



INRC DO CAVALO-MARINHO

Inventário Nacional de Referências Culturais

VOLUME 6
Sul-Este

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)

Sul-Oeste 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	03	13	F11	03
	UF	SÍTIO	LOC.	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga, Feira Nova / PE

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
F20 – CELEBRAÇÕES Caboclo de Pena; Festa dos Padroeiros
F30 – EDIFICAÇÕES Casa do Mestre Pissica; Mercado de Artesanato Lagoa do Itaenga – Box 21; Sede do Cavalo-Marinho Boi Tirateima
F40 – FORMAS DE EXPRESSÃO Banco; Cavalo-Marinho Boi Teimoso; Cavalo-Marinho Boi Tirateima; Cavalo-Marinho Boi Ventania; Dança; Diálogos; Figuras; Lôas; Magui; Toadas
F50 – LUGARES Terreiros e Ruas
F60 – OFÍCIOS E MODOS DE FAZER Modos de Fazer Artefatos; Modos de Fazer Bichos; Modos de Fazer Bombo; Modos de Fazer Máscara de Couro; Modos de Fazer Máscara de Forma; Roupas e Indumentárias

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE				PE	01	03	13	F11	03
------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

4.1. POPULAÇÃO E LOCALIZAÇÃO

A localidade 3 tratada neste inventário está composta por três municípios: Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova. Temos os municípios de Lagoa de Itaenga e Glória do Goitá, situados na Zona da Mata Norte que compreende 19 municípios do Estado de Pernambuco, com área total de 3.242,9 km² e uma população de mais de 569 mil habitantes. Os municípios estão situados na zona fisiográfica Litoral/Mata, sendo banhados pelas bacias hidrográficas dos rios Goiana e Capibaribe.

Lagoa de Itaenga

O município está localizado na mesorregião Mata e na Microrregião Mata Setentrional do Estado de Pernambuco, limitando-se a norte com Carpina e Lagoa do Carro, a sul com Glória do Goitá, a leste com Paudalho, e a oeste com Feira Nova e Limoeiro. A área municipal ocupa 61,7 km², representa 0.06 % do Estado de Pernambuco.

De acordo com o censo 2000 do IBGE, a população residente total é de 20 172 habitantes, sendo 15 345 (76,1) na zona urbana e 4 827 (23,9) na zona rural.

Glória do Goitá

O município está localizado na mesorregião da Mata Pernambucana e na Microrregião de Vitória de Santo Antão. A área municipal ocupa 231 km² e representa 0,2352 % do Estado de Pernambuco. O município de Glória do Goitá está inserido na unidade geoambiental do Planalto da Borborema. Tem por municípios limítrofes, ao Norte: Feira Nova, Lagoa de Itaenga e Paudalho; ao Sul: Vitória de Santo Antão; Leste: Chã de Alegria; Oeste: Passira.

A população total é de 28.243 habitantes.

Feira Nova

O município está localizado na mesorregião do Agreste Pernambucano e na Microrregião do Médio Capibaribe. Limita-se com os municípios de Limoeiro, Passira, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga. O acesso ao Município é feito pela PE-50 que se inicia em Vitória de Santo Antão e vai até o Município de Limoeiro. Possui uma área de 107,745 km².

Sua população estimada em 2009 é de 20.052 habitantes.

Fonte:

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

4.2. PAISAGEM NATURAL E MEIO AMBIENTE

Lagoa de Itaenga

O município encontra-se inserido nos domínios da Bacia Hidrográfica do Rio Capibaribe. Seus principais tributários são os rios Capibaribe e Goitá, além dos riachos: Eixo Grande, Cumbe, da Cotia, Itainguinha, Dendê, Macambira e Lagoa da Vaca. O principal corpo de acumulação é o açude do Convento.

Glória do Goitá

O município encontra-se inserido nos domínios da Bacia Hidrográfica do Rio Capibaribe. Seu principal tributário é o Rio Goitá e os riachos: Macambira, Monjolo, Tanque, Braga, Jamaformo, Massaranduba, Grota Funda, Camurim, Salinas, Antinho, Mocó, Tapera, Macacos, Guilherme, Água Peba, Urubas, Canavieira, Ribeirão da Onça e Limãozinho. O principal corpo de acumulação é o Açude Goitá (52.000.000M3).

Feira Nova

O município de **Feira Nova** encontra-se inserido nos domínios da Bacia Hidrográfica do Rio Capibaribe. Seus principais tributários são os rios Cotunguba e Goitá e os riachos: Cachoeira, Quati, Salobro, Macambira, Monjolo, das Porcas, Tanque Verde, Mocó, Antinha, Pitombeira, Salinas e Macacos. O principal corpo de acumulação é a Lagoa dos Cavalos.

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	03	13	F11	03
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

4.3. MARCOS EDIFICADOS

Lagoa de Itaenga: Engenho Cumbe; Igreja São Sebastião (sede); Capela Nossa Senhora das Dores (Sítio Camboa); Santuário da Mãe Rainha (Loteamento Irmãos Oliveira). Complexo Industrial (Usina Petribu, Cerâmica Gamboa). Biblioteca Pública Municipal; Clube de Campo Itaenga; Ita Clube Municipal.

Glória do Goitá: Casa nº 418 da Rua Siqueira Campos (azulejada); Antigo Mercado Público; Prédio da Secretaria de Educação - Av. Djalma Dutra nº 333; Casa nº 72 da Rua Vigário de Carvalho (azulejada); Casa nº 50 da Praça Cristo Redentor; Casa nº 229 da Praça Cristo Redentor – Chalé; Edifício da Prefeitura - Praça Cristo Redentor nº 08; Ruína do Cruzeiro do Sítio Lagoa Grande; Cadeia Pública. Engenho (Casa Grande do Engenho Antas).

Feira Nova: Prédio da Prefeitura Municipal; Prédio da Escola Antonio Inácio; Igreja Batista de Cachoeira; Clube do Palmeiras; Clube Municipal; Estádio Gonzagão; Quadra José Alberto de Barros – Centro.

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

5. FORMAÇÃO HISTÓRICA

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

5.1. RESUMO

Região da Mata Norte possui área total de 3.242,9 km², sua população é de aproximadamente 377.275 habitantes. Apresenta Índice de Desenvolvimento Humano (IDH): 0,650 e clima: quente e úmido. Compreende 19 municípios – Aliança, Buenos Aires, Camutanga, Carpina, Chã de Alegria, Condado, Ferreiros, Glória do Goitá, Goiana, Itambé, Itaquitanga, Lagoa de Itaenga, Lagoa do Carro, Macaparana, Nazaré da Mata, Paudalho, Timbaúba, Tracunhaém e Vicência – com área total de 3.242,9 km². A Mata Norte é conhecida culturalmente como a terra dos engenhos e da rapadura, da tapeçaria, dos maracatus e dos caboclinhos, da boa cachaça e seus alambiques, das praias e jangadeiros, da ciranda e do coco de roda, dos monumentos e sítios históricos, das reservas ambientais e étnicas, das tradições, manifestações e festas populares e dos espaços de convergência cultural.

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: **Lagoa de Itaenga** dista 78 km da capital pernambucana, foi fundado em 20/12/1963, apresenta uma população de 20.618 habitantes (IBGE - 2009). Tem como padroeiro São Sebastião (20/01), suas principais festividades são a festa de São Sebastião, Carnaval, Festas Juninas e Natal. Em seu calendário festivo cultural, encontram-se folguedos como o mamulengo (o Teatro de Bonecos de Zé de Vina); o maracatu rural Leão da Serra; a Quadrilha Nação Pernambuco; o Cavalo-Marinho Boi Teimoso; o Coco de Mazurca do mestre Borges Lucas.

Inclui também o município de **Glória do Goitá**, fundado em 09/07/1877, com uma população de 28.289 habitantes (IBGE - 2009), dista 75 km do Recife. Tem como padroeira Nossa Senhora da Glória (15/08) e suas principais festividades são a festa de Nossa Senhora da Conceição, Natal e Nossa Senhora da Glória. Possui em seu calendário festivo cultural manifestações populares como o Maracatu Águia Dourada, o Maracatu Carneiro Manso, o Bloco dos Lisos - sexta-feira antes do Carnaval. A tradição dos Mamulengos representa um conjunto de saberes e modos de fazer através da arte de confecção dos bonecos e do Mamulengo Riso das Crianças do Biu de Dóia.

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

Mesorregião do Agreste Pernambucano é uma das cinco mesorregiões do Estado brasileiro de Pernambuco, estendendo-se por uma área aproximada de 24 400 km², inserida entre a Zona da Mata e o Sertão. Representa 24,7% do território pernambucano e conta com uma população de cerca de 1.800.000 habitantes (25% da população do Estado). É subdividido em seis microrregiões: Vale do Ipanema, Vale do Ipojuca, Alto Capibaribe, Garanhuns, Brejo

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	03	13	F11	03
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Pernambucano e Médio Capibaribe.

A microrregião do Médio Capibaribe é composta por 10 municípios, sendo Limoeiro o de maior população. A economia é basicamente de pecuária mista e de corte. A agricultura praticada é de subsistência. Dentre seus municípios encontra-se o de Feira Nova que foi pesquisado neste inventário, e apresenta uma população, estimada em 2009, com aproximadamente 20.052 habitantes e uma área de 118,83 km², dista a 77 km do Recife.

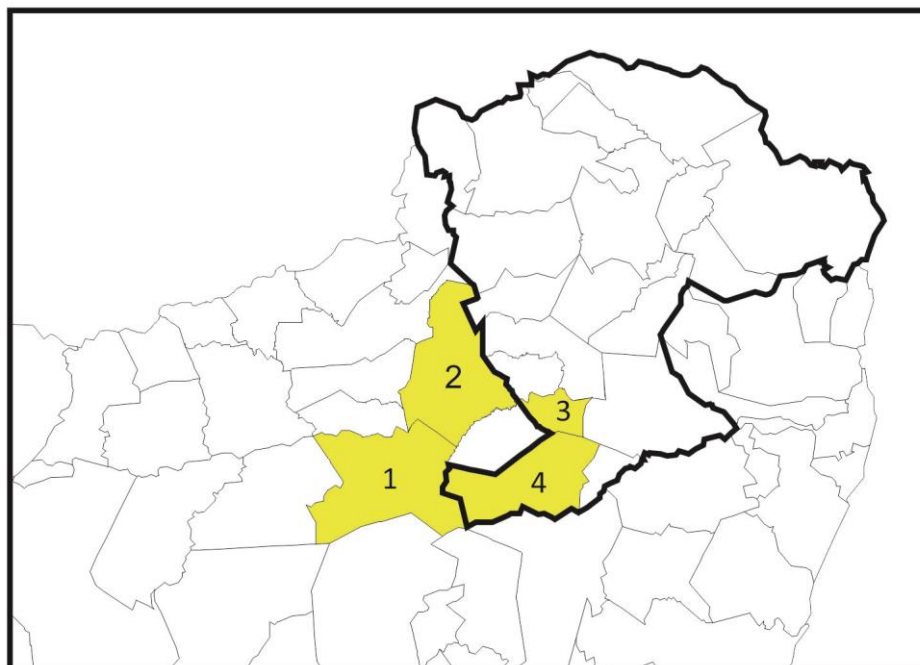
Relevo de aspecto ondular, típico de regiões de início do Planalto da Borborema. Limita-se como os municípios de Limoeiro, Passira, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga.

O acesso ao Município é feito pela PE-50 que se inicia em Vitória de Santo Antão e vai até o Município de Limoeiro. O clima é quente e seco, com chuvas concentradas nos meses de março a Junho. Tem como padroeiro São José (19/março) e em setembro a tradicional Festa da Farinha. Estão presentes na cultura tradicional folguedos como o Cavalo-Marinho e o maracatu de baque solto.

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Feira_Nova_%28Pernambuco%29

5.2. CRONOLOGIA

DATA	EVENTO
Janeiro	Dia 1 ocorre o festejo de Ano-Novo nos municípios de Lagoa de Itaenga, Glória de Itaenga e Feira Nova.
Fevereiro ou março	Carnaval nos municípios de Lagoa de Itaenga, Glória de Itaenga e Feira Nova.
Março	Dia 19 ocorre a festa de São José (padroeiro do município de Feira Nova).
Junho a julho	Festas Juninas nos municípios de Lagoa de Itaenga, Glória de Itaenga e Feira Nova. Dia 9 de julho ocorre a festa da emancipação política do município de Glória do Goitá.
Agosto	Festa da padroeira de Glória do Goitá em 15 de agosto.
Setembro	Festa da Corrida dos Jericos que é uma festa tradicional do município de Lagoa de Itaenga. Dia 30 ocorre a Festa da Farinha, que é uma festa tradicional do município de Feira Nova.
Dezembro	Dia 8 ocorre a Festa de Nossa Senhora, comemorada no município de Glória do Goitá. Dia 20 ocorre a festa de São Sebastião (padroeiro do município de Lagoa de Itaenga). Dia 20 ocorre a festa da emancipação política do município de Feira Nova. Dia 25 ocorre a festa de Natal.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE**PE****01****03****13****F11****03****6. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS****Localidade 3 - Sul-Oeste**

- 1 - Passira
- 2 - Feira Nova
- 3 - Lagoa de Itaenga
- 4 - Glória do Goitá

**7. LEGISLAÇÃO****INSTRUMENTOS DE PROTEÇÃO AMBIENTAL E PATRIMONIAL E DE PLANEJAMENTO**

Não possui legislação específica.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	03	13	F11	03
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

8. AVALIAÇÃO E PERSPECTIVAS

8.1. PROBLEMAS E POSSIBILIDADES

A região da zona da mata norte e Paulista são um grande celeiro de formas de expressão, celebrações e outros bens culturais. Ao mesmo tempo, historicamente trazem 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, consequentemente, 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 brincadores para participarem das festividades locais. E se caso contratam, não pagam os valores solicitados pelos brincadores, atrasando no repasse e, muitas vezes, deixando de efetuar-los. Em contrapartida, é de conhecimento público a constante contratação de bandas de músicas (chamado por alguns de *estilo brega*) que recebem cachês altíssimos, para os quais são reservadas as melhores estruturas para a realização da apresentação. Ocorre, justamente, o inverso para os grupos de Cavalo-Marinho.

No que diz respeito à Lagoa de Itaenga (PE) e a Feira Nova (PE), observamos que as prefeituras locais não têm dado apoio tampouco valorizado os grupos de Cavalo-Marinho, os mestres existentes no município. Os grupos estão se reerguendo com recursos e vontade própria. Em Feira Nova (PE), presenciamos um evento coordenado pela prefeitura local que objetivava trazer arte para a Feira, ocorrida semanalmente na cidade. Em um dos eventos, em 2012, o Cavalo-Marinho Ventania, de Mestre Pisica, foi contratado para realizar uma apresentação na parte da manhã na feira de Feira Nova (PE). O grupo chegou com todas as pessoas, incluindo idosos e crianças, por volta das 7 horas da manhã. Todos se colocaram ao lado do palco, na rua, ao sol, sem lugar para sentarem e esperarem, sem suporte de água ou alimentação. O tempo foi passando, o sol esquentando, e apenas lá pelas 10h30 o grupo realizou uma apresentação. Esta, no entanto, não tinha espaço para ser desenvolvida. Com efeito, tiveram que improvisar um cortejo (algo que descaracteriza a brincadeira, feita em meio círculo e parada). Isso também gerou uma confusão por parte dos brincadores, uma vez que havia um palco onde os músicos se colocaram, no qual, porém, não cabia o grupo todo. O cortejo foi realizado e, por fim, foi feita uma dança caótica, sem sentido, com os músicos no palco, os brincadores no chão. A apresentação toda teve duração de, no máximo, 30 minutos.

A política cultural dos municípios de Pernambuco, em especial nesta região da zona da mata, tem há anos criado um cenário falso de que apia a cultura popular local. Vende imagens políticas com a cultura popular na capa, mas, na realidade, realiza pouco e escassos contratos, com valores irrisórios sistematizando apresentações que minam a sobrevivência da tradição com todos os seus ricos detalhes de dinâmica performática, dança, dramaturgia, poesia, música. Em contato como atores sociais, o que presenciamos foi uma grande iniciativa particular dos mestres e brincadores para salvaguarda do bem. Por parte do poder público municipal, a política é apenas para cumprir com o mínimo e destinar apenas parte da receita reservada à cultura.

Em se tratando de Glória de Goitá (PE), a política de apoio se faz um pouco mais próxima dos grupos. Todavia, a estrutura de valorização e de realização das apresentações quem proporciona é Mestre Bibi, o qual possui o Sítio Malícia, com sede e museu do Cavalo-Marinho. Faz parte do histórico deste mestre a criação desta estrutura que dá grande visibilidade e valorização ao seu brinquedo. Ele também recebeu apoio dos poderes públicos nacional e estadual, os quais garantem maiores condições para sua sustentabilidade. Neste caso, a prefeitura de Glória de Goitá (PE) mantém boas relações com Mestre Bibi, o qual, no entanto, já criou, de certa forma, sua autonomia enquanto mestre e produtor do Cavalo-Marinho. Esta estrutura também beneficia um pouco os grupos e mestres das cidades vizinhas, como de Feira Nova (PE) e Lagoa de Itaenga (PE) que frequentemente participam das apresentações ocorridas no Sítio Malícia.

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 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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE	PE	01	03	13	F11	03
------------------------------------	----	----	----	----	-----	----

alertar as prefeituras locais para a responsabilidade de salvaguardarem o bem e realizarem políticas públicas em seu favor, 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:

Para Lagoa de Itaenga (PE) e Feira Nova (PE), recomenda-se um contato do IPHAN e da FUNDARPE com as prefeituras locais informando-lhes que o Cavalo-Marinho está em processo de registro como Patrimônio Cultural, durante o qual é necessário intensificar a co-responsabilidade do poder público local para com a salvaguarda do bem, num processo dialógico com os atores sociais respeitando o bem cultural e os saberes de seus detentores.

9. DOCUMENTOS ANEXADOS

OBS.: VER **ANEXO 1: BIBLIOGRAFIA**

ANEXO 3: BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	Celebrações (1) Festa dos Padroeiros, (2) Festa de Nossa Senhora da Glória, (3) Festa de São José / Feira Nova Edificações (4) Sede do Cavalo-Marinho Tirateima / Mestre Zé de Bibi, (5) Sede do Cavalo-Marinho Boi Ventania Formas de Expressão (6) Apito, (7) Bagista, (8) Banco do Cavalo-Marinho, (9) Cavalo-Marinho Tirateima, (10) Cavalo-Marinho Boi Ventania, (11) Toadas, (12) Bicho ou Bicharia, (13) Capitão Marinho, (14) Cavalo-Marinho História, (15) Dança do Cavalo-Marinho, (16) Dança dos Arcos / Baile dos Arcos, (17) Diálogos, (18) Figuras, (19) Lôas, (20) Maguião ou Magúi (mergulho ou mergulhão), (21) Mineirista, (22) Pandeirista, (23) Rabequeiro, (24) Toadeiro, (25) Tocador de Bombo Lugares (26) Engenhos / Usinas, (27) Terreiros Ofícios e Modos de Fazer (28) Modos de Fazer Artefatos, (29) Modos de Fazer Baje, (30) Modos de Fazer Bexiga, (31) Modos de Fazer Bombo, (32) Modos de Fazer Máscara, (33) Modos de Fazer Rabeca, (34) Ofício de Rabequeiro, (35) Modos de Fazer Roupas / Indumentária
ANEXO 4: CONTATOS	(42) Casa do Mestre Pissica; (43) Denísio Manoel do Santo; (44) Generino João da Silva; (45) João Laurentino da Silva; (46) José Evangelista de Carvalho; (47) Judite Josefa Antão; (48) Mauro; (49) Mercado de Artesanato Lagoa do Itaenga – Box 21; (50) Roberto José do Nascimento; (51) Sede do Cavalo-Marinho Boi Tirateima; (52) Severino Henrique da Silva; (53) Severino Joventino dos Santos

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LOCALIDADE		PE	01	03	13	F11	03
------------------------------------	--	----	----	----	----	-----	----

FICHAS DE IDENTIFICAÇÃO DE BENS	F20 – Celebrações (1) Caboclo de Pena (2) Festa dos Padroeiros
	F30 – Edificações (1) Casa do Mestre Pissica (2) Mercado de Artesanato Lagoa do Itaenga – Box 21 (3) Sede do Cavalo-Marinho Boi Tirateima
	F40 – Formas de Expressão (1) Banco (2) Cavalo-Marinho Boi Teimoso (3) Cavalo-Marinho Boi Tirateima (4) Cavalo-Marinho Boi Ventania (5) Dança (6) Diálogos (7) Figuras (8) Lôas (9) Magui (10) Toadas
	F50 – Lugares (1) Terreiros e Ruas
	F60 – Ofícios e Modos de Fazer (1) Modos de Fazer Artefatos (2) Modos de Fazer Bichos (3) Modos de Fazer Bombo (4) Modos de Fazer Máscara de Couro (5) Modos de Fazer Máscara de Forma (6) Roupas e Indumentárias

10. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA E JOÃO PAULO DE FRANÇA		
SUPERVISOR	João Paulo França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa	DATA Fev. 2013	
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		

Sul-Oeste 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	03	13	F1- A3
	UF	SÍLIO	LOC.	ANO	FICHA

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga, Feira Nova / PE

2. RELAÇÃO DOS BENS

2.1. CELEBRAÇÕES

DENOMINAÇÃO	Festa dos Padroeiros				IDENTIFICADO		1
					SIM	NÃO	
TIPO	☒ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Diversos meses do ano	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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. 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. 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						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS		PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	----	----	----	----	-----	----

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. 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. 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 Igreja de Nossa Senhora das Dores, colocada em um andor e carregada por fiéis pelas ruas da cidade até retornar à Igreja. 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. A Festa de São Sebastião, juntamente com a festa de Itaquitanga, 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 Grímário; 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.							
REGISTROS	Fotografia	Nº		28			
CONTATOS	José Grímário da Silva	Nº		24			

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Festa de Nossa Senhora da Glória				IDENTIFICADO		2
					SIM	NÃO	
TIPO	☒ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Ciclo Natalino	LUGAR	Casa da Rabeca do Brasil – Olinda/PE			
DESCRIÇÃO	A festa de Nossa Senhora da Glória é de grande importância para o município de Glória do Goitá, especialmente porque 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; neste dia foi decretado feriado municipal. A festividade acontece durante dez dias, os ritos católicos acontecem na igreja matriz e atraem muitos fiéis, turistas, que se reúnem para participarem da procissão da bandeira, das celebrações eucarísticas, das novenas e das confissões para os devotos. No que diz respeito ao aspecto profano da festa, há uma programação cultural que inclui vários grupos artísticos, de estilos musicais diversificados, tais como: forró estilizado, brega e grupos de tradição popular, como o mamulengo, Cavalo-Marinho e maracatu. Há também atividades de lazer e 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, brinquedos, acessórios e utilitários eletrônicos em geral.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	28	
CONTATOS	José Evangelista de Carvalho				Nº	46	

DENOMINAÇÃO	Festa de São José / Feira Nova				IDENTIFICADO		3
					SIM	NÃO	
TIPO	☒ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	19 de Março	LUGAR	Feira Nova/PE			
DESCRIÇÃO	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. Essa festa ocorre na semana que antecede a data festiva do santo. Ela possui um caráter religioso e também festivo, é organizada na parte central da cidade e 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 este ano (2012): o Cavalo-Marinho Boi Ventania, de Feira Nova; Mamulengo Riso da Criança (Glória do Goitá). A manifestação religiosa da homenagem para São José acontece na igreja católica local, na qual os fiéis realizam noites de novena, procissão e missa. O lado mais festivo acontece através da participação da população que, durante toda a semana, pode desfrutar das atividades de lazer e de consumo disponíveis: shows no palco principal; parque de diversões para crianças e adolescentes; feira com comidas típicas; barracas para comércio de brinquedos, de acessórios eletrônicos e de utilitários em geral.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	28	
CONTATOS	João Laurentino da Silva				Nº	45	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS			CÓDIGO DA FICHA		
ANEXO			PE	01 03	13
BENS CULTURAIS INVENTARIADOS				F1-	A3
			UF	SÍTIO	LOC.
				ANO	FICHA
					NO.

