarrar.
DISPONIBILIDADE	O brincador utiliza materiais que encontra em sua própria residência.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****03****10.6. COMIDAS E BEBIDAS**

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.8. TRAJES E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO
QUEM EXECUTA
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 03****10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS**

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Brincador	Limpar e guardar a faca, baldes e demais instrumentos utilizados.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input checked="" type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input checked="" type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Roupas e Indumentárias	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 06
Figuras	Localidade 1 / Formas de Expressão - 06

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	 	01	13	F60	03
---	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	------------	-----------

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS
Anexo 2 – Registro Nº 05

16. OBSERVAÇÕES

16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO
As informações coletadas são suficientes para inventariar o referido bem.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA
Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES
Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q60 - Questionário de Identificação de Ofícios e Modos de Fazer	
PESQUISADOR(ES)	LINEU GABRIEL GUARALDO	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Lineu Gabriel Guaraldo	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F60	04
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo, São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bichos		
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Bicharia		
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO	<input type="checkbox"/> MEMÓRIA	<input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	Dono de Cavalão-Marinho	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****04****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

Os bichos que fazem parte do Cavalo-Marinho são representados por objetos de madeira e pintados com tinta, com o formato de algum animal que eventualmente faz parte do cotidiano da zona da mata norte de Pernambuco. Essas armações ganham movimento durante a brincadeira com algum folgazão ou figureiro. Os bichos mais comuns observados nos Cavalos-Marinhos Boi de Ouro, Boi Brasileiro, Boi Pintado, Estrela de Ouro, Estrela do amanhã, Estrela Brilhante, Boi Matuto e Cavalo-Marinho de Mestre Preá (memória) foram: Cavalo, Boi, Ema e Burrinha, que entram em momentos diferentes ao longo da brincadeira, sendo o boi geralmente o último a aparecer na roda.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE**6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

A atividade é realizada na residência no senhor Araújo na rua Concórdia no município de Pedras de Fogo. O local das confecções das máscaras acontecia no anexo da casa, uma espécie de "garagem" da casa.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 04****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**

Casa da Cultura – Recife / PE - Antiga Casa de Detenção, atualmente o espaço é considerado o maior centro de cultura e arte pernambucana, abrigando artesanato de mais de 149 municípios do estado. Dividido em quatro raios – norte, sul, leste e oeste -, abriga 113 celas, transformadas em lojas de artesanato e arte, além de restaurantes, lanchonetes e cachaçaria.

Casa Rabeca do Brasil – Cidade Tabajara – Olinda – PE - Um espaço dedicado à preservação da cultura e tradição do Estado. No início, era apenas uma tenda coberta de palhas de coqueiros, coincidentemente a árvore símbolo de Olinda. Funcionava aos domingos e recebia familiares, sanfoneiros, rabequeiros, zabumbeiros, pandeiristas, triangueiros, emboladores de coco, mestres de maracatu, Cavalo-Marinho, cirandeiros e os amigos da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Hoje, o espaço é um reduto de artistas populares, com apresentações de forró de rabeça, encontros de Cavalo-Marinho e maracatus, entre outras manifestações do povo. Grandes nomes da nossa música já passaram pelo seu palco, entre eles Santanna, Alcymar Monteiro, Geraldinho Lins, Antonio Carlos Nóbrega, Nadia Maia, Cristina Amaral, Petrúcio Amorim, Mazinho de Arcoverde, Irah Caldeira, Lia de Itamaracá, Território Nordestino, Genival Lacerda e Sirano & Sirino.

Igreja Matriz de Santo Antonio – Pedras de Fogo – PB - O marco principal é a Matriz de Santo Antonio onde acontece a missa e a benção dos carros. Essa benção acontece na rua que fica na frente da igreja e que separa a matriz da praça. A praça, local que concentra os pequenos comerciantes e as apresentações das manifestações culturais.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Quem faz a negociação é o dono Mestre Araújo, neste caso sua própria residência.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Acontece em momentos esporádicos que pode ser ano a ano ou mais. A confecção dos bichos depende muito da necessidade do grupo. Esse bem é formado com materiais resistentes o que prolonga e a duração chega a quase 15 anos, quando produzidos com o cipó de Japecanga. Não existe período específico para a elaboração e execução da atividade.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

João Cesário Venâncio, conhecido como Mestre Araújo na região de Pedras de Fogo – PB e as demais cidades da Zona da Mata norte pernambucana (que estão referenciadas neste inventário ficha de Sítio), atualmente é o dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro. Provedor da atuação do grupo, responsável para organizar quem são os brincadores que participam das apresentações e as roupas e figuras que serão vistas durante a brincadeira. Seu Araújo também é o negociador (produtor) de grupo, ele que estabelece o valor das participações do seu grupo em apresentações remuneradas e o mesmo quem estabelece o valor pago a cada brincador que participou daquela apresentação. A residência de Araújo é também a sede do grupo; neste local é possível encontrar todos os objetos que o Boi de Ouro necessita em dias de apresentação (ver anexo 3). Seu João Cesário foi durante muito tempo mestre do seu grupo de Cavalo-Marinho, mas atualmente ele atua no banco de músico como rebequista. Por fim, mestre Araújo também é responsável pela transmissão do saber do bem aos integrantes mais novos. Figureiros e confecção dos objetos e vestimentas do Boi de Ouro, esse conhecimento seu Araújo tem todo o interesse em perpetuar para seus filhos, netos

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 04**

e jovens vizinhos de sua residência; ele mesmo está à frente desse ensinamento

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Não se tem uma data precisa das origens desses bichos, além do Boi e Cavalão. Quando seu Araújo começou a brincar, ainda criança, ele não tinha visto os outros bichos que têm atualmente no seu grupo, como a Ema, Onça, Bode, por exemplo. Esses bichos antecedem a preparação, quando necessário, de algumas figuras, quando as mesmas demoram a entrar na brincadeira, mas o Boi e o Cavalão são os principais, sem esses dois bichos; não existe Cavalão-Marinho; essa também é a fala do mestre do grupo Boi de Ouro, senhor Luiz Miguel.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Os bichos entram no recinto para dançar entre a entrada e saída das figuras; seu Araújo explica que seria para dar um tempo entre uma figura e outra, os bichos entram para dançar. Não existiam todos os bichos que presenciamos atualmente no Cavalão-Marinho, apenas o Boi e o Cavalão. O cavalão entra acompanhado de duas damas para trazer o rei montado no cavalão. Ele ressalta que o Cavalão-Marinho conta a história da escravidão com o rei, portando "aquele homem que chega com uma coroa, ele vem com uma coroa, ele representa um rei, o rei do Cavalão-Marinho", destaca seu Araújo.

No Cavalão-Marinho esse bicho entra antes da figura do pataqueiro; tem uma toada específica antes e durante sua presença na brincadeira, ele dança e depois entra em conflito com a figura do Pataqueiro.

O boi é a última figura do Cavalão-Marinho, "sem Boi não tem Cavalão-Marinho". Ele rememora que antigamente se brincava a despedida do Cavalão-Marinho com Boi; entra ainda o doutor; tinha a partilha do Boi.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Entre os anos 2000	Venda de um Boi produzido por seu Araújo para o mestre Salustiano

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Seu Araújo foi durante muitos anos o "artesão" dos bichos do seu grupo de Cavalão-Marinho. Seu Araújo geralmente não fazia esse produto para a comercialização, pois não compensaria o valor de venda comparado à complexidade que ele detém para concluir o Bem, mas já vendeu um cavalão para uma pessoa de Recife alguns anos atrás por R\$ 200,00.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Armação	O corpo "armação" dos bichos é feito de cipó de uma planta chamada japecanga
Cabeça	Faz-se também com o mesmo cipó ou madeira e pinta com tinta e cobre com tecido, no caso do boi quando não se encontra a cabeça do animal morto no matadouro, também esta é confeccionada da mesma maneira.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Cobertura	Depois de pronta a armação faz uma cobertura com espuma de colchão bem fina, depois de coberta, cola-se o tecido bem esticado em cima da espuma.
Pintura	A cabeça quando não é coberta com tecido, pintam-se os detalhes dos bichos com tinta.
Comercialização	Eventualmente ele vendeu alguns bichos que já estavam confeccionados, mas ele fazia para o seu próprio uso. Quando vendeu o boi, o valor chegava em média a R\$ 400,00, os valores arrecadados com a venda desses objetos não faz parte do complemento de sua renda. Com o dinheiro, ele fazia outro bicho ou até mesmo utilizava para fins de lazer.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Dono	Confeção de máscaras, bichos, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	O bem é produzido na sua própria residência (no anexo da casa, espécie de garagem) na rua Concórdia, em Pedras de Fogo.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO	Confeção de máscaras, bichos, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Para a confecção dos bichos: Espuma de colchão bem fina, tecidos variados, geralmente com a estampa do bicho que está sendo produzido, exemplo a onça, pedaços de cipó de japecanga, cola, tesoura, cabeça de bicho morto (de boi), tinta.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio, cabeça do bicho morto, matadouro da cidade.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Confeção dos bichos
DISPONIBILIDADE	Os materiais são de fácil aquisição, exceto "vara" para fazer a armação que é necessário ir até a mata para conseguir e a cabeça do bicho morto (boi).

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER

PE 01 | 01 13 F60 04

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.8. TRAJES E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Geralmente os bichos têm um tipo de “roupa” que veste a armação de madeira, quando a mesma não é pintada.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição do bicho. Quando esses entram na roda para a apresentação ou brincadeira, o público rapidamente identifica qual o bicho, visto que eles não têm diálogos, apenas as toadas que os convidam para a roda.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Quando o Bicho está na brincadeira do Cavalo-Marinho, este costuma a fazer movimentos próximos ao ritmo da música. Não possui uma dança específica, mas trata-se de uma movimentação própria.
QUEM EXECUTA	Figureiro
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada Bicho ou Bicharia traz sua história que é contada pelas toadas e/ou diálogos estabelecidos com o Capitão. Os bichos ou bicharia, todavia, não falam, alguns emitem sons específicos que é feito com a boca do figureiro.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	Na brincadeira do Cavalo-Marinho, cada Bicho possui uma música própria.
QUEM PROVÊ	Banco de músicos
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Fazer o bicho se movimentar e desenvolver sua “performance”. As toadas algumas vezes trazem a história do bicho.