2.2. EDIFICAÇÕES

DENOMINAÇÃO	Sede do Cavalo-Marinho Tirateima / Mestre Zé de Bibi				IDENTIFICADO		4	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☒ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Glória do Goitá/PE				
DESCRIÇÃO	A casa de farinha é uma das edificações que integra o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho, localizado no Sítio Malícia (zona rural de Glória de Goitá). Conforme as informações coletadas, nas ocasiões que não são festivas, geralmente, os ensaios, e por vezes as apresentações, acontecem no salão da casa de farinha. Os instrumentos musicais, as máscaras, indumentárias, bonecos, bichos (boi, cavalo, burrinha, ema, entre outros) são depositados em dois quartos localizados nos fundos desta casa. A partir das observações feitas sobre a festa de aniversário do Cavalo-Marinho Tirateima, ocorrida em 28 de janeiro de 2012, percebeu-se que, geralmente, o espaço da sede se estabelece entre a casa de farinha e o museu; no meio da rua formou-se o terreiro para as apresentações. A casa de farinha foi posta em funcionamento para que a comunidade pudesse reviver o costume tradicional da preparação da farinha de mandioca e de comidas típicas, como pé-de-moleque e beiju. Nas atividades do Cavalo-Marinho, o mestre Zé de Bibi normalmente conta com apoio de sua filha (Nalva) e das suas sobrinhas que preparam, servem, em suas casas, a alimentação para os brincadores e convidados. Esses espaços são pontos de apoio para a realização das atividades referentes ao acontecimento da brincadeira do Cavalo-Marinho.							
REGISTROS	Fotografia				Nº	25		
CONTATOS	José Evangelista de Carvalho				Nº	46		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Sede do Cavalo-Marinho Boi Ventania				IDENTIFICADO		5
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☒ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Feira Nova/PE			
DESCRIÇÃO	A casa do mestre João Pissica (João Laurentino da Silva) está localizada à Rua 02, numa localidade um pouco afastada do centro da cidade, conhecida pela comunidade por Jacarezinho. A área é um loteamento denominado pela prefeitura como Jarbas Gonzaga, o bairro chama-se Santo Expedito. O loteamento aparenta estar em processo de urbanização por parte da prefeitura municipal. Observa-se que esta casa é um ponto de referência para encontrar o João Pissica, o mestre e dono do Cavalo-Marinho Boi Ventania, porém, a sua casa não vem sendo utilizada para guardar o material do Cavalo-Marinho. Conforme um depoimento do mestre, o grupo geralmente não realiza ensaios, devido à escassez de brincadores experientes residentes em Feira Nova e lamenta que, nos últimos anos, a maioria dos senhores que brincavam em seu Cavalo-Marinho adoeceram, deixaram de brincar e muitos faleceram. Com o grupo desfalcado, sem brincadores fixos na comunidade para ensaiar com frequência, torna-se difícil estabelecer um lugar para o Cavalo-Marinho que seja uma referência de sede e de terreiro, tanto para o grupo quanto para a comunidade. Para as apresentações, João Pissica conta com a participação dos brincadores dos grupos de Lagoa de Itaenga e de Glória do Goitá, considera inviável financeiramente transportar esses brincadores para realizar ensaios em Feira Nova. O mestre lamenta a falta de recursos para ter uma sede própria para o Cavalo-Marinho. Contudo, o material do Cavalo-Marinho Boi Ventania está sendo guardado em uma casa alugada pelo mestre João Pissica. Essa casa está localizada numa área definida como pertencente ao centro da cidade; o nome da rua não foi identificado, segundo as informações, a rua ainda não tem uma denominação (<i>informação a ser checada</i>). A casa é bem simples, possui três cômodos, teto baixo, encontra-se em condições precárias, sem iluminação elétrica funcionando, serve apenas para guardar o material. Nesta casa, estão depositados os bichos (boi, cavalo, burrinha, ema entre outros), máscaras e vestimentas. Na frente desta casa, há um espaço amplo, no qual, segundo o mestre João Pissica, ele tentou algumas vezes fazer uns ensaios, mas desistiu porque no local há um alto índice de violência. Durante esses ensaios, o grupo foi abordado por elementos que perturbaram e ameaçaram os brincadores. Percebe-se que, atualmente, o sentido e a função do espaço (sede) e terreiro, enquanto lugares para sediar o brinquedo, para promover a brincadeira, estão bastante fragilizados neste grupo. Porém, o lugar (sede) se estrutura quando ocorrem as apresentações do Cavalo-Marinho em Feira Nova, tendo como apoio a casa do mestre para receber parte das pessoas, a casa de Rosa (a filha mais velha de João Pissica). Essa casa fica no mesmo bairro; também, a casa de um parente, estes cedem suas casas para receberem com hospitalidade os brincadores. O mestre João Pissica conta com o apoio de sua esposa, suas filhas e neta para organizarem o dia de apresentação do Cavalo-Marinho. Cedem suas casas, realizam a preparação da alimentação. Além disso, têm o trabalho de servir a alimentação aos integrantes, de manterem as roupas (lavam e costuram). Durante a apresentação, Rosa fica na toga facilitando as mudanças de cena e de vestimentas dos figureiros; organiza e guarda o material; serve um lanche para os brincadores ao final da brincadeira. Todas essas atividades de organização e de congregação das pessoas, feitas numa sede, neste caso do Cavalo-Marinho Boi Ventania, são distribuídas através de alguns espaços, utilizados como pontos de apoio, atualmente, fundamentais para o funcionamento deste Cavalo-Marinho.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	24	
CONTATOS	João Laurentino da Silva				Nº	45	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS				CÓDIGO DA FICHA					
ANEXO				PE	01	03	13	F1-	A3
BENS CULTURAIS INVENTARIADOS				UF	SÍLIO	LOC.	ANO	FICHA	NO.

2.3. FORMAS DE EXPRESSÃO

DENOMINAÇÃO	Apito						IDENTIFICADO	6	
							SIM NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO								
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA								
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco					
DESCRIÇÃO	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. 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. 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. 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.								
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	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO								
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA								
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco					
DESCRIÇÃO	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.								
REGISTROS	Fotografia						Nº	03	
CONTATOS	Mariano Teles Rodrigues						Nº	31	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Banco do Cavalo-Marinho				IDENTIFICADO		8
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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. 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. 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.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	50	
CONTATOS	Severino Joventino dos Santos Antônio Manoel Rodrigues				Nº	53 17	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS				PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Tirateima				IDENTIFICADO		9	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Glória do Goitá/PE				
DESCRIÇÃO	Cada ano, no último sábado de janeiro, mestre Zé de Bibi (José Evangelista de Carvalho) comemora o aniversário do Cavalo-Marinho Boi Tirateima, fundado em 1962 no Sítio de Maliça, de Glória do Goitá, convidando os moradores da comunidade, os parceiros dos Cavalos-Marinheiros Boi Ventania, de Feira Nova, e Boi Teimoso, de Lagoa de Itaenga, além do Cavalo-Marinho mirim formado pelos netos, outros folguedos populares como mamulengo e forró. Com mais de 50 anos de dedicação à difusão e à continuidade do Cavalo-Marinho, mestre Bibi ganhou o Prêmio “Mestres da Cultura Popular” pelo Ministério da Cultura em 2007, com cujos recursos deu início ao primeiro e único Museu de Cavalo-Marinho onde exhibe os bonecos das personagens (“as figuras”): Ora Viva, Silvestre, Soldado, Caroca, Burra, Calunga, Ema, Caboclo de Pena, Perna de Pau, Empata Samba, entre outros. Em 2009, venceu o Prêmio “Rodrigo Melo Franco de Andrade” (IPHAN), na categoria “Salvaguarda de Bens de Natureza Imaterial”, e o sítio, terra em herança do seu pai, foi reconhecido como Sítio Histórico de Cavalo-Marinho. Os prêmios contribuíram para a visibilidade do grupo, e o Boi Tirateima constantemente está ganhando espaço e apoio do Governo do Estado e da Prefeitura para realizar apresentações em vários festivais (Festival Nação Cultural, Festival de Inverno de Garanhuns, entre outros). A presença do bombo na formação instrumental do banco (musical), diferente de outros cavalos-marinheiros (de Aliança, Condado, Ferreiros, Itambé e Tabajara) também atrai o público. Quando acontece o Cavalo-Marinho, o sítio inteiro, que engloba 17 famílias, torna-se a sede para produção do evento. As máscaras e os indumentários das figuras, guardados no depósito dentro da casa da farinha, ficam expostos ao sol no salão (da casa da farinha) para secar e tirar a poeira. As mulheres utilizam o forno da casa da farinha para fazerem pé-de-moleque e beiju, com ajuda da força dos jovens e das crianças. Os brincadores carregam os bonecos dos bichos maiores, tais como boi, cavalo, burra (e veado, que não entra na brincadeira), também guardados no depósito, para a rua, localizando cada um para formar círculo. Este círculo cria o universo/espaço da encenação do Cavalo-Marinho. As casas da filha Nalva e das sobrinhas do mestre servem para cozinhar e convidar os visitantes para se alimentarem nas salas.							
REGISTROS	Fotografia				Nº	42		
CONTATOS	José Evangelista de Carvalho				Nº	46		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS				PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Boi Ventania				IDENTIFICADO		10	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Feira Nova/PE				
DESCRIÇÃO	O Cavalo-Marinho Boi Ventania foi fundado em 1977 por João Laurentino da Silva, o mestre João Pissica, na cidade de Feira Nova-PE. Em 2004, Pissica deu a forma atual ao brinquedo, adquirindo um conjunto de máscaras, bichos, artefatos e roupas de Cavalo-Marinho. Esse conjunto pertencia ao mamulengueiro-rabequeiro Biu de Dóia (Severino Joventino dos Santos, atualmente com 60 anos. Ele permanece no grupo como rabequeiro), a seu irmão, o brincador chamado Manivinha, já falecido. Ele disse o seguinte, em entrevista: “[...] <i>comprei esse Cavalo-Marinho por trezentos reais</i>”. Mestre Pissica vem atravessado dificuldades para “<i>botar o Cavalo-Marinho Boi Ventania dentro da cultura de Feira Nova</i>”. A principal dessas dificuldades é a falta de brincadores experientes: a maioria dos mais antigos já faleceu; os que estão ainda vivos são pessoas de idade avançada ou doentes a ponto de não se lhes permitir a participação no brinquedo. Atualmente, a maioria dos brincadores do Cavalo-Marinho Boi Ventania reside em Feira Nova, porém o grupo sempre conta com a presença de pessoas de outras localidades (Lagoa de Itaenga e Glória do Goitá) que também brincam em outros cavalos-marinhos existentes nas suas cidades. Embora se mostre empenhado em permanecer com o grupo funcionando, o mestre Pissica também lamenta as poucas oportunidades para apresentações e a falta de apoio para a manutenção do folgado. Atualmente são mais ou menos 10 os componentes do Boi Ventania que moram em Feira Nova e que sempre se apresentam com o grupo. Da localidade são ainda as pessoas que cumprem as tarefas de apoio. Pissica completa o grupo chamando brincadores do Boi Teimoso, de Lagoa de Itaenga ou do Boi Tirateima, de Glória do Goitá (os 3 batedores do banco e os figureiros que sabem bater mergulhão). Durante a pesquisa de campo do Inventário, observamos as apresentações do Boi Ventania no dia do padroeiro do município (Festa de São José. 18 de março de 2012) e em duas apresentações no evento organizado pelo Governo de Pernambuco (Feira Livre da Cultura, nas cidades de Feira Nova e João Alfredo, nos dias 25 e 26 de maio de 2012). Antigamente, nos sítios onde o mestre Pissica morava, ocorriam brincadeiras do Cavalo-Marinho pelo Natal e na virada do ano novo. As programações oficiais aboliram esses eventos da tradição. Havia duas outras ocasiões em que acontecia (e não acontece mais) Cavalo-Marinho: a festa de rua de Nossa Senhora de Fátima, padroeira da (sociedade) Mortuária [sociedade beneficente, para a qual as pessoas contribuíam para obter o benefício do funeral (caixão, mortalha, velas, flores etc.)], que ocorria no mês de fevereiro; a Festa da Matança do Boi (comemoração das pessoas envolvidas com a matança do gado bovino, no antigo Matadouro Municipal, hoje desativado por inadequação sanitária), que ocorria nas proximidades do Natal.							
REGISTROS	Fotografia				Nº	41		
CONTATOS	João Laurentino da Silva				Nº	45		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS				PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Toadas				IDENTIFICADO		11
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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. 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. “Seu Ambrósio, que vem ser? Figura pra vender Seu Ambrósio, vem cá Trazer figura pra comprar” 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. “Ai, minha mãe, cadê Maria Maria, pra onde foi Maria foi pra Goiana Ver o bumba-meu-boi, mamãe baião é hoje, mamãe. (2x)” 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 “aicos”, cantadas durante a dança dos arcos; 4) Toada dos galantes, executadas durante a evolução dos galantes. 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. 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						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	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		12
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ 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	03	13	F1-	A3
---	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Capitão Marinho				IDENTIFICADO		13
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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 rabeca. 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 “empeleitada” (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). 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. 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. 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.						
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	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho História				IDENTIFICADO		14
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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. 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. A Narrativa Inicial 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. Baile da Estrela e o Baile dos Galantes 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”. 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						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	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”. • “Iôio”: 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	03	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: “Primero 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	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	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. 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. Desfecho: o Boi 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. 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.				
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	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Dança do Cavalo-Marinho				IDENTIFICADO		15	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco				
DESCRIÇÃO	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. 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. 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. A maior parte da dança é realizada de frente para o “banco de músicos” (instrumentos rabeca, 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. 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. 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>” 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 rabeca inicia o jogo dirigindo-se à pessoa que está em sua frente, no outro extremo da meia-lua. Esse convite/desafio é feito com o corpo e com o olhar, num movimento que tem de respeitar uma duração de tempo fixa predeterminada. 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. 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.							
REGISTROS	Fotografia				Nº	44		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS				PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Dança dos Arcos / Baile dos Arcos				IDENTIFICADO		16	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco				
DESCRIÇÃO	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, 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). 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 Cavalo-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, Itaquitanga 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: 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. 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. 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: “Quero ver queimá carvão, pedra de carvão queimá quero vê poeira subi, quero vê poeira voá” Maê Dança que integra o Baile dos Arcos. Costuma acontecer antes do Jerimum. Movimentação idêntica ao Jerimum. A toada é fixa. Exemplo: “O maê, maê, maê E maê, maê, ma-a							

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	----	----	----	----	-----	----

	Laranja no pé da serra, fruta de moça chupá (2x)” 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 botão (2x) vieram as menina e apanharam as fulô é fulô é fulô, primeiro galante também é fulô” “Plantei Jerimum estendeu não botão (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
--	---

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	----	----	----	----	-----	----

	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. A toada é fixa, repetindo sempre o mesmo verso: “Marieta dança eu não sei dança 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
--	---

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	galante e assim sucessivamente até que toda a galantaria realize a evolução. A toada da cobra tem a seguinte letra: “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”		
REGISTROS	Fotografia	Nº	47
CONTATOS	Aguinaldo Roberto da Silva Fabio Soares da Silva Inácio Lucindo da Silva	Nº	15 22 03

DENOMINAÇÃO	Diálogos				IDENTIFICADO		17
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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). 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.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	46	
CONTATOS	João Cesário Venâncio Luiz Miguel de Lima Pedro Salustiano				Nº	04 07 32	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS				PE	01	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Figuras				IDENTIFICADO		18	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco				
DESCRIÇÃO	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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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.							
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	03	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		19	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ 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		20	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ 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 (rabeca) 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	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Mineirista				IDENTIFICADO		21
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ 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		22
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ 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	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Rabequeiro				IDENTIFICADO		23	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco				
Descrição	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. 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. 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. 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. 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.							
REGISTROS	Fotografia				Nº	57		
CONTATOS	Antônio Manoel Rodrigues				Nº	17		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Toadeiro				IDENTIFICADO		24
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	58	
Contatos	Severino Joventino dos Santos				Nº	53	
	Antônio Manoel Rodrigues				Nº	17	

DENOMINAÇÃO	Tocador de Bombo				IDENTIFICADO		25
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova/PE			
DESCRIÇÃO	Musicalmente, a função do tocador de bombo é fazer marcação rítmica da música do Cavalo-Marinho. Sobre a posição para tocar, observa-se que, quando o tocador está sentado no banco, o bombo é posicionado sobre a perna na posição horizontal ou inclinado, pendurado por uma alça no ombro do tocador. Se o tocador ficar em pé, o bombo ficará suspenso pela alça que fica pendurada em seu ombro e pode também prendê-la com o braço para manter o instrumento firmemente recostado em seu corpo, para que assim ele possa andar e tocar simultaneamente. Sobre a forma para tocar o instrumento, observa-se que o tocador utiliza uma técnica para o uso das baquetas, a pele superior é percutida por uma baqueta artesanal feita a partir de um pedaço de madeira com uma extremidade acolchoada e coberta com tecido. E a pele inferior é tocada por uma vareta mais fina, normalmente, um pedaço de graveto leve e flexível retirado de alguma planta nativa. Essa vareta é geralmente chamada de bacalhau. Ao tocar na pele superior, o tocador executa notas presas (toca e pressiona a baqueta contra a pele, prendendo-a) e notas soltas (toca sem pressionar a baqueta contra a pele, deixando o som ressoar livremente). Essa forma de tocar o bombo, alternado o som preso e o som solto da pele, em sinergia com a inter-relação rítmica existente na baqueta superior, que executa as células rítmicas principais, e a na baqueta inferior (o bacalhau), que faz “repincados” e acentuações a partir da base rítmica, pode-se observar que ambas as mãos/baquetas realizam múltiplas variações, o que confere à música destes grupos de cavalos uma musicalidade bastante vigorosa com um balanço rítmico e flexível.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	59	
CONTATOS	Severino Joventino dos Santos				Nº	53	

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS			CÓDIGO DA FICHA				
ANEXO			PE	01	03	13	F1- A3
BENS CULTURAIS INVENTARIADOS			UF	SÍTIO	LOC.	ANO	FICHA NO.