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	<p>Na brincadeira do Cavalo-Marinho:</p> <p>1. Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de bage que fazem a segunda voz ao responder as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeada por diálogos, encenações e danças. 2. Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande</p>
-----------	--

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho; 3. Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarrachas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que “puxa” as toadas; 4. bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado; 5. Reco- Reco- Instrumento de metal com eixo de arame, produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Para chamar os bichos. Esses bichos (armações) vêm com um brincador no seu interior que realiza as evoluções nas apresentações e brincadeiras do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
João Cesário Venâncio	Responsável de guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Banco	Localidade 1 / Formas de Expressão - 01
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09
Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Localidade 1 / Formas de Expressão - 02

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****04**

Lôas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 07
Terreiros e Ruas	Localidade 1 / Lugares - 01
Casa do Mestre Araújo	Localidade 1 / Edificações - 01

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 08

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

A arte de fazer esses bichos que o seu Araújo é o detentor do saber na região, merecia um estudo detalhado com registros do material e processo de produção. Principalmente ressaltar os detalhes de cada bicho, seu desaparecimento em algumas ocasiões no Cavalo-Marinho e os valores para serem comercializados.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	 	01	13	F60	04
---	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	------------	-----------

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q60 - Questionário de Identificação de Ofícios e Modos de Fazer		
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Rosely Tavares		DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F60	05
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo e São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Máscara de Couro
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não Possui
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	No Cavalo-Marinho (Dono)	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

As máscaras utilizadas na brincadeira do Cavalo-Marinho podem ser de diversos materiais, entre eles, sola (câmara de pneu), couro de bode, couro de boi, couro sintético, papel machê, podem ser feitas de sapatos velhos sendo que alguns grupos utilizam também máscaras adquiridas em lojas de fantasia. As máscaras de couro podem ser com pelos, sem pelos e até pintadas. Uma mesma máscara pode ter alguns detalhes pintados, porções com e sem couro. Todas as máscaras de Cavalo-Marinho observadas cobrem o rosto todo do figureiro, sendo sempre utilizada com um lenço amarrado à cabeça para esconder o cabelo (a maioria das figuras mascaradas utiliza chapéu de palha).

De modo geral as máscaras de couro são confeccionadas da seguinte maneira: primeiramente o couro é riscado, determinando o lugar dos olhos, a abertura da boca e a posição do nariz. Depois de marcado, o couro é recortado, sendo que pequenos retalhos podem ser costurados à máscara para fazer detalhes como nariz, barba, orelhas, entre outros. Os pedaços não utilizados são guardados para confeccionar outras máscaras. Pedaços de outros materiais também podem ser costurados ou colados ao couro para se inserir elementos como barba, sobrancelha, língua e dentes.

As máscaras de papel machê são geralmente feitas a partir de uma forma de barro onde o papel de saco de cimento ou jornal molhado com goma (mingau de mandioca ou milho) é aplicado. Depois da goma secar, o artesão pinta a máscara com tinta óleo, formando a face com olho, nariz e boca.

Na brincadeira as máscaras são utilizadas pelos figureiros para colocar as figuras. A mesma máscara pode ser utilizada para diferentes figuras. O fato das máscaras cobrirem a boca do brincador faz com que a voz do mesmo seja projetada com uma sonoridade "abafada", característica ao Cavalo-Marinho. Não existem regras rígidas em relação a que tipo de máscara deve ser utilizado para uma determinada figura, sendo que esta escolha fica sempre ao cargo do próprio figureiro. É comum brincadores se apegarem a determinadas máscaras, utilizando-as com maior frequência, de modo que no contexto do Cavalo-Marinho alguns brincadores podem ser reconhecidos pela máscara que utilizam. As máscaras podem ser tanto de propriedade do grupo como do próprio figureiro.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 05****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

A atividade é realizada na residência no senhor Araújo na Rua Concórdia no município de Pedras de Fogo. O local das confecções das máscaras acontecia no anexo da casa, uma espécie de “garagem” da casa.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Casa da Cultura – Recife / PE - Antiga Casa de Detenção, atualmente o espaço é considerado o maior centro de cultura e arte pernambucana, abrigando artesanato de mais de 149 municípios do estado. Dividido em quatro raios – norte, sul, leste e oeste -, abriga 113 celas, transformadas em lojas de artesanato e arte, além de restaurantes, lanchonetes e cachaçaria.

Casa Rabeca do Brasil – Cidade Tabajara – Olinda – PE - Um espaço dedicado à preservação da cultura e tradição do Estado. No início, era apenas uma tenda coberta de palhas de coqueiros, coincidentemente a árvore símbolo de Olinda. Funcionava aos domingos e recebia familiares, sanfoneiros, rabequeiros, zabumbeiros, pandeiristas, triangueiros, emboladores de coco, mestres de maracatu, Cavalo-Marinho, cirandeiros e os amigos da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Hoje, o espaço é um reduto de artistas populares, com apresentações de forró de rabeça, encontros de Cavalo-Marinho e maracatus, entre outras manifestações do povo. Grandes nomes da nossa música já passaram pelo seu palco, entre eles Santanna, Alcymar Monteiro, Geraldinho Lins, Antonio Carlos Nóbrega, Nadia Maia, Cristina Amaral, Petrúcio Amorim, Mazinho de Arcoverde, Irah Caldeira, Lia de Itamaracá, Território Nordestino, Genival Lacerda e Sirano & Sirino.