2.4. LUGAR

DENOMINAÇÃO	Engenhos / Usinas				IDENTIFICADO		26
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☒ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☐ VIGENTE / ÍNTEGRO ☒ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Século XIX e XX	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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. 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. 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. 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. Usina Maravilha 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. 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. 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.						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	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. 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. Usina Petribú Brasil, período colonial, Pernambuco. Aqui, começava a se plantar o futuro do Estado pioneiro na produção de açúcar e da família Petribú. 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. 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. 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					
REGISTROS	Fotografia	Nº	11			

DENOMINAÇÃO	Terreiros				IDENTIFICADO		27
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☒ LUGAR ☐ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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-Marinheiro 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. 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.						
REGISTROS	Fotografia				Nº	09	
CONTATOS	-----				Nº	-----	

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

2.5. OFÍCIOS E MODOS DE FAZER

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Artefatos				IDENTIFICADO		28
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☒ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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. 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.						
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		29
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☒ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco e Região Metropolitana do Recife			
DESCRIÇÃO	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.						
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	03	13	F1-	A3
---	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bexiga				IDENTIFICADO		30					
	SIM		NÃO									
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☒ OFÍCIO											
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA											
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco								
DESCRIÇÃO	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. 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. 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.											
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	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bombo				IDENTIFICADO		31	
					SIM	NÃO		
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☒ OFÍCIO							
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA							
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco				
DESCRIÇÃO	Instrumento essencialmente percussivo cuja origem remonta à cultura europeia, segundo estudos realizados, esse tipo de instrumento foi introduzido no Brasil pelos colonizadores portugueses. Conforme os relatos, há décadas atrás (<i>os informantes não souberam precisar o período desse acontecimento</i>), era comum a fabricação do instrumento utilizando prioritariamente recursos oferecidos diretamente pela natureza: madeira, corda de sisal, pele curtida de animal. Com a escassez de tais matérias primas, principalmente as madeiras, os construtores desenvolveram um tipo de fabricação que utilizava uma madeira (do tipo: compensado) e a pele curtida de animal, de preferência a pele de cabra. E substituiu o uso da corda de sisal para esticar a pele, dando preferência à utilização de varetas de ferro fixadas por parafusos e pequenas roscas. Ressaltam que o uso das varetas de ferro e os parafusos fixam mais as membranas e sustentam por mais tempo a afinação. O bombo utilizado nos grupos de Cavalo-Marinheiro de Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova foram construídos por Severino Joventino dos Santos (60 anos), mais conhecido por Biu de Dóia. O bombo é um instrumento de altura indefinida, em formato de caixa cilíndrica, possui duas membranas (ou pele), uma em cada lado do bojo (uma superfície cilíndrica de madeira). Cada pele é extremamente esticada nas bases do bojo. As vibrações da pele e do corpo (bojo) do instrumento produzem o som. As varetas e os parafusos servem para regular e controlar a afinação e obter a melhor ressonância.							
REGISTROS	Fotografia				Nº	02		
CONTATOS	Severino Joventino dos Santos				Nº	53		

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Máscara				IDENTIFICADO		32
					SIM	NÃO	
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☒ OFÍCIO						
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA						
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco			
DESCRIÇÃO	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). 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, sobrancelha, língua e dentes. 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 milho) é aplicado. Depois de a 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 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.						
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	03	13	F1-	A3
--------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Rabeca				IDENTIFICADO		33					
	SIM		NÃO									
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☒ OFÍCIO											
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA											
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Brasil								
DESCRIÇÃO	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. Em Pernambuco, mais especificamente na brincadeira do Cavalo-Marinho, observa-se que o instrumento é geralmente chamado por <i>rebeca</i>, mas também é ocorrente 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. 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. Consequentemente, na região onde há rabequeiros atuando, geralmente, encontra-se também a presença de construtores de rebeca. 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).											
REGISTROS	Fotografia				Nº	01						
CONTATOS	José Alexandre da Silva Severino Joventino dos Santos				Nº	05 53						

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DENOMINAÇÃO	Ofício de Rabequeiro			IDENTIFICADO		34
	SIM		NÃO			
TIPO	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☐ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☒ OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco		
Descrição	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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. Observemos o caso dos grupos de Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova, onde					

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	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	☐ CELEBRAÇÃO ☐ EDIFICAÇÃO ☒ FORMA DE EXPRESSÃO ☐ LUGAR ☐ OFÍCIO					
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA					
OCORRÊNCIA	ÉPOCA	Atual	LUGAR	Zona da Mata Norte de Pernambuco e Região Metropolitana do Recife		
DESCRIÇÃO	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), 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. 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, 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.					
REGISTROS	Fotografia	Nº	06			
CONTATOS	Antônio Felinto da Silva Judite Josefa Antão	Nº	16 47			

ANEXO : BENS CULTURAIS INVENTARIADOS	PE	01	03	13	F1-	A3
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

3. TÉCNICOS RESPONSÁVEIS

PESQUISADOR(ES)	Helena Tenderini, Rosely Tavares, Maria Cristina Barbosa, Lineu Gabriel Guaraldo, Fabio Soares, Paulo HenriqueeSanae Shibata		
SUPERVISOR	João Paulo de França Lineu Gabriel Guaraldo		
PREENCHIDO POR	Helena Tenderini, Rosely Tavares, Maria Cristina Barbosae 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>

Sul-Oeste 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	03	13	F1- A4
	UF	SÍTI	LOC.	ANO	FICHA NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Passira, Feira Nova e Glória do Goitá / PE

2. CONTATOS

NOME	Casa do Mestre Pissica			☐ ENTREVISTADO ☐ NÃO ENTREVISTADO	42		
COMO É CONHECIDO(A)	Sede do Cavalo-Marinho Boi Ventania	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	2008	☐ MASCULINO ☐ FEMININO			
ENDEREÇO	Rua 03, 5, Loteamento Jarbas Gonzaga, Santo Expedito Feira Nova/PE						
TELEFONE	(81) 9419-8367 (Claudiana) (81) 9386-4378 (Rosa)	FAX	Não possui	E-MAIL	Não possui		
OCUPAÇÃO							
ONDE NASCEU			DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE				
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO						
Cavalo-Marinho Boi Ventania							

ANEXO : CONTATOS				PE	01	03	13	F1-	A4
-------------------------	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Denísio Manoel do Santo				☐ ENTREVISTADO	43			
					☒ NÃO ENTREVISTADO				
COMO É CONHECIDO(A)	Denísio	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	Não informada	☐ MASCULINO	☒ FEMININO				
ENDEREÇO	Feira Nova/PE								
TELEFONE	Não Possui	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui				
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural								
ONDE NASCEU	Feira Nova/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE			Década de 1990				
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO								
Cavalo-Marinho Boi Teimoso / Boi Ventania	Único brincador que acompanha Mestre Picica desde o primeiro grupo de cavalo-marinho. Rabequeiro. Doença do olho.								

NOME	Generino João da Silva				☐ ENTREVISTADO	44			
					☒ NÃO ENTREVISTADO				
COMO É CONHECIDO(A)		DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	195?	☒ MASCULINO	☐ FEMININO				
ENDEREÇO	Rua Domingo Joaquim de Santana 11, Centro Feira Nova/PE								
TELEFONE	Não possui	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui				
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural								
ONDE NASCEU	Feira Nova/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE			Desde a década de 1990				
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO								
Cavalo-Marinho	Aos 71 anos é um dos mais antigos figureiros de Cavalo-Marinho desta localidade. Começou a brincar com 16 anos e brincou nos principais brinquedos de Cavalo-Marinho da região, atualmente brinca nos grupos Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá. Figureiro dos seguintes grupos de Cavalo-Marinho: Boi Teimoso/ Boi Ventania/Tira-Teima								

ANEXO : CONTATOS				PE	01	03	13	F1-	A4
-------------------------	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	João Laurentino da Silva				☐ ENTREVISTADO	45			
					☒ NÃO ENTREVISTADO				
COMO É CONHECIDO(A)	João Pissica	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	05/05/1950	☒ MASCULINO	☐ FEMININO				
ENDEREÇO	Rua 02 (antiga Rua Jacarezinho), Loteamento Jarbas Gonzaga, bairro: Santo Expedito Feira Nova/PE								
TELEFONE	(81) 9419-8367 (Claudiana) (81) 9386-4378 (Rosa)	FAX	Não possui	E-MAIL	Não possui				
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural (aposentado)								
ONDE NASCEU	Glória do Goitá/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE			Desde 2008				
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO								
Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova	João Pissica é o atual dono e mestre deste Cavalo-Marinho, começou a brincar aos 8 anos em um Cavalo-Marinho mirim, depois passou a brincar no antigo Cavalo-Marinho do mestre José Honório no sítio Queimadas (Feira Nova).								
Maracatu Rural	Foi mestre e brincador de maracatu rural								
Coco de Roda	Brincava coco-de-roda								

NOME	José Evangelista de Carvalho				☒ ENTREVISTADO	46			
					☐ NÃO ENTREVISTADO				
COMO É CONHECIDO(A)	Mestre Zé de Bibi	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	27/07/1944	☒ MASCULINO	☐ FEMININO				
ENDEREÇO	Sítio Malícia, S/N Glória do Goitá/PE								
TELEFONE	(81) 9188-5608 (Nalva, filha de Zé de Bibi)	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui				
OCUPAÇÃO	Agricultor								
ONDE NASCEU	Glória do Goitá/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE			Desde 1942				
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO								
Cavalo-marinho Tira-Teima de Zé de Bibi	Dono e mestre do Cavalo-Marinho Tira-Teima								
Mamulengo	Dono, mestre e artesão dos bonecos de mamulengo.								

ANEXO : CONTATOS					PE	01	03	13	F1-	A4
-------------------------	--	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Judite Josefa Antão				☒ ENTREVISTADO ☐ NÃO ENTREVISTADO		47					
COMO É CONHECIDO(A)	Menininha	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	18/11/1962	☐ MASCULINO ☒ FEMININO								
ENDEREÇO	Sítio Angico Lagoa de Itaenga/PE											
TELEFONE	(81) 9466-2656 (81) 9720-6155(Filho)	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui							
OCUPAÇÃO	Produtora cultural, representante da Associação das Mulheres de Lagoa de Itaenga											
ONDE NASCEU	Lagoa de Itaenga/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE			Desde aproximadamente 2002							
BEM CULTURAL		OBSERVAÇÃO										
Cavalo-marinho Boi Teimoso		Atua como coordenadora e costureira.										
Mazurca Coco de Roda de Borges Lucas		Brincante										
Maracatu Rural Leão das Cordilheiras		Brincante										

NOME	Mauro				☐ ENTREVISTADO ☒ NÃO ENTREVISTADO		48					
COMO É CONHECIDO(A)	Mauro Rato	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	1942?	☒ MASCULINO ☐ FEMININO								
ENDEREÇO	Chã dos Gatos, S/N Passira/PE											
TELEFONE	Não possui	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui							
OCUPAÇÃO	Comerciante											
ONDE NASCEU	Passira/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE			Década de 1940							
BEM CULTURAL		OBSERVAÇÃO										
Cavalo-marinho de Passira		Mora em Feira Nova. Filho do Dono do cavalo-marinho da Passira, Biu Rato.										

ANEXO : CONTATOS				PE	01	03	13	F1-	A4
-------------------------	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Mercado de Artesanato Lagoa do Itaenga – Box 21				☐ ENTREVISTADO ☐ NÃO ENTREVISTADO		49					
COMO É CONHECIDO(A)	Sede do / Casa do Artesanato – Box 21	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO		05/2004	☐ MASCULINO ☐ FEMININO							
ENDEREÇO	Avenida Senador Paulo Guerra, s/n, Genuário Lagoa de Itaenga/PE											
TELEFONE	(81) 9475-8584 (81) 9754-9509	FAX	Não possui	E-MAIL	Não possui							
OCUPAÇÃO												
ONDE NASCEU			DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE									
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO											
Cavalo-Marinho Boi Teimoso												

NOME	Roberto José do Nascimento				☒ ENTREVISTADO ☐ NÃO ENTREVISTADO		50					
COMO É CONHECIDO(A)	Borges Luca	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO		28/09/1951	☒ MASCULINO ☐ FEMININO							
ENDEREÇO	Centro Lagoa de Itaenga/PE											
TELEFONE	(81) 9475-8584 (81) 9754-9509	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui							
OCUPAÇÃO	Trabalhador da Usina de Petribu (Lagoa de Itaenga)											
ONDE NASCEU	Lagoa de Itaenga/PE		DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE		Desde 2007							
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO											
Cavalo-marinho Boi Teimoso		Mestre, dono, figureiro e rabequeiro de cavalo-marinho.										
Mazurca Coco de Roda de Borges Luca		Mestre de Coco de Roda. Ganhou Prêmio Mestres Cultura Popular pelo MINC em 2009.										
Maracatu Rural		Brincador de maracatu rural										

ANEXO : CONTATOS				PE	01	03	13	F1-	A4
-------------------------	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Sede do Cavalo-Marinho Boi Tirateima				☐ ENTREVISTADO	51				
					☐ NÃO ENTREVISTADO					
COMO É CONHECIDO(A)	Sítio Malícia / Sítio Histórico de Cavalo-Marinho	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	1972	☐ MASCULINO						
				☐ FEMININO						
ENDEREÇO	Sítio Malícia - Zona rural Glória do Goitá/PE									
TELEFONE	(81) 9188-5608 (Nalva, filha de Zé de Bibi)	FAX	Não possui	E-MAIL	Não possui					
OCUPAÇÃO										
ONDE NASCEU			DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE							
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO									
	Cavalo-Marinho Boi Tirateima									

NOME	Severino Henrique da Silva				☐ ENTREVISTADO	52							
					☒ NÃO ENTREVISTADO								
COMO É CONHECIDO(A)	Biu de Kilara	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	05/05/1945	☒ MASCULINO									
				☐ FEMININO									
ENDEREÇO	Passira/PE												
TELEFONE	(81) 9415-1336 (81) 9655-5355 (José Nivaldo)	FAX	Não Possui	E-MAIL	Não Possui								
OCUPAÇÃO	Rabequeiro												
ONDE NASCEU	Passira/PE	DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE		Desde o nascimento									
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO												
	Cavalo-Marinho												
	Rabequeiro do grupo de Passira. Mestre Pissica de Feira Nova o elogiou de ser bom rabequeiro.												

ANEXO : CONTATOS				PE	01	03	13	F1-	A4
-------------------------	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOME	Severino Joventino dos Santos				☒ ENTREVISTADO ☐ NÃO ENTREVISTADO		53
COMO É CONHECIDO(A)	Biu de Dóia	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	24/08/1952	☒ MASCULINO ☐ FEMININO			
ENDEREÇO	Sítio Ribeiro Fundo, S/N Glória do Goitá/PE						
TELEFONE	(81) 9228-1535	FAX	Não possui		E-MAIL	Não possui	
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural, artesão e rabequeiro						
ONDE NASCEU	Glória do Goitá/PE		DESDE QUANDO MORA NA LOCALIDADE		Desde o nascimento		
BEM CULTURAL	OBSERVAÇÃO						
Rabeca	Biu de Dóia exerce o ofício de rabequeiro há 35 anos, começou a tocar aos 18 anos. Aprendeu observando outros rabequeiros, atualmente toca em grupos de Cavalo-Marinho (em Feira Nova, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga). É dono do “Mamulengo Riso das crianças”, no qual é o construtor dos bonecos e também rabequeiro. É o tocador de rabeca dos seguintes grupos de Cavalo-Marinho: Boi Ventania (de Feira Nova); Boi Teimoso (de Lagoa de Itaenga); Tira-Teima (de Glória do Goitá).						

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		

Sul-Oeste
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	03	13	F20	01
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Caboclo de Pena
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Reiamar
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. FOTOS

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



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

4. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

O bem identificado é a figura do caboclo de pena ou Reiamar considerada como uma celebração que acontece dentro da brincadeira do Cavalo-Marinho e que está vinculada à Jurema, cujas gêneses procedem da expressão religiosa dos índios nordestinos. Há a existência de documentos que registram a partir do século XVIII, a ligação desses povos com a Jurema desde o período colonial.

A representação da figura do caboclo de pena no Cavalo-Marinho é um elo com essa herança ancestral, abre o terreiro do Cavalo-Marinho para a chegada da entidade que está ligada ao figureiro, que sendo um adepto do culto à Jurema está capacitado a dominar aquela situação, e assim, trazer a entidade para brincar, cantando e dançando, e depois despachá-la, concluindo a manifestação espiritual. No trecho abaixo, o mestre Zé de Bibi apresenta sua visão sobre os sistemas de crenças que envolvem a figura do caboclo de pena ou Reiamar:

“É uma expressão de Jurema, a expressão de caboclo Canindé, a expressão de caboclo africano, tem vários tipos de caboclo, porque na mata, na montanha tem muitos tipos de caboclo. Caboclo Reiamar, Canindé, Urubá, tudo é caboclo da mata e cada um desses tem uma toada, tem um jeito de cantar, tem uma sofa, não é uma sofa só. Aí eu já tinha as ideias e peguei essas ideias deles tudinha”.

Conforme o relato do mestre Zé de Bibi pode-se compreender que o Caboclo de Pena ou Reiamar não é apenas uma simples figura do Cavalo-Marinho; quando o figureiro bota essa figura ele pode incorporar espíritos de caboclos que são ligados a sistemas de crenças, que ele (durante a entrevista) denominou por Jurema, Umbanda, Candomblé e Catimbó. Não se referiu exclusivamente a um tipo de culto religioso, e sim, relacionou todas essas formas de expressões religiosas à figura do caboclo de pena ou Reiamar. Nos cavalos marinhos da localidade 3, a performance do caboclo de pena não inclui a utilização de vidros, como ocorre nos grupos das localidades 1 e 2. As toadas também são diferentes, em comparação com o grupo de Condado, por exemplo.

Há um conjunto de toadas, forma de dançar e de se expressar que caracterizam essa figura, as pesquisas realizadas indicam que há algumas variações na forma de representar a figura do caboclo de pena. Essa diferenciação é mais evidente entre os grupos das localidades 1 e 2, que a apresentam de uma forma mais semelhante, em contraposição, aos grupos da localidade 3, que por sua vez realizam uma outra forma de expressá-la.

5. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA CELEBRAÇÃO

5.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

Não há edificações e espaços específicos para ocorrer a celebração. O lugar onde a celebração acontece 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. O público aglutinado ao redor assiste a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar preferencialmente ao ar livre, destacando que o terreiro pode possuir ou não um proprietário. A brincadeira pode acontecer na frente ou no quintal de alguma casa; em uma praça ou em uma rua com boa iluminação e terreno plano; na frente da sede do próprio Cavalo-Marinho ou de outro grupo. 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.

5.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Não há um marco natural ou edificação relacionada especificamente à figura do caboclo de pena ou Reiamar.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

5.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A CELEBRAÇÃO

O espaço para realização da celebração é o terreiro, seja na rua ou em um palco, aonde o Cavalo-Marinho chega para se apresentar ali ele demarca com o banco o seu espaço geográfico e estabelece o seu terreiro. A figura do caboclo de pena ou Reiamar se apresenta dentro da roda em frente ao banco. Na hora da sua apresentação há uma aglutinação maior das pessoas para ver a figura se apresentar. Este interesse é despertado no público por causa do imaginário mítico que existe em torno do Reiamar, as pessoas o veem não apenas como uma simples figura, mas como um “espírito” de índio, outros dizem que “é macumba”, outros chamam de “catimbó”. Há casos de pessoas do público que incorporam, ou seja, vivenciam um estado de transe, de possessão. O Reiamar pode provocar esse tipo de mudança no momento de sua celebração, é algo que envolve a figura, todos os brincadores e o público. Os elementos acrescentados ao espaço previamente existente são trazidos pela própria figura que se apresenta com seus objetos rituais que são o arco e a flecha, seu cocar de penas e a gola bordada (semelhante ao Reiamar do maracatu de baque solto) e guias (tipo de colares) penduradas no pescoço.

6. TEMPO

DATA	☐ DATA FIXA: DIA ____ MÊS _____ ☒ DATA MÓVEL:										
DURAÇÃO	DE _____ A _____										
PERIODICIDADE	☐ ANUAL ☒ OUTRA ESPECIFICAR: A figura do caboclo de pena pode ser encenada sempre que acontecer uma brincadeira de Cavalo-Marinho, que ocorre com mais frequência entre agosto-novembro, que é a época dos ensaios e preparativos para o Natal e para alguns grupos há um fechamento do ciclo natalino no dia de Reis (6 de janeiro). Durante o ano acontecem eventos promovidos por órgãos públicos e/ou produtores independentes que geram outras oportunidades para a encenação da figura do caboclo de pena.										
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

No entendimento do mestre Zé de Bibi, a figura do caboclo de pena existe desde a origem do Cavalo-Marinho, porém, não há registros históricos que determinem o surgimento do brinquedo. Nesta narrativa ele conta como iniciou seus primeiros contatos com a figura do caboclo de pena:

“Eu comecei brincar e eu só fazia as expressões da toada, nem penacho tinha, eu fazia, eu botava o caboclo pra somente fazer um ensaio, Sabe como é? Um ensaio, em 61 a gente começou a ensaiar. (...) Então a gente fazia aquela toada sem o caboclo, sem o chapéu, né? Só a gente, em pessoalmente fazia já as toadas. E daí eu fiz um penachozinho pequeno, arrumei umas penas de peru, umas peninhas de ema, fiz um penachinho tamanho de uma cuca. Aí fomos trabalhando, fomos crescendo e botando o penacho pra frente, hoje eu tenho penacho aí de cobrir meu corpo todinho. Mas, o começo foi somente amar instantaneamente a vontade, que nem o penacho tinha.”

Neste trecho, ele conta como aprendeu as toadas que são cantadas para a figura do caboclo de pena e também

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES				PE	01	03	13	F20	01
-------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

resgata a memória de Antônio de Ângelo, um antigo folgazão de Cavalo-Marinho, que é uma referência para a maioria dos brincadores dos cavalos marinhos de Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova:

“Foi no primeiro Cavalo-Marinho que eu vi, foi numa granjinha que tem aí, morava um folgazão de Zé Honório, um tal de Chico Preto, ele sabe, e esse Chico Preto brincava de Caroca, aí ele foi botou esse Cavalo-Marinho na casa e fui olhar esse Cavalo-Marinho. Aí eu percebi as toadas de banco, as toadas de caboclo, nesse tempo quem brincava era o finado Antônio de Ângelo também, e aquilo eu fiquei, gravei e fiquei cantando aquelas toadas. O serviço que eu fazia, apanhando capim, ou que seja limpando um mato ou o que seja, faça o que faça, o que tivesse fazendo eu tava cantando aquelas coisas até num querer mais. E depois eu disse: quando eu ficar maior eu vou fazer um Cavalo-Marinho, foi tanto, foi tanto, que quando eu fiquei com 17 anos mais ou menos, aí ajuntei o grupo pra ensaiar o Cavalo-Marinho (...) quando a gente tava bem prático botemos o Cavalo-Marinho na rua, até hoje! Agora tudo com esforço, com esforço, mas, difícil.”

7.1. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Nesta narrativa o mestre Zé de Bibi mostra o seu entendimento sobre a figura do Reiamar:

“Meu sistema de Reiamar tem uma parte de Canindé, tem uma parte de Jurema, tem uma parte de caboclo (...) da mata, né? Então a gente tem aquelas toadas de Canindé, tem as toadas de Jurema, tem as toadas de candomblé, de todo modo a gente puxa um pouquinho. Num é que a gente faça um trabalho só com uma voze só, só com uma coisa só. Eu tenho mesmo de mim, tenho vários modos, e faço que nem o ditado, só na minha visão, de meu entender, eu sempre falei as coisas de Reiamar em mais de quatro ou cinco expressões, não só uma expressão só. agora tem gente aí que só se liga numa coisa só, e eu modifico meu trabalho de voz, de toada, só não é um modo, é três, quatro, cinco, depende do querer. Quanto mais o pessoal puxa, mais eu vou detalhando o que quero.”

7.2. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1961	Fundou seu Cavalo-Marinho Tira-Teima e começou a representar a figura do caboclo de pena mesmo sem ter as vestimentas apropriadas, cantando as toadas que aprendeu vendo e ouvindo o finado Antônio de Ângelo botar essa figura.
1962	Período em que confeccionou roupas e adereços para a figura do caboclo de pena.
1970-2012	Durante esse período vem representando a figura sem realizar mudanças, vem mantendo a forma como aprendeu.

8. ATIVIDADE

8.1. PROGRAMAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Preparação	Momentos antes de vestir a roupa, o figureiro se concentra no Reiamar.
Caracterização	Veste-se; a indumentária e os adereços só podem ser tocados pelo figureiro. A indumentária da figura deve ficar reservada antes e depois da apresentação.
O chamado do banco	Ao ouvir o chamado banco cantando sua toada, então o Reiamar segue em direção ao banco para apresentar-se.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Performance	Dançar, cantar, irradiação.
Retirada	O banco canta a toada de despedida; o Reiamar despede-se cantando e sai dançando.

8.2. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
Figureiro	Encenar a figura do Reiamar realizando sua dança, loas e toadas específicas.

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	Preaca e apito.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Há uma função musical e ritual na marcação rítmica do apito e da preaca. 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. O ritmo marcado na preaca é também marcado com os pés podendo ser interpretado como uma autoafirmação; a regularidade rítmica favorece o transe.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

8.7. TRAJES E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	- Gola: bordada com miçangas e lantejoulas; - penacho: feito com penas de pavão, adereço para a cabeça; - saiote: enfeitado com penas de pavão; - atacadores: enfeitado com penas de pavão, adereço para usar nos punhos e tornozelos; - calça (tipo: fofa; tecido de malha estampado); - camisa (manga comprida; tecido de malha estampado).
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Caracterizar a figura do caboclo de pena

8.8. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Movimentos de dança semelhantes à dança do Reamar na expressão cultural do Maracatu de Baque Solto. Também traz semelhanças com a dança do Caboclinho. O ritmo segue do brinquedo do Cavalo-Marinho, em movimentação dinâmica dentro do terreiro e com vindas para frente e para trás.
QUEM EXECUTA	Reamar ou caboclo de pena
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A dança vem dinamizar a evolução do brinquedo, é, portanto, parte constituinte do Cavalo-Marinho, contudo, na figura do Reamar pode ter função e significado a um possível ritual religioso próprio da figura do caboclo.

8.9. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	- Toadas do Cavalo-Marinho que são cantadas e tocadas pelo banco; - As toadas cantadas pela entidade espiritual/figureiro.
QUEM PROVÊ	- As toadas que fazem parte do repertório do Cavalo-Marinho são cantadas com pelo banco; - Os pontos (cantados) pelo figureiro que está botando a figura do caboclo de pena são aqueles que representam a entidade que se encontra manifesta.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As músicas legitimam o ritual ao expressar elementos que caracterizam a entidade espiritual, dar significado a performance conduzindo o processo de transe do início ao fim. A música promove uma relação entre os brincadores e o público.

8.10. INSTRUMENTOS MÚSICAIS

DESCRIÇÃO	Rabeca, bombo e mineiro
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A música é um elemento fundamental para conduzir o figureiro ao transe durante a manifestação do caboclo de pena ou Reiamar; legitima o ritual e confere significado a performance.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

8.11. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Figureiro	Após a performance Zé de Bibi relata que realiza alguns procedimentos religiosos para fechar a apresentação do caboclo de pena. Conforme seu depoimento trata-se de rituais na linha da Jurema.

9. PÚBLICO

DESCRIÇÃO
Moradores do Sítio Malícia; dos sítios adjacentes; da área urbana de Glória do Goitá e dos outros municípios; pesquisadores; estudantes.

10. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07

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 41

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	 03	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)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa	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 CELEBRAÇÕES			CÓDIGO DA FICHA					
			PE	01	03	13	F20	02
			UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Feira Nova, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Festa dos Padroeiros
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Festa de São José de Feira Nova, Festa Nossa Senhora da Glória, Festa Nossa Senhora do Goitá e Festa de São Sebastião de Lagoa de Itaenga
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. FOTOS

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



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

4. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

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. Apesar de, segundo os depoimentos dos mestres da tradição popular que foram coletados durante a pesquisa, tem bem menos visibilidade e remuneração se comparados às principais atrações, dominadas pelas bandas de forró estilizado e brega.

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 e que 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 e 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 em 2012), o Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova e Mamulengo Riso da Criança (Glória do Goitá). A parte 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.

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 na junção do nome da padroeira, Nossa Senhora da Glória, com o Rio Goitá. Goitá vem de “gua-ita”, palavra indígena que significa “pedra da baixa”. A data oficial para homenagear essa santa católica é o dia 15 de agosto; este dia foi decretado como feriado municipal. A festividade acontece durante dez dias. Os ritos católicos são realizados na igreja matriz e atraem muitos fiéis e turistas que se reúnem para participar da procissão da bandeira, das celebrações eucarísticas, das novenas e das confissões para os devotos. A parte profana é feita a partir de uma programação cultural que inclui vários grupos artísticos de estilos musicais diversos, incluindo o Cavalo-Marinho Boi Tira-teima de Mestre Zé de Bibi. Há também atividades de lazer e 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, brinquedos, acessórios e utilitários eletrônicos em geral.

A festa de São Sebastião é de grande importância para o município de Lagoa de Itaenga sendo organizada pela prefeitura local em parceria com a igreja católica. A festividade integra os ritos católicos que acontecem na paróquia de São Sebastião e reúne muitos devotos que durante uma semana participam das romarias, novenas e missa solene. Para a parte profana 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 que não ocorre em Lagoa de Itaenga a contratação de grupos da cultura tradicional como Cavalo-Marinho, coco de roda e mamulengo.

5. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA CELEBRAÇÃO

5.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

A festa de padroeira desta localidade, de Feira Nova, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga, acontece no centro da cidade, em uma área que engloba os pontos principais, tais como igreja matriz, praça, centro cultural e prefeitura. Como em outras cidades da Zona da Mata Norte, essas festas ainda preservam a estrutura antiga: em frente à matriz é construída a praça e a partir daí seguem as ruas principais. A programação da festa da padroeira divide-se em uma parte religiosa e outra profana. As missas e os ritos católicos ocorrem em igrejas católicas enquanto o palco para atrações musicais e o parque de diversão são montados nas praças. Cavalo-Marinho acontece na rua um pouco distante em relação ao palco e ao parque de diversão, geralmente em lugares com menos visibilidade.

5.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

O nome “Zona da Mata” atribui-se à antiga Mata Atlântica. Mata Norte localiza-se na faixa mais úmida próxima ao litoral pernambucano, e foi uma das primeiras regiões de exploração econômica durante o Brasil-colônia no século XVI, onde o cultivo de cana de açúcar permanece até os dias de hoje. A ocupação das terras pela monocultura açucareira levou a antiga Mata Atlântica a estar hoje reduzida a pequenos nichos verdes. Os principais marcos edificadas na Localidade

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES**PE 01 | 03 13 F20 02**

são os remanescentes das atividades de cultivo da cana de açúcar: engenhos, com suas casas grandes, senzalas e capelas. Durante a pesquisa preliminar, os mestres de Cavalo-Marinho mencionaram os engenhos como lugares de brincar o Cavalo-Marinho inserido nas celebrações locais. Dentre eles, estão os Engenhos Goitá e Bom Jesus (ambos do atual município de Glória do Goitá) e os Engenhos Itaenga e Petribu (ambos do atual município de Lagoa de Itaenga).

A maioria dos engenhos entrou em decadência em meados do século XVIII e alguns se transformaram em usinas. Na Usina Petribu, ainda pode se ver a Capela São Miguel como remanescente do Engenho Petribu. As usinas são os locais de trabalho para muitos membros do Cavalo-Marinho e outras manifestações tradicionais da região atualmente. Mestre Borges Lucas, do Boi Teimoso, trabalha na Usina Petribu de segunda-feira a sábado e, com uma parte dessa renda, ele mantém o Cavalo-Marinho.

As Paróquias de São José (Feira Nova), Nossa Senhora da Glória (Glória do Goitá) e São Sebastião (Lagoa de Itaenga) foram construídas em dedicação aos santos padroeiros e são os lugares onde acontecem as missas e os ritos no dia da padroeira. Cavalo-Marinho acontece na rua um pouco distante em relação ao palco e ao parque de diversão, geralmente em lugares com menos visibilidade.

5.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A CELEBRAÇÃO

A prefeitura, organizadora da programação cultural, reserva os espaços para montar os palcos e o parque de diversão. As autoridades da igreja matriz organizam e agendam a festa da padroeira. A secretaria da cultura da prefeitura municipal define os grupos da tradição popular para encaixar na programação cultural e um representante entra em contato com os grupos para acertar o contrato, avisando qual o local autorizado para realizar a apresentação. Geralmente os membros de Cavalo-Marinho combinam a rua em frente a uma casa, centro cultural ou até bodega, que poderia colaborar com seu espaço para servir de camarim (lugar para troca de roupas, guardar os bonecos de bichos, como boi, cavalo e burrinha, e para aguardar e descansar). Mestres antigos do Cavalo-Marinho nos contam que, às vezes, havia confusão. Se os grupos brincassem na rua sem permissão, a polícia impedia a brincadeira, utilizando-se, em alguns casos, de violência, tiros e mortes. Depois de definir o local, os membros preparam o espaço colocando o banco do instrumento musical e em torno do banco forma-se uma roda para comear a brincadeira.

6. TEMPO

DATA	☒ DATA FIXA: Dia 20 mês janeiro (Festa de São Sebastião - Lagoa de Itaenga); Dia 19 mês março (Festa de São José - Feira Nova); Dia 15 mês agosto (Festa da Nossa Senhora da Glória - Glória do Goitá).										
DURAÇÃO	DE _____ A _____										
PERIODICIDADE	☒ ANUAL ☐ OUTRA - ESPECIFICAR _____										
OCCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001											
2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

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

As festas da padroeira são originadas da devoção aos santos protetores de cada cidade, devido à forte ligação da população com o catolicismo. Há motivos e sentidos religiosos, segundo os informantes, e, ao mesmo tempo, é uma oportunidade para a comunidade se reunir para celebrar o dia. Os antigos mestres nos contam que o Cavalo-Marinho era contratado para comemorar as datas significativas para catolicismo, por conter, dentro da encenação da

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

brincadeira, algumas toadas e loas, em homenagem ao nascimento de Jesus e aos Três Reis do Oriente. As prefeituras municipais organizam as atrações profanas e a maioria do recurso é investido para contratar bandas locais e de outras cidades, mas alguns gestores perceberam que a cultura regional também tem potencial para folk turismo e abriram um pequeno espaço para grupos da tradição oral. Para os espectadores que deram depoimentos para esta pesquisa, a presença do Cavalo-Marinho e outras manifestações tradicionais os remetem à memória daquela vida rural antiga. Para os grupos tradicionais, é uma oportunidade de contratação, mas a maioria deles não está satisfeita pela diferença que ocorre no tratamento: o valor do cachê varia, em média, de 300 a 500 reais para um grupo de 15 a 20 membros, enquanto as bandas recebem entre 2 mil e 30 mil reais para grupos de 5 a 10 componentes.

7.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

O padroeiro do município da Feira Nova, São José, é um dos santos mais populares da Igreja Católica, tendo sido proclamado "protetor da Igreja Católica Romana". Por seu ofício, foi proclamado como "padroeiro dos trabalhadores" e, pela fidelidade à sua esposa, como "padroeiro das famílias", sendo também padroeiro de muitas igrejas e lugares do mundo.

Embora sejam representadas de maneiras diferentes, trata-se da mesma festa litúrgica em que a Igreja celebra a glorificação de Maria, assunta ao Céu, coroada como Rainha da Glória, representada nas imagens da Nossa Senhora da Glória, a padroeira do município de Glória do Goitá, com coroa na cabeça, um cetro na mão e, nos braços, o Menino Jesus. Sua devoção chegou ao Brasil através dos colonos portugueses que, em 1503, construíram em Porto Seguro a primeira igreja a ela dedicada, segundo o livro Povo em Oração (Paulinas: p. 189).

João Pissica nos contou um episódio associado à Festa de Padroeira Nossa Senhora da Conceição da cidade do Glória do Goitá, durante a entrevista no dia 25 de maio de 2012.

“Foi no outro dia depois da Festa de Conceição da Glória, fomos a brincar Cavalo-Marinho lá no Mané Cordeiro, né. Brinquemo, na sexta para sábado no dia da Conceição, aí a baiana, diz que ia tirar o dinheiro da feira e na noite iria para (Sítio) Boto e foi para casa e fui brincar no (Sítio) Boto. No Boto só tinha folgazão. Esperemos não chegou nenhuma baiana. Tomaram conta da baiana comandaram para elas irem, nenhuma foi (...).”

7.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1837	Desmembração do Paudalho, estabelecimento do município de Glória do Goitá.
1963	Desmembração do Glória do Goitá, estabelecimento do município de Feira Nova. Desmembração do Paudalho, estabelecimento do município de Lagoa de Itaenga.
15 de Agosto	Festa de Padroeira de Nossa Senhora da Glória em Glória do Goitá

8. ATIVIDADE

8.1. PROGRAMAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Pré-produção	Definição da programação, divulgação, contratação dos profissionais. Montagem dos palcos e parque de diversão.
Produção	Execução da missa e ritos católicos, geralmente pela manhã e à tarde. Apresentação dos grupos da cultura popular-tradicional entre as 19 horas e 2 horas da madrugada. Show das bandas estilizadas a partir de meia-noite até a madrugada.
Pós-produção	Arrumação, limpeza, desmontagem dos palcos e parques. Realização do pagamento. Relatórios.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

8.2. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
Secretaria da Cultura do município	Organização e produção da festa, da parte profana.
Igreja Católica	Organização e execução dos ritos sagrados.
Bandas musicais	Apresentação
Grupos populares	Apresentação

8.3. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Preparação dos santos, das decorações da igreja (velas, flores, iluminação etc.) e dos equipamentos (microfones, som) para realização da missa.
QUEM PROVÊ	Igreja matriz do município
FUNÇÃO	Coordenação, produção do evento e contratação dos profissionais e técnicos para instalação.
DESCRIÇÃO	Montagem dos palcos e parque de diversão.
QUEM PROVÊ	Prefeitura
FUNÇÃO	Coordenação, produção do evento e contratação dos profissionais e técnicos para instalação.
DESCRIÇÃO	Apresentação dos grupos populares-tradicionais: no caso do Cavalo-Marinho, os próprios brincadores levam o banco (onde sentam os músicos que acompanham a encenação) e outros artefatos e indumentários.
QUEM PROVÊ	Prefeitura
FUNÇÃO	Definição da programação e contratação dos grupos

8.4. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO	Palco Materiais: Ferros, pisos, cobertura, placas. Ferramentas: Martelo, pregos, escadas.
QUEM PROVÊ	Técnicos e engenheiros contratados pela Prefeitura.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Montagem do palco e parque de diversão.
DISPONIBILIDADE	Durante o período contratado.
DESCRIÇÃO	Igreja Materiais: Flores, Velas, tecidos, papéis, fitas adesivas, plásticos. Ferramentas: tesouras, pregos.
QUEM PROVÊ	Igreja
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Decoração da igreja

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES				PE	01	03	13	F20	02
-------------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

DISPONIBILIDADE	Antes e durante o período da missa
DESCRIÇÃO	Apresentação do Cavalo-Marinho Materiais: Tecidos (Chita), Fitas, couros, madeiras, alumínio, plásticos. Ferramentas: tesouras, agulhas, ferramenta de carpinteiro.
QUEM PROVÊ	Artesãos contratados pelo dono do Cavalo-Marinho. Geralmente são os componentes e familiares do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Preparação de indumentários e artefatos para apresentação do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	Antes e durante a apresentação.

8.5. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO	Comida regional: carne de sol, peixe, macaxeira, inhame, tapioca, bolos de mandioca e milho, pé-de-moleque, caldinho e pastéis, comida rápida: cachorro quente, hambúrguer, sorvete.
QUEM PROVÊ	Restaurantes, lanchonetes, barracas e vendedores da rua.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Para os vendedores da comida típica da região, esta é uma boa oportunidade para vender seus produtos. Cada vez mais, a “comida rápida” da cultura urbana está ocupando o mercado no interior: o que mais se vende é cachorro quente, conforme observação no campo. Porém, ainda há público e visitantes que procuram comida tradicional.
DESCRIÇÃO	Bebidas: cerveja, cachaça, caipirinha, uísque, vinho, água, refrigerante, sucos.
QUEM PROVÊ	Restaurantes, lanchonetes, barracas e vendedores da rua.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	O consumo das bebidas aumenta quando há festas grandes organizadas pela prefeitura, como é o caso da festa da padroeira. Normalmente, no interior onde as lojas fecham mais cedo, as barracas e os vendedores da rua têm mais demanda e a venda de bebida também aumenta. As bebidas que as pessoas tomam mais são cervejas, cachaças e refrigerantes.
DESCRIÇÃO	Alimentação para membros do Cavalo-Marinho: arroz, macarronada, feijoada, pão com queijo, cachorro quente.
QUEM PROVÊ	Cavalo-Marinho: Dono do grupo e as mulheres da família do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As mulheres da família do dono do Cavalo-Marinho (esposa, filhas, netas) têm um papel importante de alimentar os brincadores (brincantes), que dançam e se movimentam por várias horas durante a apresentação.

8.6. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS	
DESCRIÇÃO	Imagens e estátuas dos santos. Velas e flores. Sino.
QUEM PROVÊ	Igreja católica.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os objetos e os instrumentos rituais servem para enfeitar a igreja e lembrar os símbolos religiosos.

8.7. TRAJES E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	Os padres vestem-se com trajes especiais e específicos para missa e para o santo
QUEM PROVÊ	Igreja católica

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	No caso do padre católico, expressa-se o papel sagrado que ele tem como mediador com os santos, enquanto os indumentários e adereços das figuras do Cavalo-Marinho, em sua maioria, representam a vida profana da zona rural
DESCRIÇÃO	Os brincadores do Cavalo-Marinho vestem-se com roupas específicas para a figura que eles vão interpretar, geralmente costuradas com tecidos estampados ou de chita. Algumas figuras usam chapéus, máscaras e arcos, entre outros adereços
QUEM PROVÊ	Dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os trajes e adereços especiais simbolizam o papel de cada figura

8.8. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	Forró estilizado e brega
QUEM EXECUTA	Bandas ou os bailarinos contratados pela produção da banda
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As bandas têm coreografias sensuais.
DESCRIÇÃO	Cavalo-Marinho e coco de roda
QUEM EXECUTA	Grupos da tradição popular
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos da manifestação popular seguem a coreografia tradicional, que é transmitida oralmente.