Igreja Matriz de Santo Antonio – Pedras de Fogo – PB - O marco principal é a Matriz de Santo Antonio onde acontecem a missa e a bênção dos carros. Essa bênção acontece na rua que fica na frente da igreja e que separa a matriz da praça. Na praça, local que concentra os pequenos comerciantes, acontecem as apresentações das manifestações culturais.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Quem faz a negociação é o dono Mestre Araújo, neste caso sua própria residência. No espaço anexo localizado ao lado da casa de Seu Araújo são confeccionadas as máscaras; como o espaço tem a função de uma oficina, nada precisa ser modificado para que possa executar o seu trabalho de “artesão” de máscaras. O espaço tem um banco e pequenas prateleiras feitas com pedaços de madeira onde ele armazena os materiais de trabalho, tem um ponto de energia elétrica e uma pequena porta de dá acesso à parte de dentro da sua residência.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Acontece em momentos esporádicos que pode ser ano a ano ou mais. A confecção da máscara depende muito da necessidade do grupo e do figureiro. Esse bem é formado com materiais resistentes o que prolonga a duração. Não existe período específico para a elaboração e execução da atividade.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****05****8. BIOGRAFIA**

João Cesário Venâncio, conhecido como Mestre Araújo na região de Pedras de Fogo – PB e as demais cidades da Zona da Mata norte pernambucana (que estão referenciadas neste inventário ficha de Sítio), atualmente é o dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro. Provedor da atuação do grupo, responsável para organizar quem são os brincadores que participam das apresentações e as roupas e figuras que serão vistas durante a brincadeira. Seu Araújo também é o negociador (produtor) de grupo, ele que estabelece o valor das participações do seu grupo em apresentações remuneradas e o mesmo quem estabelece o valor pago a cada brincador que participou daquela apresentação. A residência de Araújo é também a sede do grupo; neste local é possível encontrar todos os objetos que o Boi de Ouro necessita em dias de apresentação (ver anexo 3). Seu João Cesário foi durante muito tempo mestre do seu grupo de Cavalo-Marinho, mas atualmente ele atua no banco de músico como rebequista. Por fim, mestre Araújo também é responsável pela transmissão do saber do Bem aos integrantes mais novos. Figureiros e confecção dos objetos e vestimentas do Boi de Ouro, esse conhecimento seu Araújo tem todo o interesse em perpetuar para seus filhos, netos e jovens vizinhos de sua residência, ele mesmo está à frente desse ensinamento. Seu Araújo aprendeu a confeccionar máscaras com o senhor Abelson, foi dono e mestre de Cavalo-Marinho, mas devido a problemas de saúde parou com as atividades.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Sobre as possíveis origens desse Bem, seu Araújo não sabe falar, ressalta que conhece as máscaras desde o momento que também conheceu o Cavalo-Marinho. As figuras sempre brincaram com máscaras. Para ele “não se brinca um Cavalo-Marinho sem máscara, tem que ter a máscara”. O sentido da graça da figura se dá a partir das máscaras também; não é recomendável ver o rosto da pessoa que está por trás da máscara no momento da apresentação ou da brincadeira. As máscaras são diferenciadas de acordo com a figura; seu Araújo enfatiza que a graça é essa diferença, pois o público sabe diferenciar as figuras quando entra na roda do Cavalo-Marinho.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

As máscaras fazem parte da composição das figuras; segundo seu Araújo “o cabra não entra de cara limpa não, tem que ter a máscara” “A única figura que aparece de cara limpa é o perna de pau” .

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Década de Noventa	Aprende a fazer as máscaras com o Abelson, também dono e mestre de Cavalo-Marinho na localidade.
1988	Fundação do grupo Boi de Ouro.
Anos 2000	Finaliza as atividades na produção de máscaras.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Seu Araújo foi durante muitos anos o “artesão” de máscaras do seu grupo de Cavalo-Marinho. Ele menciona que suas máscaras eram feitas com moldes de barro e a dificuldade de encontrar esse material na atualidade. Ainda enfatiza que nunca fez esse tipo de produto para a comercialização, pois não compensaria o valor de venda comparado à complexidade que ele detém para concluir o Bem.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO	
ETAPA	ATIVIDADE
Barro	Primeiramente tem que conseguir o barro de boa qualidade para confeccionar a forma da máscara. "barro de fazer panela, sabe? Antigamente era panela, hoje ninguém usa mais".
Tratamento do Barro	Ao conseguir o barro, armazena em um saco plástico para transportar até o local de produção, neste caso, residência do senhor Araújo. Ao chegar ao local, retira o barro do saco plástico, machuca o barro até ele ficar macio.
Realização da forma	Depois que o barro estiver tratado, faz uma bola e em seguida abre as cavidades, boca, nariz e olhos e leva para secar ao sol, segundo seu Araújo, leva-se ao sol para o barro ficar curtido. Esse processo dura em média três dias.
Preparação da máscara	Ao terminar o processo de secagem da forma, agora é o momento de preparar a máscara propriamente dita. Prepara-se uma goma de mandioca, depois organiza os papéis que são de saco de cimento. Primeiro coloca-se o papel sobre a forma, em seguida vai passando a goma, "isso é a primeira camada", ressalta seu Araújo. Depois mais um camada de papel por cima da goma de mandioca e esse processo se repete até atingir uma altura que ele considera necessária para ser posteriormente utilizada. Ao terminar essa etapa do papel com a goma, recortam-se as cavidades junto à forma (boca, nariz e olhos), depois retira-se com uma tesoura as sobras e novamente direciona a máscara para secar no sol. Melhor que a goma, ressalta seu Araújo, é fazer o processo com cola, mas o produto é oneroso, custa em média um tubo R\$ 12,00, e demora mais tempo para secar, porém a durabilidade é bem maior que as produzidas com goma de mandioca.
Utilização	Depois de pronta, organiza a máscara com os outros objetos para a realização da brincadeira.
Comercialização	As máscaras confeccionadas por seu Araújo não são destinadas para a comercialização, apenas uso no seu grupo de Cavalo-Marinho Boi de Ouro. Ele considera muito trabalhoso e as pessoas que encomendam não pagam o valor compatível com a dificuldade da confecção das mesmas. "O que se paga não compensa".

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
Dono	Confecção de Máscaras, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO	
	O bem é produzido na sua própria residência (no anexo da casa, espécie de garagem) na rua Concórdia, em Pedras de Fogo.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO	Confecção de Máscaras, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO	
	Para a confecção das máscaras é necessário: Papel de saco de cimento, mandioca para fazer a goma, barro para fazer a forma e tesoura
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Compor a maioria das figuras integrantes do Cavalo-Marinho

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DISPONIBILIDADE	Os materiais estão disponíveis com certa facilidade; apenas o barro adequado que não se consegue mais na região.
------------------------	--

10.6. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.8. TRAJES E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	<p>Esses trajes e adereços fazem parte da composição do figureiro que utiliza a máscara para entrar na roda e realizar a evolução da sua figura. Melhor descrição desse item no anexo 3 ou ficha específica do Bem.</p> <p>Roupas - Cada figura é caracterizada com roupas específicas que ajudam a definir/diferenciar umas das outras, este é um dos papéis que a indumentária tem para as figuras no Cavalo-Marinho. Geralmente as figuras masculinas se vestem com camisa social, com paletó, máscara, calça comprida, sapato e chapéu. A mesma máscara pode ser utilizada para mais de uma figura, sendo que o que irá diferenciar uma figura da outra será a sua toada de chamada, o seu gestual, sua movimentação e os diálogos e loas que ela fala.</p> <p>Os galantes têm uma caracterização diferenciada e são um grupo. Os galantes usam calça comprida e camisa de manga comprida, feitas de tecido mais 'fino' e caro, como cetim, por exemplo. Usam um peitoral (peiturá), que é uma espécie de gola colocada por cima da camisa social e bordada com lantejoulas coloridas e espelhos (e outros materiais cintilantes, ou conforme a criatividade de quem confecciona), formando variados desenhos geométricos ou não, sendo toda contornada por franjas de tecido (ou de lã) coloridas. O chapéu também é muito colorido e brilhante, feito com papel dourado, prateado, espelhos e bordados variados. A dama e a pastorinha usam vestidos geralmente em cetim e chapéu enfeitado com fitas coloridas.</p> <p>O Mateu e o Bastião usam roupas multicoloridas, chapéu em forma de cone coberto de papel laminado colorido e matulão amarrado nos quadris, nas costas, feito de folha de bananeira.</p> <p>Uma característica bem marcante das roupas do mestre, dos galantes e do Mateus e Bastião são as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane etc. presentes nas bordas de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura ao entrar na roda de Cavalo-Marinho para fazer sua evolução.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	<p>A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimento rápidos, ágeis de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da “tesoura” - movimento que é realizado abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.</p> <p>Em momentos em que o banco toca toadas soltas (músicas que não se relacionam a nenhuma figura) os galantes, assim como pessoas do público, realizam os trupés. Lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, eles efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando os passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se no meio, podendo portar o apito ou não.</p>
QUEM EXECUTA	Os brincadores do grupo que atuam como figureiros, público (alguns momentos como o marguí e os momentos que antecedem a entrada das figuras ou galantes – trupe) e mestre.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura ao entrar na roda de Cavalo-Marinho para fazer sua evolução

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Seu Araújo menciona que a figura da Veia do Bambu tem uma oração “incelência” quando o seu companheiro Veio Joaquim morre, mas não lembrava em detalhes essa passagem.
QUEM PROVÊ	
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura ao entrar na roda de Cavalo-Marinho para fazer sua evolução

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	<p>Na brincadeira do Cavalo-Marinho:</p> <p>1. Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de bage que fazem a segunda voz ao responder as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeada por diálogos, encenações e danças. 2. Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho; 3. Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarrachas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que “puxa” as toadas; 4. Bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas</p>

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado; 5. Reco- Reco - Instrumento de metal com eixo de arame, produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Para chamar as figuras que utilizam a máscara como parte integrante das mesmas. Essas figuras realizam as evoluções nas apresentações e brincadeiras do Cavalo-Marinho

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
João Cesário Venâncio	Responsável de guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>	VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 1 / Formas de Expressão - 06
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09
Lôas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 07
Roupas e Indumentárias	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 06
Cavalo-Marinho Boi de Ouro	Localidade 1 / Formas de Expressão - 02

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****05****15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS****15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

.....

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

.....

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 04

16. OBSERVAÇÕES**16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

Seu Araújo menciona que não confecciona e não utiliza máscaras de couro como alguns grupos que estão sendo inventariados. Apenas de papel de cimento e goma de mandioca como foi mencionado nesta ficha.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q60 - Questionário de Identificação de Ofícios e Modos de Fazer	
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	01	13	F60	06
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Extremo Norte e Limítrofes
MUNICÍPIO / UF	Camutanga, Itambé, Ferreiros, Pedras de Fogo e São Vicente Ferrer / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Roupas e Indumentárias
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não Possui
CONDIÇÃO ATUAL	<input checked="" type="checkbox"/> VIGENTE / ÍNTEGRO <input type="checkbox"/> MEMÓRIA <input type="checkbox"/> RUÍNA

3. EXECUTANTE

OBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER ANEXO 4: CONTATOS.