8.9. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Músicas e orações católicas em homenagem aos santos padroeiros do dia da comemoração.
QUEM PROVÊ	Igreja católica do local
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A parte sagrada da música e as orações católicas são preparadas pela igreja católica. Os repertórios e as sequências das orações são ordenados pelas autoridades religiosas conforme a tradição católica.
DESCRIÇÃO	Forró estilizado e brega
QUEM PROVÊ	Prefeitura
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A parte profana é organizada pela prefeitura: é ela que define a programação e contrata as bandas
DESCRIÇÃO	Cavalo-Marinho, coco de roda e mamulengo
QUEM PROVÊ	Prefeitura e igreja católica do local
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A parte profana é organizada pela prefeitura: é ela que define a programação e contrata os grupos da tradição oral

8.10. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	Músicas e orações católicas: órgão, sino, teclados.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES					PE	01	03	13	F20	02
-------------------------------------	--	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os instrumentos musicais acompanham os cantos e as orações para reforçar as melodias e criar clima sagrada.
DESCRIÇÃO	Forró e brega: guitarra, baixo, teclado, bateria, acordeon, triângulo, entre outros.
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As bandas utilizam sons eletrônicos para tocar no palco e o volume do som é bastante alto para alcançar um público grande.
DESCRIÇÃO	rabeca, bombo, ganzá (mineiro).
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos de Cavalo-Marinho dessa localidade tocam instrumentos acústicos para tocar na rua. Quando na programação coincide o horário da apresentação do Cavalo-Marinho com o do show das bandas, isto acaba por dificultar a audição dos espectadores de Cavalo-Marinho. Vários mestres já tiveram que parar a brincadeira por causa do som alto das bandas estilizadas. Isso causa a redução do tempo da apresentação do Cavalo-Marinho, que antigamente durava até o dia amanhecer.

8.11. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
Prefeitura	Desmontagem dos equipamentos, limpeza e arrumação do local, pagamento aos profissionais.
Banda	Geralmente a produção cuida da arrumação dos instrumentos utilizados no show e da volta dos músicos para casa.
Cavalo-Marinho	Os próprios membros do Cavalo-Marinho guardam os instrumentos, indumentários e adereços utilizados após a apresentação, sob a coordenação do dono do grupo.

9. PÚBLICO

DESCRIÇÃO
Moradores da cidade, da zona rural do município e cidades vizinhas. O público das bandas são as pessoas com faixa etária entre 10 e 50 anos. A maioria do público do Cavalo-Marinho é composta por pessoas mais idosas, entre 40 e 70 anos de idade. Porém, existem jovens que se interessam e param para observar e, às vezes, participar na hora da dança. Há crianças também que vêm junto com seus pais e avós.

10. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi Teimoso	Localidade 3 / Formas de Expressão - 02
Cavalo-Marinho Boi Tirateima	Localidade 3 / Formas de Expressão - 03
Cavalo-Marinho Boi Ventania	Localidade 3 / Formas de Expressão - 04

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	03	13	F20	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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

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

Sincretismo e questão religiosa dos membros dos folguedos populares.

Muitos membros das manifestações tradicionais, como Cavalo-Marinho, mamulengo, coco de roda e maracatu rural, fazem parte das religiões afro-ameríndio-brasileiras (tais como a jurema, o candomblé e a umbanda). O dia da padroeira também é dia comemorativo para estas religiões e acontece o “toque” (ritual com percussões e/ou com bebidas sagradas) em homenagem ao orixá ou outras entidades sincretizadas com o santo. Muitos membros, especialmente os mais idosos, participam paralelamente das missas e ritos católicos e prorrogam a comemoração para outra data próxima. Outros componentes participam da brincadeira e depois ainda realizam o toque no mesmo dia. Quando um “figureiro” (ator) incorpora “Caboclo de Pena”, uma entidade ligada à jurema, alguns membros do Cavalo-Marinho e os espectadores manifestam sutilmente a sintonia e a ligação com religiões afro-ameríndio-brasileiras. Os Cavalos Marinhos de Feira Nova, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga aparentemente dão pouco destaque ao catolicismo, se comparados aos cavalos-marinhos de outras localidades da Zona da Mata Norte, como os de Condado, Aliança e Itambé.

14. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS

Q20 - Questionário de Identificação de Celebrações

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: CELEBRAÇÕES	PE	01	 03	13	F20	02
--	-----------	-----------	-------------	-----------	------------	-----------

PESQUISADOR(ES)	CRISTINA BARBOSA E SANAÉ SHIBATA				
SUPERVISOR	João Paulo da França				
REDATOR	Sanaé Shibata				DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin				Fev. 2013

Sul-Oeste
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	03	13	F30	01
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Feira Nova / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Casa do Mestre Pissica
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Sede do Cavalo-Marinho Boi Ventana
ENDEREÇO	Rua 03, 5, Loteamento Jarbas Gonzaga, Santo Expedito - Feira Nova/PE
PROPRIETÁRIO	Mestre Pissica
AUTOR DO PROJETO	Prefeitura de Feira Nova
CONDIÇÃO ATUAL	☒ ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA
CATEGORIA	☒ CIVIL ☐ MILITAR ☐ RELIGIOSA ☐ INSTITUCIONAL ☐ INDUSTRIAL ☐ COMEMORATIVA ☐ MOBILIÁRIO URBANO OU OBRA DE ARTE
ÉPOCA DA CONSTRUÇÃO	2008
PROTEÇÃO EXISTENTE	Municipal

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES**PE 01 | 03 13 F30 01****4. DESCRIÇÃO ARQUITETÔNICA****4.1. AMBIÊNCIA**

O município de Feira Nova foi construído para abrir o caminho que servisse ao trânsito de gado entre Limoeiro e Vitória de Santo Antão. Como outras cidades da região Agreste, é seca e na paisagem pode se ver o cultivo de lavouras como milho, feijão, mandioca, entre outras, e pecuária leiteira e de corte.

4.2. CARACTERÍSTICAS ARQUITETÔNICAS

A O Cavalo-Marinho Boi Ventania se distribui através de alguns espaços que servem como pontos de apoio que atualmente são fundamentais para o seu funcionamento.

Percebe-se que o sentido e a função do espaço (sede e terreiro) enquanto lugares para acolher o brinquedo e promover a brincadeira está bastante fragilizado neste grupo. A sede se estrutura quando ocorrem as apresentações do Cavalo-Marinho em Feira Nova, tendo como apoio a casa do mestre para receber parte das pessoas, a casa de Rosa (filha mais velha de João Pissica) que fica no mesmo loteamento (na Rua 4, Casa 17), que serve para cozinhar a alimentação para os brincadores e, também, a casa de Adriana (filha de Rosa e neta do mestre), localizada no bairro de Cajá, perto centro, onde os brincadores se alimentam antes das apresentações na cidade.

As casas têm estrutura semelhante, dentro de um padrão das edificações construídas no loteamento da prefeitura. A casa do mestre João Pissica (João Laurentino da Silva) está localizada à Rua 3, Casa 15, numa localidade um pouco afastada do centro da cidade conhecida pela comunidade por Jacarezinho, a área é um loteamento denominado pelo prefeito anterior Jarbas Gonzaga, o bairro chama-se Santo Expedito. O loteamento aparenta está em processo de urbanização por parte da prefeitura municipal. Observa-se que esta casa é um ponto de referência para encontrar o João Pissica, que é o mestre e dono do Cavalo-Marinho Boi Ventania, porém, a sua casa não vem sendo utilizada para guardar o material do Cavalo-Marinho.

O depósito que fica localizado numa área definida como pertencente a uma localidade que tem como referência a casa de Josival, um animador cultural que brinca com bonecos gigantes, na periferia da cidade, na Rua São João. A casa é

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	03	13	F30	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

bem simples, possui três cômodos, teto baixo está em condições precárias, sem iluminação elétrica funcionando, serve apenas para guardar o material. Nesta casa estão depositados os bichos (boi, cavalo, burrinha, ema entre outros), máscaras e vestimentas.

4.3. ESTADO DE CONSERVAÇÃO

Todas as edificações que funcionam como parte da sede do Boi Ventania Essas casas têm problemas de esgotamento da chuva pelo teto, que causa danificação dos bichos, roupas, artefatos do cavalo-marinho e ao próprio espaço, e de canalização da água, que se torna difícil para manter a casa limpa e com boa condição. os moradores desse município tem costume de armazenar água da chuva nas caixas, mas num ambiente precário de saneamento. Como solução imediata, os moradores colocam cloro na água da caixa. O mestre lamenta a falta de recursos para ter uma sede própria para o Cavalo-Marinho.

4.4. BENS MÓVEIS E INTEGRADOS

Não foi identificado bens móveis e integrados referente a edificação inventariado.

5. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1977	Estabelecimento do grupo Cavalo-marinho Boi Ventania no Sítio Pau Santos
2004	Transferência para cidade de Feira Nova (Rua São José da Cachoeira)
2008	Compra da casa no loteamento, no endereço atual. (Sede do Boi Ventania)

6. SENTIDOS REFERENCIAIS

6.1. HISTÓRIA

Depois do final da década de noventa, a família do Mestre Pissica começou a imigrar para o centro da cidade do município de Feira Nova. Mestre Pissica também fez a mudança do Sítio Pau Santos para centro, na Rua São José da Cachoeira no ano 2004. Posteriormente, Mestre Pissica adquiriu uma terra (denominado no local por “chã”), e a Dona Maria Severina da Conceição, a esposa do mestre construiu a casa, numa nova área sem proprietário popularmente conhecido como Jacarezinho, junto à muitos outros imigrantes que chegaram em Feira Nova, mas foi uma divisão de terra que só foi oficialmente legalizado e organizado como loteamento São Expedito pela Prefeitura no ano 2008. No mesmo ano de 2008, Mestre Pissica comprou outra “chã”, com intuito de estabelecer uma sede para cavalo-marinho Boi Ventania, acreditando a palavra do ex-prefeito que na época estava na campanha política e comprometeu-se à apoiar na construção da sede e nas despesas das roupas e indumentários do cavalo-marinho, mas isso até hoje não foi cumprido. Segundo a primeira filha do mestre, Rosa, ela escolheu a morar também no mesmo loteamento, por ele ter um caráter mais rural e não causava tanta mudança no estilo da vida, comparando o do centro da cidade.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	03	13	F30	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

A filha do Mestre Pissica, Rosa, que cuida da manutenção das roupas e serve a comida para os brincadores no dia da apresentação, nos contou durante a entrevista realizada no dia 24 de maio de 2012, sobre sua preferência de morar na área de loteamento. Em resposta da entrevistadora, porque eles (a família do Mestre Pissica) escolheram a morar no loteamento, Rosa respondeu:

“Porque aqui nos postos, do medico, aqui (loteamento onde eles moram) é (registrado como) um sítio. Lá no centro da rua, eles (funcionários do posto de saúde) perguntam, mora onde: aí respondo sítio. Porque pouca gente mora na rua do Sítio, (...) e é atendido (no médico) mais ligeiro. E é um lugar do sítio, calmo, gostei de morar aqui”

O Boi Ventania mantém o depósito onde guardam os bichos do cavalo-marinho numa casa alugada e afastada das demais unidades da sede. O motivo não é pela questão econômica, mas é pela questão emotiva de Dionísio, um brincador e sócio de muito tempo do Mestre Pissica que o acompanha desde o início da sua vida artística do cavalo-marinho (perto de 70 anos). Mestre Pissica e Rosa explicam esse motivo de manter este edificação e a importância do laço forte entre os membros e entre um brincador e o cavalo-marinho. (Entrevista realizada depois da apresentação do dia 24 de maio)

Mestre Pissica: “(...) Logo quando trouxe o cavalo-marinho pra cá (para cidade de Feira Nova), botei (fazia ensaios) lá onde mora Dionísio, na Rua de São João. (...) E Dionísio era meu sócio e era cavaleiro (...). Mas, tou tentando trazer a apresentação para cá (na atual residência do Mestre Pissica), porque Dionísio não vê nada (por causa da operação que ele fez esse ano)” (...)

Rosa: “Mas por exemplo, quando levou o boi (e os demais bichos, como cavalo, burro etc.), ele (Dionísio) ficava chorando querendo vir.”

MESTRE: “Ficou chorando”

Rosa: “Ficou chorando porque ficou com vontade de vir. Mas não pude vir porque ele não pode ver. Sempre no dia da apresentação ele fica chorando pela saudade de brincar, agarra no boi e fica chorando. Aí a gente deixa lá o bicho, porque se tirar o boi de lá, ele morre.”

Mestre: “Se tirar o boi de lá, ele morre.” (...)

6.3. USOS COTIDIANOS

A casa tem função de um centro de comunicação entre os membros que fazem parte do grupo. Além disso serve como depósito de bicos e como espaço para manutenção de roupas e preparação de comidas.

6.4. USOS CERIMONIAIS

7. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi Ventania	Localidade 3 / Formas de Expressão - 04

8. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	03	13	F30	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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 24

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.

11. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q30 - Questionário de Identificação de Edificações		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA, SANAÉ SHIBATA		
SUPERVISOR	João Paulo França		
REDATOR	Sanaé Shibata	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 EDIFICAÇÕES	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	03	13	F30	02
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Mercado de Artesanato Lagoa do Itaenga - Box 21
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Sede do Cavalo-Marinho Boi Teimoso / Casa do Artesanato – Box 21
ENDEREÇO	Avenida Senador Paulo Guerra, s/n, Genuário - Lagoa de Itaenga/PE
PROPRIETÁRIO	Prefeitura municipal de Lagoa de Itaenga – PE
AUTOR DO PROJETO	Desconhecido
CONDIÇÃO ATUAL	☒ ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA
CATEGORIA	☐ CIVIL ☐ MILITAR ☐ RELIGIOSA ☒ INSTITUCIONAL ☐ INDUSTRIAL ☐ COMEMORATIVA ☐ MOBILIÁRIO URBANO OU OBRA DE ARTE
ÉPOCA DA CONSTRUÇÃO	Não temos a data específica da construção, mas a data de fundação foi maio de 2004.
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****| 03****13****F30****02****4. DESCRIÇÃO ARQUITETÔNICA****4.1. AMBIÊNCIA**

O Mercado de Artesanato fica localizado no centro de Lagoa de Itaenga, na zona urbana. Possui um pátio externo extenso que funciona como estacionamento. Sua área interna também é grande.

4.2. CARACTERÍSTICAS ARQUITETÔNICAS

O Mercado de Artesanato de Lagoa de Itaenga localiza-se no centro do município, é um prédio grande, composto por vários boxes, possui um salão central bastante espaçoso que serve para realizar apresentações e festas.

4.3. ESTADO DE CONSERVAÇÃO

O estado de conservação do local é bom, pois é mantido pela prefeitura local.

4.4. BENS MÓVEIS E INTEGRADOS

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	03	13	F30	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

5. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
2004	Em 1º de maio, dia do trabalhador, foi inaugurado o Mercado de Artesanato, fundado na gestão do prefeito Carlos Vicente de Arruda, mais conhecido por Carlinhos do Moinho. Conforme os depoimentos, nesse período havia mais incentivos da prefeitura local para que os artistas locais trabalhassem e uma rica programação de eventos atrativos para a população.
2005-2008	Conforme os depoimentos, na metade da segunda gestão do prefeito citado, não ocorreram mais incentivos públicos para o Mercado de Artesanato, fato que foi prejudicial para os artistas locais que vinham se beneficiando das atividades realizadas desde a gestão anterior.
2010	Ano que o mestre Borges Lucas e Judite Antão conseguem autorização para utilizar um box 21 do Mercado de Artesanato e tornar esse lugar a sede do Cavalo-Marinho Boi Teimoso.
2011	Ano da gravação do primeiro DVD do Cavalo-Marinho Boi Teimoso.
2012	Com a inatividade existente no Mercado de Artesanato a sede vem servindo apenas para guardar o material do grupo, realizar esporadicamente os ensaios e/ou reuniões do grupo.

6. SENTIDOS REFERENCIAIS

6.1. HISTÓRIA

O Mercado de Artesanato foi fundado em Lagoa de Itaenga na primeira gestão do prefeito Carlinhos do Moinho (2001-2004), no ano de 2002, conforme os relatos coletados nas entrevistas de Borges Lucas, Judite Antão e Biú de Doía. Nos primeiros anos houve uma intensa programação de atividades envolvendo os artesãos e os artistas populares locais; esse período é rememorado com satisfação pelos brincadores. O Cavalo-Marinho Boi Teimoso foi fundado pelo mestre Borges Lucas e Judite Antão (Menininha) no município de Lagoa de Itaenga (PE) em dezembro de 2006 e passou a ter um vínculo com o Centro de Artesanato a partir de 2010 quando conseguiram uma autorização para ocupar o box 21 do Centro e tornar esse lugar a sede do Cavalo-Marinho Boi Teimoso. Durante a segunda gestão do prefeito (2005-2008), as atividades culturais já estavam bastante enfraquecidas e atualmente não há mais atividades culturais voltadas para o artesanato e os artistas locais.

6.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Não há narrativas representativas sobre esta edificação enquanto um bem ligado à história do Cavalo-Marinho. A edificação pertence à prefeitura local, esta reconhece o brinquedo do Cavalo-Marinho e cedeu um espaço físico para o mestre guardar seus equipamentos. Todavia, a valorização atualmente não existe, e a edificação, instalada dentro do Mercado local, serve apenas como um depósito. Diante deste contexto, esta edificação não é, segundo relatos dos participantes do brinquedo, algo significativo para a existência do brinquedo bem como para sua salvaguarda. Normalmente, as sedes dos Cavalos Marinhos trazem significados para os atores sociais envolvidos com o brinquedo e para a comunidade, contudo, neste caso isso não ocorre. Certamente, é demanda para este Cavalo-Marinho a construção/instalação de uma sede para o Cavalo-Marinho Boi Teimoso, que seja escolhida pelos atores sociais e esteja locado num lugar significativo para os brincadores.

6.3. USOS COTIDIANOS

O mercado de artesanato vem sendo utilizado provisoriamente para guardar o material do Cavalo-Marinho (roupas, indumentárias, máscaras, bicharada).

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	 03	13	F30	02
--	-----------	-----------	-------------	-----------	------------	-----------

6.4. USOS CERIMONIAIS

Não ocorre.

7. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi Teimoso	Localidade 3 / 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

Anexo 2 – Registro Nº 129-132

9.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 23

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	 03	13	F30	02
--	-----------	-----------	-------------	-----------	------------	-----------

11. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q30 - Questionário de Identificação de Edificações				
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA				
SUPERVISOR	João Paulo de França				
REDATOR	Maria Cristina Barbosa				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 EDIFICAÇÕES	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	03	13	F30	03
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Sede do Cavalo-Marinho Boi Tirateima
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Sítio Malícia / Sítio Histórico do Cavalo-Marinho
ENDEREÇO	Sítio Malícia - Zona Rural - Glória do Goitá/PE
PROPRIETÁRIO	José Evangelista de Carvalho
AUTOR DO PROJETO	Sem autoria, construída pelo proprietário, Mestre Zé de Bibi.
CONDIÇÃO ATUAL	☒ ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA
CATEGORIA	☒ CIVIL ☐ MILITAR ☐ RELIGIOSA ☐ INSTITUCIONAL ☐ INDUSTRIAL ☐ COMEMORATIVA ☐ MOBILIÁRIO URBANO OU OBRA DE ARTE
ÉPOCA DA CONSTRUÇÃO	1972
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	03	13	F30	03
--	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------



4. DESCRIÇÃO ARQUITETÔNICA

4.1. AMBIÊNCIA

A sede é uma edificação localizada na zona rural de Glória do Goitá, no Sítio Malícia; fica de frente para a casa que abriga o Museu do Cavalo-Marinho; é uma área aberta para a entrada das pessoas da comunidade, possui um grande terraço coberto por um telhado, neste espaço os moradores podem sentar-se durante o dia para conversar. Está instalada na entrada do terraço uma casa de farinha que beneficia a comunidade. O terreiro da brincadeira fica na parte de frente da edificação.

4.2. CARACTERÍSTICAS ARQUITETÔNICAS

A sede é uma casa de alvenaria com três salas para guardar o material que são as roupas, as indumentárias e os bichos, e um banheiro; a partir do telhado foi erguida na parte frontal da casa uma coberta de aproximadamente 15 metros que funciona como um terraço, os fundos desta construção dão para a entrada da casa, as laterais são fechadas por um muro de aproximadamente um metro de altura e o telhado é apoiado por colunas em toda sua extensão. Nesse terraço consta exposta parte dos bichos, e logo na entrada foi construída, há vinte anos, uma casa de farinha. Há também bancos e cadeiras destinados para o descanso e a recepção dos visitantes.

4.3. ESTADO DE CONSERVAÇÃO

O estado de conservação da sede é bom, ainda que modesto e antigo, e traz uma estrutura interessante para a acomodação dos equipamentos do brinquedo. Como se trata de um sítio, de propriedade própria, também traz espaço grande para realização de eventos e da brincadeira do Cavalo-Marinho sem necessidade de aluguéis ou negociações.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	03	13	F30	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

4.4. BENS MÓVEIS E INTEGRADOS

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

5. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1961	Ano da construção da primeira sede para o Cavalo-Marinho, construída ao lado da casa onde residia o mestre Zé de Bibi. A sede era uma casa coberta de palha (uma palhoça), servia para guardar o material do grupo e eventualmente brincavam dentro dela durante os períodos chuvosos.
1970	Conforme o relato, a sede foi parcialmente danificada por um incêndio que ocorreu acidentalmente.
1972	Dois anos após o incêndio, Zé de Bibi construiu em outra área do sítio Malícia uma nova casa para residir com sua família e após essa construção, iniciou a construção da segunda sede do Cavalo-Marinho.
1992	Ano da construção da casa de farinha dentro do espaço da sede.
2006	Ano da reforma da sede, que foi custeada com o dinheiro que o mestre Zé de Bibi recebeu de um prêmio.
2007	Prêmio Culturas Populares de 2007 – Edição Mestre Duda, o mestre Zé de Bibi organizou o Museu do Cavalo-Marinho.
2009	Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade, do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan/MinC), na categoria Salvaguarda de Bens de Natureza Imaterial.
2012	Em 28 de janeiro foi realizada a festa de 50 anos do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi. Ocorreu no sítio Malícia no terreiro em frente à sede do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES				PE	01	03	13	F30	03
--	--	--	--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6. SENTIDOS REFERENCIAIS

6.1. HISTÓRIA

Em 1961 quando decidiu criar o seu brinquedo de Cavalo-Marinho, o mestre Zé de Bibi construiu uma “palhoça de capim”, como ele mesmo narra. A palhoça, a primeira sede do Cavalo-Marinho, foi construída pelo próprio Zé de Bibi e ficou localizada ao lado da casa onde ele residia com sua mãe. Naquele ano ele reuniu-se com frequência com os brincadores, as brincadeiras aconteciam no terreiro em frente da palhoça durante o verão e nos períodos chuvosos eram dentro da palhoça. Todo o material do brinquedo ficava guardado na sede.