NOME	João Cesário Venâncio	<input checked="" type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMININO	04
OCUPAÇÃO	No Cavalo-Marinho (Dono)	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	22/02/1922 Fundação do Grupo (1988)
RELAÇÃO COM O BEM	<input type="checkbox"/> MESTRE <input type="checkbox"/> PRODUTOR <input type="checkbox"/> PÚBLICO <input type="checkbox"/> APRENDIZ <input type="checkbox"/> VENDEDOR <input checked="" type="checkbox"/> EXECUTANTE <input type="checkbox"/> OUTRO _____		

4. FOTOS

OBS.: PARA LISTA COMPLETA DAS FOTOS INVENTARIADAS, CONSULTAR O ANEXO 2: REGISTROS AUDIOVISUAIS.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER

PE

01

| 01

13

F60

06



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

Cada figura é caracterizada com roupas específicas que ajudam a definir/diferenciar umas das outras; este é um dos papéis que a indumentária tem para as figuras no Cavalo-Marinho. Geralmente as figuras masculinas se vestem com camisa social, com paletó, máscara, calça comprida, sapato e chapéu. A mesma máscara pode ser utilizada para mais de uma figura, sendo que o que irá diferenciar uma figura da outra será a sua toada de chamada, o seu gestual, sua movimentação e os diálogos e loas que ela fala.

Os galantes têm uma caracterização diferenciada e são um grupo. Os galantes usam calça comprida e camisa de manga comprida, feitas de tecido mais 'fino' e caro, como cetim, por exemplo. Usam um peitoral (peiturá), que é uma espécie de gola colocada por cima da camisa social e bordada com lantejoulas coloridas e espelhos (e outros materiais cintilantes, ou conforme a criatividade de quem confecciona), formando variados desenhos geométricos ou não, sendo toda contornada por franjas de tecido (ou de lã) coloridas. O chapéu também é muito colorido e brilhante, feito com papel dourado, prateado, espelhos e bordados variados. A dama e a pastorinha usam vestidos geralmente em cetim e chapéu enfeitado com fitas coloridas.

O Mateu e o Bastião usam roupas multicoloridas, chapéu em forma de cone coberto de papel laminado colorido e matulão amarrado nos quadris, nas costas, feito de folha de bananeira.

Uma característica bem marcante das roupas do mestre, dos galantes e do Mateu e Bastião, são as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane etc. presentes nas bordas de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 06****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

A atividade é realizada na residência no senhor Araújo na rua Concórdia no município de Pedras de Fogo. O local das confecções das roupas acontece no interior de sua residência com a ajuda da sua filha Nininha. No caso do Mateus e Bastião, geralmente as suas roupas são confeccionadas nas residências dos próprios figureiros.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Casa da Cultura – Recife / PE - Antiga Casa de Detenção, atualmente o espaço é considerado o maior centro de cultura e arte pernambucana, abrigando artesanato de mais de 149 municípios do estado. Dividido em quatro raios – norte, sul, leste e oeste -, abriga 113 celas, transformadas em lojas de artesanato e arte, além de restaurantes, lanchonetes e cachaçaria.

Casa Rabeca do Brasil – Cidade Tabajara – Olinda – PE - Um espaço dedicado à preservação da cultura e tradição do Estado. No início, era apenas uma tenda coberta de palhas de coqueiros, coincidentemente a árvore símbolo de Olinda. Funcionava aos domingos e recebia familiares, sanfoneiros, rabequeiros, zabumbeiros, pandeiristas, triangueiros, emboladores de coco, mestres de maracatu, Cavalo-Marinho, cirandeiros e os amigos da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Hoje, o espaço é um reduto de artistas populares, com apresentações de forró de rabeça, encontros de Cavalo-Marinho e maracatus, entre outras manifestações do povo. Grandes nomes da nossa música já passaram pelo seu palco, entre eles Santanna, Alcymar Monteiro, Geraldinho Lins, Antonio Carlos Nóbrega, Nadia Maia, Cristina Amaral, Petrúcio Amorim, Mazinho de Arcoverde, Irah Caldeira, Lia de Itamaracá, Território Nordestino, Genival Lacerda e Sirano & Sirino.

Igreja Matriz de Santo Antonio – Pedras de Fogo – PB - O marco principal é a Matriz de Santo Antônio onde acontecem a missa e a benção dos carros. Essa benção acontece na rua que fica na frente da igreja e que separa a matriz da praça. A praça, local que concentra os pequenos comerciantes e as apresentações das manifestações culturais.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Quem faz a negociação é o dono Mestre Araújo, neste caso sua própria residência. Nada precisa ser modificado para a realização desta atividade. Existe uma máquina de costura para a construção das roupas e reparos das mesmas quando necessário. As golas dos galantes são confeccionadas por outra costureira e Araújo realiza um pagamento ao recebê-las; em entrevista não mencionou valor e o nome da pessoa que realiza esta atividade para seu grupo de Cavalo-Marinho.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Acontece em momentos esporádicos que pode ser ano a ano ou mais. A confecção da roupa depende muito da necessidade do grupo e do figureiro. Esse bem é formado com materiais resistentes e tecidos o que prolonga a duração. Não existe período específico para a elaboração e execução da atividade.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 06****7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001**

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<input checked="" type="checkbox"/>											

8. BIOGRAFIA

João Cesário Venâncio, conhecido como Mestre Araújo na região de Pedras de Fogo – PB e as demais cidades da Zona da Mata norte pernambucana (que estão referenciadas neste inventário ficha de Sítio), atualmente é o dono do Cavalo-Marinho Boi de Ouro. Provedor da atuação do grupo, responsável para organizar quem são os brincadores que participam das apresentações e as roupas e figuras que serão vistas durante a brincadeira. Seu Araújo também é o negociador (produtor) de grupo, ele que estabelece o valor das participações do seu grupo em apresentações remuneradas e o mesmo quem estabelece o valor pago a cada brincador que participou daquela apresentação. A residência de Araújo é também a sede do grupo; neste local é possível encontrar todos os objetos que o Boi de Ouro necessita em dias de apresentação (ver anexo 3). Seu João Cesário foi durante muito tempo mestre do seu grupo de Cavalo-Marinho, mas atualmente ele atua no banco de músico como rebequista. Por fim, mestre Araújo também é responsável pela transmissão do saber do bem aos integrantes mais novos. Figureiros e confecção dos objetos e vestimentas do Boi de Ouro, esse conhecimento seu Araújo tem todo o interesse em perpetuar para seus filhos, netos e jovens vizinhos de sua residência; ele mesmo está à frente desse ensinamento.