Em 1970 ocorreu um pequeno incêndio na sede, porém, não chegou a destruir totalmente a construção, no entanto, Zé de Bibi resolveu construir a sede em outra área do sítio Malícia, o que só ocorreu dois anos depois do incêndio, em 1972.

Por volta de 1972, Zé de Bibi conta que nesse período ele tinha 30 anos e estava constituindo sua família, por isso, primeiro ergueu uma casa para abrigar-se com a esposa e só posteriormente pôde começar a construção da sede. Providenciado o novo terreno, construiu ele mesmo a sua moradia em alvenaria. Depois, ao lado da sua residência construiu outra casa de alvenaria para ali estabelecer a sede, a partir do telhado ele puxou uma coberta de 15 metros na frente da casa, dentro da casa guardava o material do Cavalo-Marinho e na parte da coberta que funcionava como um grande terraço; nesse aconteciam as brincadeiras e também outros tipos de festejos, como as festas de forró, cantoria.

Em 1992 construiu uma casa de farinha no terraço, localizada logo na entrada onde estão todos os equipamentos artesanais utilizados para produzir a farinha de mandioca.

Em 2006, foi realizada uma reforma na sede que estava em precárias condições com recurso financeiro de um prêmio conquistado pelo mestre Zé de Bibi.

Através do dinheiro que recebeu do Prêmio Culturas Populares de 2007 – Edição Mestre Duda, o mestre Zé de Bibi organizou o Museu do Cavalo-Marinho. Em 2009 foi agraciado também com o Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade, do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan/MinC), na categoria Salvaguarda de Bens de Natureza Imaterial. Todas essas conquistas foram importantes para melhorar as condições de infraestrutura do Cavalo-Marinho de forma geral: pôde investir na sede, na renovação dos bichos, roupas, indumentárias e máscaras.

Em 28 de janeiro de 2012 realizou no sítio Malícia uma festa em comemoração ao aniversário de 51 anos do seu Cavalo-Marinho. Neste dia, as mulheres passaram o dia fazendo a farinha de mandioca e preparando comidas típicas (beiju, tapioca, bolo) e servindo aos visitantes, a sede estava bastante movimentada, houve uma apresentação do grupo de mamulengo e para encerrar a festa a apresentação do Cavalo-Marinho Tira-Teima.

6.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Para o mestre Zé de Bibi é importante que a sede seja um espaço para a comunidade do Sítio Malícia e também dos municípios adjacentes. Assim ele relata:

“Aqui a sede serve pra muita coisa, quando tem o encontro dos mestres é aqui. No ano passado mesmo tava chovendo a gente brincou o Cavalo-Marinho aqui. [dentro da sede] Foi o dia todinho de chuva, quando foi de noite desmanchei um parque lá na frente e brincamos a noite todinha aqui dentro. (...) Quando tem muita gente, aí o povo acompanha isso aqui tudinho fica tudo debruçado de um lado a outro. O padre inventou de fazer um Cavalo-Marinho aqui e foi gente que eu nunca vi. Veio um pessoal de Nazaré. Ele trouxe aqueles aprendiz que tão pra ser padre, ele trouxe tudinho pra’aqui. Foi um Cavalo-Marinho da peste!”

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	03	13	F30	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6.3. USOS COTIDIANOS

A sede do Cavalo-Marinho Tira-Teima atualmente serve para os ensaios mensais que reúne os brincadores adultos e as crianças que fazem parte do grupo mirim coordenado pelo mestre Zé de Bibi. Estes ensaios são oportunos para que haja a integração das crianças, o objetivo é que elas brinquem em interação com os adultos, nesses momentos são transmitidos os saberes referentes às figuras e às danças e é observada a prática dos aprendizes.

A sede é um lugar para produção de artesanato, onde o mestre Zé de Bibi confecciona as máscaras, as indumentárias e os bichos característicos do Cavalo-Marinho.

Funciona também como um espaço cultural aberto à comunidade, no qual, ocorrem atividades referentes a projetos ligados à cultura tradicional local, como por exemplo, o projeto Cultura Daqui da ONG Giral (Grupo de Informática, Comunicação e Ação local) com financiamento da Fundarpe. Esse projeto ocorreu em janeiro (2012) e promoveu o encontro dos mestres da cultura popular, o Zé de Bibi e o João Silva. O público alvo deste projeto foram principalmente os jovens em processo de formação atendidos pela ONG. Já foram realizadas também algumas atividades organizadas pelo padre da igreja católica local.

6.4. USOS CERIMONIAIS

A sede é utilizada para algumas atividades cerimoniais:

- Comemoração do aniversário do Cavalo-Marinho Tira-Teima em janeiro, atividade que envolve todos os brincadores do grupo;
- Festa do padroeiro de Glória do Goitá: São José em 19 de março;
- Comemoração de aniversários e batizados dos moradores da comunidade do Sítio Malícia, atividade comunitária;

Zé de Bibi relatou em entrevista que atualmente tem realizado com pouquíssima frequência os festejos juninos e natalinos na sede, porque geralmente está comprometido com os contratos para apresentação do Cavalo-Marinho fora do sítio, no centro do município de Glória do Goitá e/ou outros municípios adjacentes.

7. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi Tirateima	Localidade 3 / 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

Anexo 2 – Registro Nº 124-125

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: EDIFICAÇÕES	PE	01	 03	13	F30	03
--	-----------	-----------	-------------	-----------	------------	-----------

9.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 25

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.

11. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q30 - Questionário de Identificação de Edificações		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa	DATA Fev. 2013	
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		

Sul-Oeste
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	03	13	F40	01
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Banco
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Terno
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Severino Joventino dos Santos	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	53
OCUPAÇÃO	Agricultor/artesão	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	24/08/1952
RELAÇÃO COM O BEM	☐ MESTRE ☒ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☒ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☐ OUTRO _____		

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

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****01****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

As informações registradas nesta ficha são referentes ao banco do Cavalo-Marinho da localidade 3 (Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá), ressaltando que os grupos de cavalos marinhos desses municípios apresentam muitas características diferentes em relação aos grupos das localidades 1 e 2.

Atualmente, nos municípios citados existem três grupos de Cavalo-Marinhos, um em cada município. Em Lagoa de Itaenga consta o Cavalo-Marinho Boi Teimoso do mestre Borges Lucas; em Feira Nova, o Cavalo-Marinho Boi Ventania do mestre João Pissica; em Glória do Goitá, o Cavalo-Marinho Tira-Teima do mestre Zé de Bibi. Devido à escassez de tocadores da música do Cavalo-Marinho, experientes e disponíveis para a brincadeira, os grupos de brincadores dessa localidade participam dos três cavalos marinhos, principalmente os tocadores, que são muito solicitados para atender aos três grupos.

A formação do banco e a produção musical são aspectos bem peculiares. Quanto à formação instrumental, o banco ou terno (um termo também utilizado para definir o grupo de tocadores), é constituído pelos seguintes instrumentos musicais e seus respectivos tocadores: Mané Barros (no bombo); Luís Preto (no mineiro) e Biu de Dóia (na rabeca).

A música do Cavalo-Marinho possui um caráter funcional e seu sentido está vinculado ao ato da brincadeira e consequentemente às outras formas de expressões artísticas que constituem o brinquedo, que são a dança e todo um vasto repertório de movimentos, gestos, vozes e as verbalizações das loas e diálogos que são manifestados através das figuras/figureiros. Conforme Laranjeiras, a música durante a brincadeira do Cavalo-Marinho não funciona como um mero pano de fundo para as encenações:

“Além disso, a própria música tocada pelo banco, de forma bastante acelerada, não é um mero pano de fundo, é gerador de intensidades que provocam estados corporais tônicos diferenciados nos brincadores e também no público.” (LARANJEIRAS, 2008:2)

Musicalmente, a função do tocador de bombo é fazer a marcação rítmica da música do Cavalo-Marinho e ele também é o toadeiro, puxa as toadas. Nesta localidade 3, o bombo é o primeiro instrumento musical na formação do banco, em seguida vem o mineiro e depois a rabeca, ao contrário dos grupos das localidades 1 e 2, que cuja formação é diferente e começa na seguinte ordem: rabeca, pandeiro, (2) bages e mineiro.

Sobre a posição para tocar o bombo, observa-se que quando o tocador está sentado no banco, o bombo é posicionado sobre a perna na posição horizontal ou inclinado, pendurado por uma alça no ombro do tocador. Se o tocador ficar em pé o bombo ficará suspenso pela alça que fica pendurada em seu ombro e pode também prendê-la com o braço para manter o instrumento firmemente recostado em seu corpo, para que assim ele possa andar e tocar simultaneamente.

O tocador do bombo alterna o som preso e o som solto da pele, em sinergia com a inter-relação rítmica existente com a baqueta superior que executa as células rítmicas principais e a baqueta inferior (o bacalhau), que faz “repinicados” e acentuações a partir da base rítmica, pode-se observar que ambas as mãos/baquetas realizam múltiplas variações, o que confere à música destes grupos de cavalos marinhos uma musicalidade bastante vigorosa com um balanço rítmico e flexível. Além disso, o tocador do bombo assume a função de toadeiro, faz a voz principal (chamada de a “primeira”), ele “puxa”, inicia as toadas e com o bombo conduz ritmicamente toda a música.

O mineirista do banco faz a segunda voz, cantando a parte das repostas e apoiando o toadeiro, o mineiro é uma espécie de chocalho em forma de um cilindro, metálico, que contém sementes que produz por agitação uma sonoridade que preenche a música e marca a pulsação. A rabeca, por sua vez, oferece o suporte melódico para estruturar toda a parte harmônica da música do Cavalo-Marinho.

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

O banco (ou terno como por vezes é chamado o grupo de tocadores na localidade 3) representa o grupo de tocadores que utilizam um banco de madeira e a partir deste é delimitado o espaço da brincadeira, formando um semicírculo ou cuja abertura fica diametralmente do lado do banco, por essa abertura entram e saem as figuras. Esse espaço onde acontece a brincadeira chama-se 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 dialogando entre si.

O público aglutinado ao redor assiste a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar preferencialmente ao ar livre, destacando que o terreiro pode possuir ou não um proprietário. A brincadeira pode acontecer na frente ou no quintal de alguma casa, em uma praça ou em uma rua com boa iluminação e terreno plano, na frente da sede do próprio Cavalo-Marinho ou de outro grupo.

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.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**LAGOA DE ITAENGA**

(Marco edificado em condição de memória)

O sítio Arrombados e o sítio Angico fazem parte da área rural do município de Lagoa de Itaenga e foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho. Atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois os terreiros lá estabelecidos serviram por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ

(Marco edificado em condição vigente)

Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá, neste sítio localiza-se o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA

(Marco edificado em condição vigente)

- Matadouro Municipal de Feira Nova

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de um boi, cuja carne era tratada para o consumo e comércio local, naquelas ocasiões o Cavalo-Marinho dele era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000. O Matadouro ainda encontra-se em funcionamento, embora, o evento acima citado do qual participava o Cavalo-Marinho do João Pissica não esteja mais acontecendo.

- Prefeitura Municipal de Feira Nova

O espaço externo da prefeitura de Feira Nova, mais especificamente a área que fica defronte para a entrada do prédio, é um espaço público no qual o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) vem realizando há aproximadamente 15 anos seus ensaios e/ou apresentações. Esse espaço é uma referência para o Cavalo-Marinho Boi Ventania que busca se valer do patrulhamento feito por policiais ao redor da edificação e assim poder realizar com mais segurança os ensaios do brinquedo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****01****6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE**

Nos lugares onde são formados os terreiros para brincar o Cavalo-Marinho geralmente se aglutinam pessoas ao redor do banco e dos brincadores, e nessas ocasiões também ocorrem outras atividades tais como: comercialização de alimentos (lanches) e bebidas, tanto para aqueles que participam ativamente (brincando) quanto para os que participam indiretamente assistindo.

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região (Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova) têm em seu calendário de apresentações algumas datas fixas onde geralmente os grupos são contratados, tais como:

- Festa do padroeiro de seu respectivo município: Lagoa de Itaenga (São Sebastião, 20 de janeiro); Feira Nova (São José, 19 de março); Glória do Goitá (Nossa Senhora da Glória, 15 de agosto). São festas organizadas pela prefeitura local em parceria com a igreja católica. Os grupos se apresentam na rua e esse tipo de evento possui um lado religioso que inclui romarias, novenas e missa solene. E também uma programação que promove na praça local, feira e exposição de produtos artesanais, shows com artistas locais, parque de diversões, ocorre também a contratação de grupos da cultura tradicional.

- No ciclo natalino: Natal (25 de dezembro); Ano Novo (1º de janeiro); Dia de Reis (6 de janeiro).

Obs.: No Natal e dia de Reis, a Casa da Rabeca do Brasil (Tabajara/Paulista) realiza há 17 anos encontros que reúne os grupos de Cavalo-Marinho;

- Festa da Farinha em setembro (Feira Nova);

- Festa da Mortuária em novembro (Feira Nova);

- Festa do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi em 28 de janeiro (local: Sítio Histórico do Cavalo-Marinho em Glória do Goitá);

- Casa da Cultura realiza evento no ciclo natalino (dezembro) promovido pela Fundarpe;

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

No passado a quantidade de brinquedos de Cavalo-Marinho era bem maior, brincavam com mais frequência e a brincadeira durava 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.

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.

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.

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 consequentemente, promover que esses grupos possam atuar com mais frequência.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Severino Joventino dos Santos, conhecido em sua comunidade por Biu de Doía, é dono de um mamulengo, é rabequeiro e artesão (constrói bonecos para mamulengo e bichos para o Cavalo-Marinho).

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

Nasceu no sítio Ribeiro Fundo no município de Glória do Goitá, Pernambuco, em 24 de agosto de 1952. Seu pai, José Joventino dos Santos, conhecido por Zezinho de Dóia (falecido) era dono de um maracatu de baque solto chamado Diamante, grupo já extinto. Começou a trabalhar na roça aos cinco anos acompanhando o seu pai, relata que por volta dos sete anos começou a frequentar a escola, mas não deu continuidade aos estudos, apesar do incentivo de seus pais, portanto, não é alfabetizado, aprendeu a escrever seu nome já adulto.

Seu interesse pela rabeca já era notório aos 17 anos quando comprou uma das rabecas do rabequeiro Júlio Fulora, a partir daí conta que ficava em casa com a rabeca buscando aprender a tocar.

Lembra-se como foi a sua primeira experiência com a brincadeira do Cavalo-Marinho; narra que quando ele tinha uns 18 anos, um grupo de Cavalo-Marinho chegou para fazer uma brincadeira perto de sua casa, porém, o grupo estava sem rabequeiro, o dono deste Cavalo-Marinho ficou sabendo que um jovem que morava por perto tinha uma rabeca, então ele foi conduzido até a casa de Biu de Dóia, chegando lá o convidou para tocar naquela noite no banco do Cavalo-Marinho; mesmo sem saber tocar as toadas ele ficou junto do toadeiro tentando acompanhá-lo. A partir desta experiência buscou se aproximar cada vez mais dos brincadores de Cavalo-Marinho.

Biu de Dóia explica que durante sua vida a atividade do artesanato nunca seguiu um ritmo de produção constante, conseguia se dedicar quando as condições financeiras permitiam que ele parasse um pouco o trabalho como agricultor. Contudo, entre altos e baixos, a década de 2000 foi bem produtiva para ele que conseguiu se firmar ainda mais como artesão de forma profissional, tanto que em 2006 fundou seu próprio grupo de mamulengo chamado *Mamulengo Riso das Crianças*, e também neste mesmo ano, passou a integrar o Cavalo-Marinho Boi Teimoso do mestre Borges Lucas (de Lagoa de Itaenga), onde participa como rabequeiro e é o responsável pela construção e a manutenção dos bichos do grupo. Atualmente reside em Lagoa de Itaenga, mas ainda mantém sua oficina no seu sítio em Ribeiro Fundo, que é o local onde realiza a maior parte de seu artesanato e depois os transfere para a sede do mamulengo localizada na casa do artesanato do município.

9. ATIVIDADE

9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

A música é uma forma de expressão artística constitutiva do Cavalo-Marinho enquanto uma manifestação cultural. Podemos considerar que a música é um elemento presente desde a origem da própria brincadeira e deriva da mais antiga tradição teatral popular, caracteriza-se pela representação da ação dançada, cantada, dialogada e acompanhada por instrumentos musicais. As notícias mais antigas sobre um folguedo (na matéria jornalística, intitulada por “bumba meu boi”) são referências encontradas em jornais do século XIX, por volta de 1840 (Ver jornal O Carapuceiro, publicado no Recife em 11/01/1840.)

Nas regiões nordestinas onde estão presentes os grupos de Cavalo-Marinho consta que a cultura musical são saberes e práticas que foram aprendidos empiricamente e através da oralidade vêm sendo transmitidos de geração em geração. Em sua maioria, os mestres e os brincadores mais tradicionais quando relatam sobre como aprenderam estão implícitas em seus discursos as etapas de observar, imitar, guardar na memória, treinar (reproduzir) toda a informação recebida, assistindo muitas brincadeiras, conversando com outros mestres e principalmente participando ativamente.

Uma das características importantes presentes na cultura musical dos cavalos marinhos da localidade 3 são as mudanças rítmicas que são feitas no decorrer da brincadeira, esclarecendo que cada mudança musical está ligada a mudanças na forma de encenação das figuras, seja na forma de dançar, de dialogar e de recitar suas loas. Mané Barros abaixo relata sobre as mudanças musicais:

“Na música muda o baque quando as baianas vai cantar. (...) Quando vai chamar o cavalo tem que responder com outro modo. Quando vem chamar mais figuras, formar o mergulhão, o Cara Branca. Tá tudo marcado com as figuras.”

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****01****9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES**

Atualmente, há três tocadores de Cavalo-Marinho que são requisitados para tocar nos três grupos dos municípios Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova. Estes tocadores são: Mané Barros que toca bombo e rabeca; Luís Preto que toca no ganzá e Biu de Dóia que é construtor de rabeca e rabequeiro.

Devido à escassez de músicos para essa atividade, esses tocadores buscam atender ao chamado dos mestres quando lhes solicitam para as brincadeiras.

Dentre ele, o Mané Barros tem uma importante trajetória na história do Cavalo-Marinho nesta região; ele foi o fundador e dono do Cavalo-Marinho Boi Estrela que existiu por 50 anos e arregimentou importantes figureiros e tocadores. E vem a mais de cinco décadas se dedicando à cultura musical do Cavalo-Marinho, aprendeu a tocar bombo, rabeca e também é toadeiro.

Neste trecho da entrevista transcrito abaixo, Mané Barros narra um pouco sobre o seu processo de aprendizagem musical:

“Bater o bombo no Cavalo-Marinho eu aprendi porque eu via Mogino batendo. Eu via o povo, né? Comecei a espiar pro banco de um cidadão que já morreu chamado Choxo, era um banco bonito, bonito mesmo. Mogino batia também e aí eu aprendi.”

Mané Barros é reconhecido na região como uma importante referência quando o assunto é Cavalo-Marinho e maracatu de baque solto; ele é um folgazão experiente que encontrou na música sua forma de expressão.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO.
Década de 1960	Mané de Barros inicia-se como músico de Cavalo-Marinho
Década de 1970	Biu de Dóia começa a tocar rabeca e tem sua primeira experiência em um Cavalo-Marinho
2000	Biu de Dóia se afirma como artesão de Rabeca

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

O principal produto do banco de Cavalo-Marinho é a música. Os tocadores do banco geralmente são detentores de um repertório musical bem específico que foi aprendido oralmente a partir da prática da brincadeira no decorrer de certo tempo. Toadas e baianos fazem parte deste repertório musical e são elementos que complementam os sentidos dos diálogos, loas e encenações realizadas pelas figuras.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****01****10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO**

ETAPA	ATIVIDADE
Processo de transmissão dos saberes e práticas	Podemos considerar que há um processo de trabalho relacionado ao fazer musical que dizem respeito aos processos de transmissão dos saberes e práticas em torno desse bem cultural. Analisando que as etapas desse processo de trabalho acontecem geralmente no cotidiano dos brincadores quando esses assumem entre si uma relação de ensino-aprendizagem, onde geralmente os músicos do banco decidem ensinar a outros. Há também depoimentos de brincadores que afirmam terem aprendido sem uma intervenção direta de um tocador, e que de forma autodidata, por meio da observação atenta do banco durante as brincadeiras e da imitação, desenvolveram seu próprio processo de aprender. O que sabemos é que o processo é vivenciado no cotidiano e principalmente na prática da brincadeira. Devemos considerar que esse processo de aprender depende muito do contexto social de cada grupo (brincadores), por isso varia de um grupo para outro. Atualmente essa transmissão vem sendo feita não só se valendo da oralidade, mas também de recursos tecnológicos. Registro abaixo as etapas do processo de trabalho mais comum que é vivenciado no Cavalo-Marinho; a maioria dos brincadores tradicionais vivenciou esse processo.
Observação	Observação intencional. Focada nos músicos do banco, na forma como são tocados os instrumentos musicais e como os tocadores participam durante a brincadeira.
Imitação	Imitar e buscar reproduzir a forma como o instrumento é tocado, desde o manuseio técnico até o treino constante que possibilitará que o aprendiz consiga executar o instrumento corretamente.
Guardar na memória	Processo cognitivo de acumulação e maturação das informações. Podemos supor que as informações são referente a tudo aquilo que o brincador vivenciou, são: as imagens, os diálogos memorizados, os movimentos e gestos das figuras, os sons que fazem parte da brincadeira (dos instrumentos musicais, das vozes cantando, do apito, os gritos, a paisagem sonora da rua, etc.), os passos das danças, entre outras possíveis impressões captadas pelo brincador.
Praticar	O ápice do processo: a vivência coletiva. Participar das brincadeiras tocando no banco o instrumento musical que foi estudado.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Músicos ou tocadores: - Bombista - Mineirista - Rabequeiro	Os tocadores executam a parte musical e interagem verbalmente com as figuras complementando o sentido das encenações e dos diálogos.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	_____
QUEM PROVÊ	_____
FUNÇÃO	_____

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	_____
QUEM PROVÊ	_____

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

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

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	O banco de músicos por se manter o tempo todo sentado durante a realização do brinquedo, algumas vezes os tocadores se valem de bebidas com teor alcoólico para se manterem “acordados”. Isso, no entanto, não é uma regra. Muitas vezes, apenas consomem água ou refrigerante.
QUEM PROVÊ	Recursos próprios ou o dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Manter o banco de músicos “acordado” ou matar a sede.

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO	Os instrumentos musicais: bombo, mineiro e rebeca.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho e/ou os tocadores possuem seus próprios instrumentos musicais
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os tocadores executam a parte musical e interagem verbalmente com as figuras complementando o sentido das encenações e dos diálogos.

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Os tocadores do banco vestem calça (de cor única) e camisa (de manga curta; de botão; tecido de estampa xadrez).
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Caracterizar os tocadores do banco durante a apresentação.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	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. 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. Neste contexto a música não é mero pano de fundo para as encenações, é a música que possibilita, intensifica a expressão corporal em seus múltiplos sentidos e significados.
QUEM EXECUTA	Figureiros

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

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A dança é um recurso expressivo para compor a figura e que serve para enriquecer o seu trabalho cênico a partir da relação existente entre corpo-espaco-motricidade e corpo-expressão-fala. Através da linguagem corporal a figura comunica-se por meio de gestos e movimentos sempre repletos de sentidos, intencionalidades e múltiplas percepções. Neste contexto, a música não é mero pano de fundo para as encenações, é a música que possibilita, intensifica a expressão corporal em seus múltiplos sentidos e significados. (Ver: MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. 2. ed. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999).
-----------------------------	---

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	A parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho é entremeada por diálogos, loas, encenações e danças; o banco é quem realiza a música. A música possui forte ligação com a encenação e os diálogos porque o banco executa a toada de chegada e de despedida de cada figura que se apresenta no terreiro; geralmente, as figuras dialogam diretamente com os músicos do banco e o com o Capitão (figura que se posiciona sempre ao lado do banco junto do tocador de bombo). O banco interage com as figuras através da linguagem verbal e musical e deste modo confere aos diálogos sentidos e significados que facilitam uma melhor compreensão da história.
QUEM PROVÊ	Banco (grupo de músicos do Cavalo-Marinho)
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	- Tocar o repertório de toadas e baianos que compõem a parte musical da brincadeira; - Dar sentido à encenação e aos diálogos realizados pelas figuras.

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	É importante ressaltar que os grupos de Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova (localidade 3, que estão sendo identificados nesta F40) possuem outra formação instrumental para o banco, cujos instrumentos são: bombo, mineiro e rebeca.
QUEM PROVÊ	Pertencem ao dono do Cavalo-Marinho e/ou aos tocadores do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Promover que os músicos formem o banco para executar o repertório musical do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADES
Tocadores	- Se dirigir a toda para retirar as indumentárias; - Guardar as indumentárias ou encaminhar essa atividade para quem esteja destinado a recolher todo o material do grupo; - Guardar o banco de madeira que serve como assento para os tocadores.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☒	VENDE ☒	TROCA ☐	OUTRO ☐	ESPECIFICAR	
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM ☒	NÃO ☐	PRINCIPAL FONTE DE RENDA ☐	COMPLEMENTO ☒	

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

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
Dança	Localidade 3 / Formas de Expressão - 05
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Lôas	Localidade 3 / Formas de Expressão - 08

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 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.

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

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)	MARIA CRISTINA BARBOSA				
SUPERVISOR	João Paulo de França				
REDATOR	Maria Cristina Barbosa				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	03	13	F40	02
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Boi Teimoso
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Roberto José do Nascimento	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	50
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural/servente de pedreiro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	09/09/1958
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☐ OUTRO <u>DONO DO CAVALO-MARINHO</u>		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

02



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

O Cavalo-Marinho Boi Teimoso foi fundado pelo mestre Borges Lucas e Judite Antão no município de Lagoa de Itaenga (PE). Começaram o processo de organização e produção do material necessário para a criação do brinquedo ainda em 2005; produziram as roupas, indumentárias, a bicharada e formaram o grupo, composto pelos tocadores do banco e os(as) figureiros(as). A fundação ocorreu em dezembro de 2006 e fizeram por conta própria uma apresentação do Cavalo-Marinho. Esse Cavalo-Marinho tem como características:

- a presença de figuras femininas, duas baianas que são representadas tradicionalmente por mulheres;
- a parte musical realizada pelo banco (grupo de tocadores) é feita utilizando rabeca, bombo e ganzá.

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE

6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

A sede do Cavalo-Marinho Boi Teimoso localiza-se no Mercado de Artesanato de Lagoa de Itaenga, que ocupa especificamente o box 21 que possui 3 metros quadrados. O local serve para guardar o material do grupo e no salão central são realizados os ensaios da brincadeira. Em dezembro de 2011 foi produzido o primeiro DVD do Cavalo-Marinho Boi Teimoso filmado no salão do Centro.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****02****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS****LAGOA DE ITAENGA****(Marco edificado em condição de memória)**

- O **sítio Arrombado** e o **sítio Angico** foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho. Atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois serviu por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos marinhos.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

O espaço destinado para a atividade do Cavalo-Marinho Boi Teimoso pode ser o salão do Mercado de Artesanato ou qualquer outro lugar que o grupo seja convidado/contratado para brincar. A própria brincadeira agencia seu espaço ao estabelecer o 'terreiro da brincadeira', que se configura aonde o Cavalo-Marinho se determinar a brincar; esse lugar é tradicionalmente a rua. O terreiro assume um formato circular, no qual, o banco fica situado ao fundo e as figuras quando entram se dirigem a ele para realizar perante os tocadores a sua apresentação. O público fica ao redor, assistindo a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar em qualquer tipo de terreno. No terreiro as figuras encenam e apresentam a partir de um enredo definido seus ornamentos e objetos cênicos que representam um conjunto de elementos que se complementam e expressam através da música, da arte cênica e da dança os significados simbólicos do universo do Cavalo-Marinho.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

No passado a quantidade de brinquedos de Cavalo-Marinho era bem maior, brincavam com mais frequência e a brincadeira durava 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.

Geralmente nos meses de agosto até novembro acontecem os preparativos para o período natalino através dos ensaios que são realizados nos espaços comunitários onde esses grupos estão localizados. Uma realidade atual é que os ensaios no âmbito comunitário também diminuam bastante; geralmente, o grupo se motiva para ensaiar quando há uma apresentação remunerada marcada.

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 adjacentes.

Atualmente, 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 conseguir mais apresentações e uma maior rentabilidade financeira.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Borges Lucas, batizado como Roberto José do Nascimento, relata que nunca foi reconhecido por esse nome durante sua vida, desde a infância recebeu o apelido de Borges Lucas, certamente, porque Lucas era o nome de seu avô e de

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****02**

seu pai, isso geralmente acontece quando um nome torna-se uma autodenominação para os descendentes de um núcleo familiar.

Nasceu no sítio Eixo Grande no município de Lagoa de Itaenga, em 09/09/1958, vem de uma família numerosa, seus pais tiveram vinte e dois filhos, dos quais, sobreviveram apenas nove filhos. Seus pais viviam da agricultura, “no inverno plantava roça e no verão plantava cana”, logo, foi necessário que todos os filhos comessem a trabalhar ainda criança para ajudar no sustento da casa. Borges Lucas relata que teve a oportunidade de frequentar treze escolas, mas não conseguiu se adaptar à rotina escolar porque segundo ele, só “ia para escola para bagunçar e apanhar”, o castigo da palmatória o fez evadir várias vezes, e assim decidiu abandonar os estudos. Os momentos de lazer e diversão recordados foram aqueles em que o Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané chegava para animar a comunidade, se apresentando pelos sítios da redondeza de Lagoa de Itaenga. Zé Mané era o dono do Cavalo-Marinho, morava no sítio Malícia (Glória do Goitá) e vendia de miudezas. Havia uma riqueza de manifestações da cultura tradicional presente na região. Borges Lucas cita, além do Cavalo-Marinho, o maracatu e o coco de roda como brincadeiras que animavam e divertiam a comunidade.

Em sua narrativa conta que a sua família gostava muito de ir assistir as apresentações do Cavalo-Marinho, especialmente seu pai que era um grande apreciador do brinquedo e sempre o levava para ver a brincadeira. Com uma vida de muito trabalho e pouca diversão, para o menino Borges Lucas, brincar no Cavalo-Marinho lhe parecia algo bem atrativo, sonhava em brincar de Catita, porém seu pai não permitia. Numa certa ocasião, quando tinha uns 16 anos, surgiu uma oportunidade de substituir um figureiro que botava a figura da Catita no Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané, este lhe convidou e conversou com o seu pai, Zé Lucas, para que permitisse que o menino brincasse, o Zé Lucas diante da insistência do filho deu a permissão e esta foi sua primeira participação como figureiro no Cavalo-Marinho.

A partir daquele dia, Borges Lucas se lançou no universo do brinquedo e com dedicação vem trilhando esse caminho que lhe formou mestre de Cavalo-Marinho. De Catita passou a brincar de Corumba, daí começou a aprender com o mestre Zé Mané que o treinou ensinando as loas e o jeito de cada figura atuar, assim se deu sua formação de figureiro, recebendo ensinamentos de um mestre, observando, fazendo, mergulhando no rico universo da brincadeira. Estimulou seis de seus irmãos para também brincarem no Cavalo-Marinho e eles o acompanharam por alguns anos, depois se afastaram.

Conta que quando a música passou a lhe interessar ele já tinha uns dez anos brincando de botar figura, depois de tanto tempo ouvindo e dançando ao som do banco, despertou-lhe o interesse em participar tocando bombo e pandeiro, não conseguiu desenvolver-se com a rabeca, mas essa experiência foi fundamental para compreender a música. Borges Lucas é também um bom toadeiro. Sua formação aconteceu gradualmente, participou de outros grupos de Cavalo-Marinho da região, sempre observando e buscando saber, ele aprendeu sobre como confeccionar as máscaras, conhece sobre a música, as danças, as figuras, as roupas, as indumentárias e a bicharada.

Atualmente, aos 54 anos, Borges Lucas é um mestre feito, ele mestra o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinho Boi Teimoso fundado em 2006, em Lagoa de Itaenga, vem enfrentando a realidade de um novo tempo buscando melhores condições para manter ativa essa brincadeira que resiste pela força de brincadores, que, como ele, continuam segurando a pisada.

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

O Cavalo-Marinho Boi Teimoso, apesar de ter sido fundado recentemente, consta que seus brincadores mais antigos já participaram de outros brinquedos de Cavalo-Marinho e constituíram assim certo conhecimento sobre a brincadeira. (mais informações ver item 8. Biografia)

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****02****9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES**

O Cavalo-Marinho Boi Teimoso traz narrativas da tradicional brincadeira do Cavalo-Marinho da região. Borges Lucas faz questão de fazer o brinquedo acontecer no formato que observava e brincava quando ele era pequeno. O brinquedo na região tem grande representatividade na cidade vizinha de Glória do Goitá (PE) por causa do sítio Malícia de Zé de Bibi e seu brinquedo. No entanto, na cidade de Lagoa de Itaenga (PE) o brinquedo já foi mais valorizado pela prefeitura que agora mudou sua política cultural. O brinquedo de Borges Lucas por não ter uma sede própria em um lugar significativo para seus brincadores e a comunidade local, acarreta também na construção de uma representatividade cultural e social dependente e frágil. Diante do contexto atual, o que traz sustentabilidade para os brincadores e para o Mestre Borges Lucas é seu apego ao passado e às suas raízes junto do Cavalo-Marinho.

Nesta narrativa o Borges Lucas fala do início da sua ligação com o Cavalo-Marinho, como foi se apropriando da brincadeira e se formando mestre ao longo do tempo:

“Eu participava desde a infância, tinha um cabra que morava aqui na Malícia, um tal de Zé Mané, ele vendia miudezas aí ele tinha um Cavalo-Marinho. Todo verão ele brincava lá pertinho lá de casa e a gente ia assistir, e eu ia também, eu já tava com quinze anos de idade. Eu ia porque eu tinha era vontade de entrar pra brincar, mas pai num deixava. Mas um dia quando eu crescer eu vou levar a vida do Cavalo-Marinho. Aí quando foi no outro ano que ele vieram brincar, meu sonho era brincar de Catita no Cavalo-Marinho, aí a Catita foi num veio, adoeceu, eu tava batendo o mergulhão, começamos lá, aí Zé Mané disse assim:

- Mas seu Zé (o nome do meu pai era Zé) num vai dá bom porque a Catita num vem hoje, a Catita adoeceu.

Aí eu disse pra pai:

- Pai, deixa eu brincar! Deixa eu brincar! Deixa eu brincar!

Aí pai disse:

- Tu brinca?

Aí eu disse:

- Eu brinco.

Aí eu fui.

Aí ele disse (Zé Mané): - Menino brinca aqui!

Eu disse: eu vou brincar!

Aí o vestido era muito grande arrastava no chão, aí a gente morava pertinho, aí eu corri lá peguei um vestido da minha irmã e brinquei a noite todinha. Aí de lá eu segurei, agora pai num me empata mais não, deixou uma vez. E eu segurei a pisada até hoje.”.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
2005	Período de organização para a fundação do grupo
2006	Em dezembro desse ano foi fundado o cavalo que realizou suas primeiras apresentações em Lagoa de Itaenga.
2010	Ano que o mestre Borges Lucas e Judite Antão conseguem autorização do prefeito para utilizar um box 21 do Mercado de Artesanato e tornar esse lugar a sede do Cavalo-Marinho Boi Teimoso.
2011	Ano da gravação do primeiro DVD do Cavalo-Marinho Boi Teimoso.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****02****10. PRODUTOS PATRIMONIAIS****10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

O Cavalo-Marinho Boi Teimoso está formado em parte por brincadores veteranos que trazem uma boa bagagem de conhecimento sobre a brincadeira porque seu processo de aprendizado começou ainda na infância assistindo e acompanhando a trajetória de grupos de Cavalo-Marinho que lhes serviram como referência cultural. A outra parte dos brincadores são adolescentes e jovens de ambos os sexos que estão vivenciando suas primeiras experiências na brincadeira.

Ressalta-se que esses brincadores também participam de outras manifestações culturais como o maracatu de baque solto e do coco de mazurca. Observa-se também que algumas influências do maracatu e do coco se tornam presentes na forma de expressão do Cavalo-Marinho. As influências são bem evidentes no uso da gola do caboclo de lança que é utilizada pelo caboclo de pena e também pela figura do Cavalo-Marinho.

A dança do coco pode acontecer durante a brincadeira e também ao final depois da saída do boi, que é quando todos os brincadores formam uma roda de coco que é aberta para quem quiser participar.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Preparação (Pré-Produção)	Antes da apresentação há uma série de atividades a serem vivenciadas pelos brincadores que dizem respeito à organização do espaço da brincadeira. Nesta etapa entram em ação pessoas que não fazem parte diretamente da brincadeira, mas que são de suma importância para o seu funcionamento. Deste modo, o objetivo é estabelecer os lugares fundamentais para a brincadeira, que são o terreiro e a toda. Terreiro: Para escolher o local para firmar o terreiro, o banco é peça fundamental para definir geograficamente esse espaço. Se a brincadeira é na rua busca-se um lugar com boa iluminação e um terreno plano. Essa atividade fica geralmente a encargo dos brincadores. Toda: Observa-se que essa função normalmente é destinada às mulheres, no Cavalo-Marinho Boi Teimoso essa função é assumida por D. Judite Antão (Menininha) e suas tarefas principais são: montar e coordenar a toda (lugar reservado para guardar o material do grupo e também acontecer as trocas de roupas e indumentárias dos figureiros). Judite relata que sua função é acompanhar o roteiro da brincadeira e ir preparando as roupas e os adereços para facilitar a preparação das figuras que entrarão em cena. A medida que os figureiros tiram as roupas e os adereços usados, ela já reserva essas peças numa caixa ou saco grande para serem posteriormente lavadas, e para que no final da brincadeira o material já esteja devidamente organizado para facilitar o deslocamento do grupo para casa.
A Brincadeira	- Início: o banco começa a tocar fazendo uma abertura da brincadeira; - Dança: mergulhão; - Encenação: segue-se a sequência tradicional das entradas e saídas das figuras; - Entrada do boi para finalizar a brincadeira; - Brincadeira de coco de roda que inclui tanto os brincadores quanto o público presente.
Finalização	- Desmontar a toda; - Checar se todo o material está devidamente guardado; - Carregar todo o material para o transporte previamente contratado; - Trazer lanche (financiado pelo dono do Cavalo-Marinho) e servir aos brincadores no final da brincadeira é uma das últimas tarefas executadas.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
1. Mestre/dono/figureiro (Borges Lucas)	Como mestre mostrar um domínio sobre os saberes e as práticas da cultura do Cavalo-Marinho. O dono é o responsável pelo brinquedo, deve cuidar do material do grupo, custear as despesas; Figureiro: encenar as figuras características da brincadeira.
2. Coordenadora: (Judite Antão)	Coordenar as atividades do grupo; buscar divulgar e conseguir apresentações para o grupo; costurar, bordar, lavar, passar e conservar as roupas e indumentárias; faz a produção do grupo durante as apresentações (trabalha na toda).
3. Figureiros: - Silvestre Antão; - Generino João - Severino Francisco (Biu Campo) - Benilson Antônio - Tiago José	Encenar as figuras características da brincadeira;
4. Figureiras: - Margarida Rita da Silva - Kátia Cilene de Lemos	Baiana: encenar essa figura que é característica da brincadeira (dançar, cantar suas toadas, recitar suas loas, atender aos pedidos do público mediante pagamento).
5. Banco - Rabeca: Biu de Dóia - Bombo: Mané Barros - Mineiro: Luís Preto	Os tocadores executam a parte musical;

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO	- Instalação (imóvel): Este grupo não possui sede própria. Parte do acervo material deste Cavalo-Marinho encontra-se instalado em um box na Casa do Artesanato de Lagoa e a outra parte vem sendo conservado na residência de Judite Antão (D. Menininha) no Sítio Angico. - Capital (em dinheiro): recursos financeiros são investidos na aquisição de matéria prima, tais como: a produção de roupas e indumentárias; bichos; máscaras; remuneração (cachê) dos figureiros, galantes, baianas e tocadores.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho busca articular contratos para apresentações em eventos da prefeitura de Lagoa de Itaenga e também de outras prefeituras dos municípios adjacentes; além de outros eventos culturais produzidos por órgãos públicos e/ou produtores independentes dentro do município de Lagoa de Itaenga e em outros municípios de PE.
FUNÇÃO	Viabilizar a manutenção do brinquedo.

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO	Roupas; Indumentárias; artefatos; bichos; banco; instrumentos musicais;
QUEM PROVÊ	- Dono do Cavalo-Marinho; - Tocadores (geralmente os músicos provêm seus instrumentos musicais);

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Viabilizar a manutenção e preservação cultural do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	Parte dos produtos é produzida mediante um tipo de produção artesanal e outra é fabricada através da produção industrial, por isso, estes produtos encontram-se disponíveis em meio ambiente natural, tais como as áreas de vegetação e os industrializados no comércio local do município de Lagoa de Itaenga.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS	
DESCRIÇÃO	No brinquedo do Cavalo-Marinho não existe nenhum tipo de bebida ou comida específica para a tradição cultural do folguedo, porém, quando a apresentação do brinquedo acontece, geralmente, vendedores ambulantes vendem comida e bebidas para o consumo público.
QUEM PROVÊ	Vendedores ambulantes
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Para servir o público em geral.