9. ATIVIDADE**9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Sobre as possíveis origens desse Bem, seu Araújo não sabe falar; ressalta que é importante que se tenha uma roupa bem organizada, é necessário possuir mais de 4 palitós devido à troca constante dos figureiros durante as brincadeiras ou apresentações. A mudança mais significativa sobre as roupas e indumentárias seria com o chapéu do Mateus e Bastião, que as fitas que fazem o colorido no chapéu eram de plástico e atualmente é uma espécie de fita de papel “laminado”. Atualmente devido às formalidades das apresentações, geralmente financiadas por instituições públicas ou festas particulares como a Festa do Motorista e Encontro de Cavalo-Marinho na Casa da Rabeca, os músicos também utilizam uma roupa que identifica o grupo pela cor. A roupa dos músicos é composta por uma camisa geralmente de cetim, chapéu e calça comprida. A camisa é fornecida pelo dono do grupo de Cavalo-Marinho, neste caso Seu Araújo, Boi de Ouro. Não apenas as cores escolhidas pelo grupo são vistas nas camisas dos músicos, mas nos peiturá e chapéus dos galantes.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Não existe uma narrativa que represente diretamente este bem a partir das vozes dos brincadores, devido a eles não mencionarem essa distinção em relação à composição das figuras. Porém existem algumas descrições possíveis; sobre a indumentária dos galantes anuncia que esse grupo vem na comitiva do rei (para seu Araújo a Figura do Cavaleiro), devido à presença de brilho e espelhos nas golas e chapéus dos Galantes.

A roupa do Mateus e Bastião, além do colorido do chapéu e roupa, essas figuras apresentam em sua indumentária o “cinturão” de palha que tem a função de “matulão” que auxilia no transporte de um lugar para outro de suas vestimentas.

A indumentária do Caboclo d’Arubá caracteriza um índio, com saia de fitas coloridas, bracelete e perneira de penas, peito nu ou coberto apenas por um peitoral mais curto que o dos galantes, mas com as mesmas características: desenhos com bordados de lantejoulas, franjas nas bordas e amarrado nas costas. Cocar na cabeça, arco e flecha (preaca) nas mãos, pés descalços.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****06****9.3. CRONOLOGIA**

DATA	DESCRIÇÃO
-----	-----

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS**10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Seu Araújo foi durante muitos anos o “artesão” de máscaras do seu grupo de Cavalo-Marinho. Ele menciona que suas máscaras eram feitas com moldes de barro e a dificuldade de encontrar esse material na atualidade. Ainda enfatiza que nunca fez esse tipo de produto para a comercialização, pois não compensaria o valor de venda comparado à complexidade que ele detém para concluir o Bem.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
1º	Compra do tecido, geralmente é possível adquirir na própria cidade;
2º	Desenho e corte dos tecidos para a costura das roupas;
3º	Finalizada a costura, passa o ferro para marcar as calças e camisas, sobretudo dos galantes;
4º	Entrega aos brincadores em dia de brincadeira ou apresentação;
5º	Após a brincadeira ou apresentação, as roupas são levadas para a casa do mestre Araújo, lavadas e armazenadas para a próxima brincadeira.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Dono	Confecção de Máscaras, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	O bem é produzido na sua própria residência (no anexo da casa, espécie de garagem) na rua Concórdia, em Pedras de Fogo.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO	Confecção de Máscaras, rabequeiro e antigo figureiro e mestre

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Para possibilitar a execução da confecção das roupas e indumentárias são necessários materiais, tais como: Máquina de costura, tecidos, linha, agulha de costura, botões, cola, ferro de passar, papelão para armação dos chapéus dos Galantes, fitas coloridas para os Chapéus do Mateus e Bastião, penas (roupa do caboclo).
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Compor a maioria das figuras integrantes do Cavalo-Marinho
DISPONIBILIDADE

10.6. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS	
DESCRIÇÃO
QUEM PROVÊ
FUNÇÃO / SIGNIFICADO

10.8. TRAJES E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	Esses trajes e adereços fazem parte da composição do figureiro que utiliza a máscara para entrar na roda e realizar a evolução da sua figura. Melhor descrição desse item no anexo 3 ou ficha específica do Bem.
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura ao entrar na roda de Cavalo-Marinho para fazer sua evolução.

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	<p>A dança se faz presente ao longo de toda a brincadeira do Cavalo-Marinho. São padrões de movimento rápidos, ágeis, de pisada forte no chão e que podem se repetir durante um longo período de tempo. Não existem nomes para os passos, com exceção da “tesoura” - movimento que é realizado abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.</p> <p>Os movimentos de dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. Os brincadores quase não utilizam o termo dança, preferindo o termo samba, de modo que o mais recorrente é que os brincadores afirmem que sambam Cavalo-Marinho, ou que brincam Cavalo-Marinho.</p> <p>Em momentos em que o banco toca toadas soltas (músicas que não se relacionam a nenhuma figura) os galantes, assim como pessoas do público, realizam os trupés. Lado a lado, formando uma linha reta paralela ao banco, eles efetuam deslocamentos para frente e para trás alternando os passos, de modo que o brincador que comanda os movimentos posiciona-se no meio, podendo portar o apito ou não.</p>
QUEM EXECUTA	Os brincadores do grupo que atuam como figureiros, público (alguns momentos como o marguí e os momentos que antecedem a entrada das figuras ou galantes – trupe) e mestre.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	01	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura ao entrar na roda de Cavalo-Marinho para fazer sua evolução
-----------------------------	---

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Seu Araújo menciona que a figura da Veia do Bambu tem uma oração “incelência” quando o seu companheiro Veio Joaquim morre, mas não lembrava em detalhes essa passagem.
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura ao entrar na roda de Cavalo-Marinho para fazer sua evolução

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	<p>1. Rabeca - A rabeca ou rebeca é um instrumento muito importante para a música do Cavalo-Marinho porque assume a função de tecer a base melódica que interligará as cenas durante toda a brincadeira. A melodia executada através da rabeca serve para favorecer a afinação do toadeiro (que faz a primeira voz ao puxar as toadas) e dos tocadores de baje que fazem a segunda voz ao responder as toadas. A base melódica tocada através da rabeca serve também para estruturar toda a parte harmônica da música, porque oferece a melodia sobre a qual as vozes construíram os acordes. Na rabeca pode ser executado todo o repertório de toadas (as partes cantadas) e baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos), que compõem a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho que é entremeada por diálogos, encenações e danças. 2. Mineiro - O mineiro ou ganzá utilizado no Cavalo-Marinho é feito de ferro ou alumínio. Esse instrumento produz som através do balanço de pedras, chumbos ou grãos de feijão, arroz ou milho que estão no seu interior. Sua sonoridade é metálica e penetrante, sendo de grande importância para a composição rítmica da música do Cavalo-Marinho; 3. Pandeiro - O pandeiro utilizado no Cavalo-Marinho é adquirido comercialmente. Sua estrutura é formada por um arco de cerca de 25 centímetros com platinelas metálicas e pele de náilon afinada por tarrachas. O pandeirista toca com seu instrumento a mesma célula característica ao longo de toda brincadeira, que também é reforçada pelas bexigas percutidas pelo Mateus e Bastião. Sendo o principal instrumento responsável pela condução rítmica do banco, geralmente é executado pelo toadeiro principal que “puxa” as toadas; 4. bage - Instrumento musical amplamente utilizado no conjunto musical do Cavalo-Marinho (banco), a bage é formada por uma madeira conhecida como taboca, encontrada na região da Zona da Mata Norte de Pernambuco. Essa madeira é cortada em quatro partes e posteriormente colada duas a duas. Em seguida, uma faca é utilizada para criar suas fendas que produzirá o som através do atrito proporcionado por uma baqueta de mesmo material. Sua ríspida sonoridade apresenta uma função rítmica, juntamente com o pandeiro e o mineiro, apresentando, entretanto, um timbre diferenciado; 5. Reco-Reco - Instrumento de metal com eixo de arame, produz um som agudo no atrito da paleta com as ranhuras.</p>
QUEM PROVÊ	João Cesário Venâncio
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Para chamar as figuras que utilizam a máscara como parte integrante das mesmas. Essas figuras realizam as evoluções nas apresentações e brincadeiras do Cavalo-Marinho

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
João Cesário Venâncio	Responsável de guardar todos os equipamentos que fazem parte da apresentação na sede do grupo (residência de João Cesário Venâncio). Seu Araújo organiza o figurino, acessórios, bichos de madeira, máscaras, chapéus e objetos dos brincadores

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 01****13****F60****06****11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO**

PARA USO PRÓPRIO <input checked="" type="checkbox"/>		VENDE <input type="checkbox"/>	TROCA <input type="checkbox"/>	OUTRO <input type="checkbox"/>	ESPECIFICAR
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR		SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	PRINCIPAL FONTE DE RENDA <input type="checkbox"/>	COMPLEMENTO <input type="checkbox"/>
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO		DIRETO <input type="checkbox"/>	INTERMEDIÁRIO <input type="checkbox"/>	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO <input type="checkbox"/>	

12. PARTICIPAÇÃO EM COOPERATIVAS OU ASSOCIAÇÕES

Ainda não existe associação de Cavalo-Marinho, mas os grupos começaram a conversar para se organizar e fundar uma associação. Este diálogo foi iniciado no final de 2011, por iniciativa de Pedro Salustiano, no encontro de Cavalos-Marinhos que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 1 / Formas de Expressão - 06
Toadas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 09
Lôas	Localidade 1 / Formas de Expressão - 07
Modos de Fazer Máscara de Couro	Localidade 1 / Ofícios e Modos de Fazer - 05

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

.....

15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

.....

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

.....

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 06

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 01 13 F60 06****16. OBSERVAÇÕES****16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO**

Seu Araújo menciona que não confecciona e não utiliza máscaras de couro como alguns grupos que estão sendo inventariados. Apenas de papel de cimento e goma de mandioca como foi mencionado nesta ficha.

16.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

16.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q60 - Questionário de Identificação de Ofícios e Modos de Fazer	
PESQUISADOR(ES)	ROSELY TAVARES	
SUPERVISOR	João Paulo de França	
REDATOR	Rosely Tavares	DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin	



Realização

Respeita Janeiro



Secretaria de Cultura



PERNAMBUCO
GOVERNO DO ESTADO

Apoio



Ministério da Cultura

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO É PAÍS SEM POBREZA