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.	
DESCRIÇÃO	- Bicharada (Cavalo-Marinho, boi e burrinha)
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho Boi Teimoso
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Compor o trabalho de encenação dos figureiros

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	- Roupas (calça, camisa, paletó, macacão, vestido, saia, batina) - Indumentárias (chapéu de palha, máscaras (couro e fôrma), espada, reio de couro, peruca, gereré, guarda chuva, boneca, lenço, faixa branca, atacadores, penacho, preaca, lenço, gola, sombrinha)
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessário para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias são feitas em função das figuras do Cavalo-Marinho, o acervo inclui roupas e indumentárias para vestir o banco (tocadores) e caracterizar todas as figuras da brincadeira.

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	O Cavalo-Marinho é constituído de várias danças durante toda a sua realização. Na dinâmica do brinquedo se entrecruzam-se constantemente dança, dramaturgia, rituais e música. As danças trazem variações conforme a figura e/ou momento da apresentação do brinquedo, todas, porém, se realizam em diálogo com o ritmo da música. Eles não costumam nomear os passos de dança e trazem sistematizações sobre como dançar. O processo de aprendizagem se dá na observação.
QUEM EXECUTA	Brincadores: figureiros, baianas, mestres
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A dança é parte essencial na realização do brinquedo do Cavalo-Marinho. Não possui significados definidos, é parte constituinte do brinquedo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	Toadas (as partes cantadas) Baianos (são estruturas melódicas instrumentais geralmente compostas por ostinatos)
QUEM PROVÊ	Banco (grupo de músicos do Cavalo-Marinho)
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Compor o repertório de toadas e baianos que compõem a parte musical da brincadeira que é entremeada por diálogos, encenações e danças.

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	Rabeca: realiza o suporte melódico para que se estruture toda a parte harmônica da música. Bombo: marcar a pulsação e fazer as variações e acentuações a partir da base rítmica. Mineiro: marcar a pulsação da música.
QUEM PROVÊ	Pertencem ao dono do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Executar o repertório de baianos e as toadas do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Judite Antão Borges Lucas	- Desmontar a tóda; - Checar se todo o material está devidamente guardado; - Carregar todo o material para o transporte previamente contratado.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA 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-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Mercado de Artesanato Lagoa do Itaenga – Box 21	Localidade 3 / 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 126-129

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS
Anexo 2 – Registro Nº 40

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	03	13	F40	02
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa		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	03	13	F40	03
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Boi Tirateima
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Cavalo-Marinho do Mestre Bibi
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	José Evangelista de Carvalho	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	46
OCUPAÇÃO	Agricultor	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	27/07/1944
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☐ EXECUTANTE ☐ OUTRO _____		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

03



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

No último sábado do mês de janeiro, mestre Zé de Bibi (José Evangelista de Carvalho) comemora o aniversário do Cavalo-Marinho Boi Tira-Teima, fundado em 1962 no Sítio de Maliça, de Glória do Goitá, convidando os moradores da comunidade, os parceiros dos cavalos-marinhos Boi Ventania, de Feira Nova, e Boi Teimoso, de Lagoa de Itaenga, além do Cavalo-Marinho mirim formado pelos netos, outros folguedos populares como mamulengo e forró.

Com mais de 50 anos de dedicação à difusão e à continuidade do Cavalo-Marinho, mestre Bibi ganhou Prêmio Mestres da Cultura Popular pelo Ministério da Cultura em 2007, com cujos recursos deu início ao primeiro e único Museu de Cavalo-Marinho onde exhibe os bonecos das personagens ("as figuras"): Ora Viva, Silvestre, Soldado, Caroca, Burra, Calunga, Ema, Caboclo de Pena, Perna de Pau, Empata Samba, entre outros.

Em 2009, venceu outro Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade (IPHAN), na categoria Salvaguarda de Bens de Natureza Imaterial, e o sítio, terra em herança do seu pai, foi reconhecido como Sítio Histórico de Cavalo-Marinho. Os prêmios contribuíram para visibilidade do grupo, e o Boi Tira-Teima constantemente está ganhando espaço e apoio do Governo do Estado e da prefeitura para realizar apresentações em vários festivais (Festival Nação Cultural, Festival de Inverno de Garanhuns, entre outros).

A presença do bombo na formação instrumental do banco (musical), diferente de outros cavalos-marinhos (de Aliança, Condado, Ferreiros, Itambé e Tabajara) também atrai o público.

Quando acontece o Cavalo-Marinho, o sítio inteiro, que engloba 17 famílias, se torna a sede para produção do evento. As máscaras e os indumentários das figuras guardados no depósito dentro da casa da farinha ficarão expostos ao sol no salão (da casa da farinha) para secar e tirar a poeira. As mulheres utilizam o forno da casa da farinha para fazer pé-de-moleque e beiju com ajuda da força dos jovens e crianças. Os brincadores carregam os bonecos dos bichos maiores como boi, cavalo e burra (e veado, que não entra na brincadeira), também guardados no depósito, para a rua, localizando cada um para formar círculo. Este círculo cria o universo/espço da encenação do Cavalo-Marinho. As casas da filha Nalva e das sobrinhas do mestre servem para cozinhar e convidar os visitantes para se alimentarem nas salas.

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

Mestre Bibi nos contou as principais figuras como segue:

- Mergulhão*
- Caroca (Mateus) e Catita (Catirina)*
- Ora Viva*,
- Liberão*,
- Cara Branca*,
- Veio de Vale,
- Mororó e Machado*,
- Cabeção, Valentão, Rosa e Fical*,
- Pisa Pilão,
- Motorneiro (Mané do Motor)
- Caboclo de Pena*
- Quebra Pedra
- Foimusina
- Vau de Vinho
- Maria Cambotá
- Inacia Campina
- Mané Guiada e Mané de Bata
- Mestre Ambrosio*
- Vila Nova
- Mestre Baile,*
- Margarita e Goiaba (bonecos gigantes)
- Os bichos: Cavalo*, Burra*, Boi*, Ema, Queixada, Cachorro, Urubu, Dragão, Bode e Sapo

Em asterisco (*) são as figuras apresentadas em uma programação reduzida.

Quando é festa no Sítio Maliça, Zé de Bibi coloca mais figuras. Para o mestre, o Cavalo-Marinho de mestre Salu é um dos modelos de produção cultural, e está sempre consciente da espetacularização do Cavalo-Marinho. Zé de Bibi aumenta o número das figuras, por exemplo, das baianas (6 baianas) e dos caboclos de penas, apresentadas pelas sobrinhas, netas e netos. Porém faltam membros para colocar figuras complexas e precisa da ajuda dos grupos Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga e Boi Ventania de Feira Nova.

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

O nome “Zona da Mata” atribui-se à antiga Mata Atlântica. Mata Norte localiza-se na faixa mais úmida próxima ao litoral pernambucano, e foi uma das primeiras regiões de exploração econômica durante o Brasil-colônia no século XVI, onde o cultivo de cana de açúcar permanece até os dias de hoje. A ocupação das terras pela monocultura açucareira levou a antiga Mata Atlântica a estar hoje reduzida a pequenos nichos verdes.

A comunidade do Cavalo-Marinho Tira-Teima encontra-se na paisagem rural, no meio da área semi-perenes (cana de açúcar e mandioca).

As apresentações do Boi Tira-Teima organizadas pela prefeitura local acontecem também no centro da cidade. A cidade de Glória do Goitá é uma área que engloba os pontos principais, tais como igreja matriz, praça, centro cultural e prefeitura. Como em outras cidades da Zona da Mata Norte, essas festas ainda preservam a estrutura antiga: em frente à matriz é construída a praça e a partir daí seguem as ruas principais. Cavalo-Marinho acontece na rua um pouco distante em relação ao palco e ao parque de diversão, geralmente em lugares com menos visibilidade.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

O município de Glória do Goitá encontra-se inserido nos domínios da Bacia Hidrográfica do Rio Capibaribe. Seu principal tributário é o Rio Goitá e os riachos. O nome do município tem origem na junção do nome da padroeira, Nossa Senhora da Glória, com o Rio Goitá. Goitá vem de “gua-ita”, palavra indígena que significa “pedra da baixa”. Os principais marcos edificados são os remanescentes das atividades de cultivo da cana de açúcar: engenhos, com suas casas grandes, senzalas e capelas. A Casa Grande do Engenho Moreno e Capela de Nossa Senhora da Apresentação, localizado 3 km da sede do município, foi construída em meados do século XIX, recebendo em 1859 o Imperador Pedro II em sua viagem a Pernambuco. Durante a pesquisa preliminar, os mestres de Cavalo-Marinho mencionaram os engenhos como lugares de brincar o Cavalo-Marinho inserido nas celebrações locais, tais como o Engenho Glória do Goitá e Bom Jesus.

No centro da cidade de Glória do Goitá existem várias edificações históricas: Igreja Matriz de Nossa Senhora da Imaculada Conceição (Construída em 1935). Em seu entorno, há praça com gruta dedicada à Santa Maria; Casarão do Engenho Catende; Estação Ferroviária (construída no século XIX). O prédio da Prefeitura / Paço Municipal tem sua construção da década de 1920, em estilo eclético.

Mestre Zé de Bibi é o proprietário do Sítio Maliça, localizado nove quilômetros do centro do Glória do Goitá, onde residem 17 famílias nas casas lateralmente localizadas em frente à casa da farinha, à igreja e ao casarão. As casas da comunidade são pequenas, daquelas com a porta ladeada por duas janelas. A casa da farinha ainda funciona e também serve para preparação e apresentação do folgado. No fundo da casa há dois quartos para guardar os instrumentos musicais como a rabeca e as percussões, os indumentários e os artefatos. E o salão da casa serve para encontros, ensaios e às vezes as apresentações. Uma das casas do sítio foi reformada para ser o Museu do Cavalo-Marinho e em breve, há plano para inaugurar a Biblioteca Cultural que disponibilizará à comunidade um acervo dos livros e material audiovisual relacionados a Cavalo-Marinho (atualmente está em construção).

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

A prefeitura, organizadora da programação cultural, reserva os espaços para montar os palcos e o parque de diversão. A secretaria da cultura da prefeitura municipal define os grupos da tradição popular para encaixar na programação cultural e um representante entra em contato com os grupos para acertar o contrato, avisando qual o local autorizado para realizar a apresentação.

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

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 Festa da Nossa Senhora de Conceição (padroeira do município de Glória do Goitá), Festa de Farinha, Casa da Rabeca (Cidade Tabajara – Olinda), Festival Natalino da Casa da cultura do Recife e Nação Cultural de Pernambuco (organizador: Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco).
---------------------------	---

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001											
2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Mestre Zé de Bibi nasceu no Sítio Maliça em 27 de julho de 1944, desde então permaneceu morando nesse sítio comprado pelo avô, Manoel Evangelista de Carvalho, mas vivia viajando frequentemente para negociação e venda da terras. Foi uma criança muito ágil, filho de Tito Evangelista do Carvalho e Maria Rosário do Espírito Santo, apreciadores de folguedos populares como mamulengo, coco, ciranda, carnaval (maracatu rural) e forró. Quando conheceu mestre Zé Honório em 1961, logo começou a brincar Cavalo-Marinho com ele. Foi nesse período que aprendeu a tocar rabeca, como bombo e ganzá. Um ano depois, em 1962, comprou o brinquedo e fundou o Boi Tira-Teima que está em atividade até hoje. Com 3 casamentos teve 14 filhos e 11 netos. Nenhum filho brinca hoje em dia e todos os netos brincam no grupo de Mirim e alguns deles já brincam no grupo dos adultos, Boi Tira-Teima.
--

9. ATIVIDADE

9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES
Origem: mestre Zé de Bibi fundou o Boi Tira-Teima em 1962. Motivo: Zé de Bibi admirava o Cavalo-Marinho do mestre Zé Honório, reconhecido na região (Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova e seu entorno) e se interessou em brincar com ele. Um ano depois formou seu próprio grupo Boi Tira-Teima. Transformação: Conforme os depoimentos do mestre Bibi recolhidos no dia 29 de janeiro de 2012, as toadas tradicionais do Cavalo-Marinho eram cantadas em um tom só, e com chamadas de menos variações comparando com o estilo atual. O mestre acredita que alguma transformação é necessária para a cultura “sobreviver” e diz: “nossa tradição parece que acabou mas não acaba”. Zé de Bibi incentiva seus 11 netos e netas para participar do Cavalo-Marinho, como caboclos de pena e baianas, são as figuras que atraem o público e também colhem dinheiro. No Cavalo-Marinho original havia apenas 2 caboclos de pena e 2 baianas, enquanto no Boi Tira-teima há 6 caboclos e 6 baianas. Segundo Zé de Bibi, não havia a figura ema nos cavalos-marinhos antigos e só surgiu recentemente.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES
O Boi Tira-Teima traz em suas histórias as narrativas de muitos brinquedos da região: narra sobre côco, sobre ciranda, sobre maracatu de baque solto. No seu próprio nome, utilizando a palavra Boi, traz consigo a lembrança deste folguedo conhecido em todo o Brasil. A brincadeira em si é típica desta região, difere, por exemplo, das brincadeiras de Cavalo-Marinho que ocorrem nas outras localidades inventariadas neste INRC. O brinquedo Boi Tira-Teima traz, portanto, narrativas peculiares da sua localidade. Mestre Zé de Bibi conta que a construção da sua vida no sítio Maliça sempre

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

foi ligada ao brinquedo. Segundo ele, assim que construiu sua casa, já construiu a sede do brinquedo. Gosta muito de ressaltar a própria origem do nome: maliça tem origem em uma planta com espinho fino que servia para inchaço. Atualmente, o sítio, as instalações construídas dentro do espaço, como o Museu do Cavalo-Marinho são reconhecidos e trazem uma representatividade significativa na região. O brinquedo, portanto, atrelado à atuação social e cultural de Mestre Bibi na região, possui uma representação importante para a comunidade local. Diversas vezes ao ano são realizados eventos festivos no sítio Maliça que é sempre organizado pelo Mestre e as pessoas que moram no lugar. Muitas vezes trazem o apoio de entidades públicas, porém, isso não desloca o significado que o brinquedo, o sítio e o mestre representam para a comunidade local.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1962	Fundação do grupo Cavalo-Marinho Boi Tira-Teima
2007	Recebimento do Prêmio Culturas Populares (Ministério da Cultura)
2009	Reconhecimento do Sítio Maliça como Sítio Histórico pelo IPHAN

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

Museu do Cavalo-Marinho e os bonecos: Ora Viva, Silvestre, Soldado, Caroca, Burra, Calunga, Ema, Caboclo de Pena, Perna de Pau, Empata Samba.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Pré-produção	- Ligação/visita à prefeitura para solicitar participação nos eventos culturais organizados no município (Às vezes a prefeitura convida o grupo para participar); - Inscrição nos editais dos festivais e eventos culturais através dos produtores culturais (Lucas o ex-secretário de Cultura do Glória do Goitá) - Fechamento do contrato (Acerto do valor de cachê, data, local da apresentação) - Comunicado interno (aviso da data e do local da apresentação aos membros do grupo) - Preparação: roupas (lavagem, passar ferro); instrumentos (colocar o bombo no sol para esticar o couro, afinar com registros em torno do arco do bombo); conserto ou manutenção dos indumentários e artefatos (se estiverem quebrados ou envelhecidos) - Alimentação (preparar lanche e refrigerante: fazer feira; cozinhar).
Produção	Apresentação
Pós-produção	Arrumação; realização do pagamento

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 03 13 F40 03****10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES**

STATUS	FUNÇÃO
Dono	Proprietário do grupo que investiu na aquisição e manutenção dos objetos (bichos, máscaras, roupas, artefatos etc.) e os espaços onde ocorrem as atividades do Cavalo-Marinho.
Mestre	Domina muitos setores ligados à brincadeira: colocar figuras, loas e toadas, ordem das figuras, produção de roupas e artefatos, bichos, etc. Esta denominação também serve para designar uma figura específica que mestra toda a parte dos arcos.
Caroca	Figura que 'introduz' a brincadeira, representa um negro e participa da história do Cavalo-Marinho do início ao fim.
Batedores (do banco)	São os três tocadores de instrumento do banco (instrumental) do Cavalo-Marinho, composto por <i>batedor do bombo</i> , <i>batedor do ganzá/mineiro</i> e <i>rabequista/rabequeiro</i> .

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	Mestre Zé de Bibi é o proprietário do Sítio Histórico Maliça de Glória do Goitá, e possui a sede, as roupas, a bicharia do Cavalo-Marinho Boi Tira-teima. Ele mantém a brincadeira com recursos próprios, de sua aposentadoria ou outros. O valor pago ao Cavalo-Marinho por alguma brincadeira ou apresentação serve tão somente para cobrir os gastos (e nem sempre cobre tudo) com transporte (locomção), alimentação dos brincadores e algum pequeno cachê.
QUEM PROVÊ	Mestre Bibi
FUNÇÃO	Manutenção da brincadeira.

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Materiais: Tecidos (Chita), fitas, couros, madeiras, alumínio, plásticos. Ferramentas: tesouras, agulhas, ferramenta de carpinteiro.
QUEM PROVÊ	Artesãos contratados pelo dono do Cavalo-Marinho. Geralmente são os componentes e familiares do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Manutenção de indumentários e artefatos para apresentação do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	Antes e durante a apresentação.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	Alimentação para membros do Cavalo-Marinho: arroz, macarronada, feijoada, pão com queijo, cachorro quente.
QUEM PROVÊ	Cavalo-Marinho: Dono do grupo e as mulheres da família do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As mulheres da família do dono do Cavalo-Marinho (esposa, filhas, netas) têm um papel importante de alimentar os brincadores (brincantes), que dançam e se movimentam por várias horas durante a apresentação.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****03****10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.**

DESCRIÇÃO	Bichos, bois, cavalos, burras e veados decorados em torno do terreiro onde acontece a brincadeira de Cavalo-Marinho.
QUEM PROVÊ	Mestre Zé de Bibi
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Decoração, delimitação do espaço e proteção

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Os brincadores do Cavalo-Marinho vestem-se com roupas específicas para a figura que eles vão interpretar, geralmente costuradas com tecidos estampados ou de chita. Algumas figuras usam chapéus, máscaras e arcos, entre outros adereços.
QUEM PROVÊ	Dono do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os trajes e adereços especiais simbolizam o papel de cada figura. Os indumentários e adereços das figuras do Cavalo-Marinho, em sua maioria, representam a vida da zona rural.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Vários tipos de danças acontecem durante a brincadeira do Cavalo-Marinho acompanhando os ritmos e as melodias executados pelo banco. Há alguns passos específicos denominados pelos próprios brincadores, tais como: mergulhão; tesoura; trupe. Observamos também a presença das danças semelhantes ou influenciadas por outros folguedos praticados na região: coco-de-roda, maracatu rural, caboclinho, marcha, ciranda.
QUEM EXECUTA	O Mestre e os figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada dança caracteriza cada figura ou a cena e é uma parte de entretenimento que atrai os espectadores. Hoje em dia, cada vez mais, está aumentando a demanda por uma oficina da dança do Cavalo-Marinho, em destaque a Casa da Rabeca, pelos dançarinos e atores que têm intenção de implementar as danças como uma forma de expressão nos seus espetáculos.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	Música é executada em maior parte do Cavalo-Marinho durante a brincadeira através dos cantos (toadas) acompanhados por instrumentos.
QUEM PROVÊ	Os figureiros e os tocadores do banco.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada toada corresponde a cada figura e descreve sua característica e personalidade.

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

10.11. INSTRUMENTOS MÚSICAIS	
DESCRIÇÃO	Cavalo-Marinho: rabeca, bombo, ganzá (mineiro).
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos de Cavalo-Marinho dessa localidade tocam instrumentos acústicos para tocar na rua. Quando o horário da apresentação do Cavalo-Marinho coincide com o do show das bandas, isto acaba por dificultar a audição dos espectadores de Cavalo-Marinho. Vários mestres já tiveram que parar a brincadeira por causa do som alto das bandas estilizadas. Isso, segundo eles, causa a redução do tempo da apresentação do Cavalo-Marinho, que antigamente durava até o dia amanhecer.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
Os membros do Cavalo-Marinho	Os próprios membros do Cavalo-Marinho guardam os instrumentos, indumentários e adereços utilizados após a apresentação, sob a coordenação do dono do grupo.
Funcionários de limpeza	No dia seguinte, os funcionários contratados para fazer limpeza limpam o local da brincadeira.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☐ VENDE ☐ TROCA ☐ OUTRO ☒		ESPECIFICAR	Vende-se a apresentação do brinquedo em contratos, como também, o grupo se apresenta para diversão e/ou datas celebrativas.
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 Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Sede do Cavalo-Marinho Boi Tirateima	Localidade 3 / Edificações - 03
Casa da Cultura	Sítio / Lugar - 01

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****03****14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS****15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS****15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

BENJAMIN, Roberto. **Folgedos e Danças de Pernambuco**. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 1989. 134 p. il.

SALLES, Sandro Guimarães de. **À sombra da Jurema Encantada**: Mestres Juremeiros na Umbanda de Alhandra. Recife: Ed. UFPE. 2010

SCHNEIDER, Adriana, Alcure. **A Zona da Mata é Rica de Cana e Brincadeira**: uma etnografia do mamulengo. 2007. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia, IFCS/ UFRJ, Rio de Janeiro, 2007.

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

Anexo 2 – Registro Nº 121-122

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 42

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	03	13	F40	03
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA, SANAÉ SHIBATA		
SUPERVISOR	João Paulo da França		
REDATOR	Sanae Shibata	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	03	13	F40	04
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Feira Nova / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Cavalo-Marinho Boi Ventania
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Cavalo-Marinho de Mestre Pissica
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER *ANEXO 4: CONTATOS*.

NOME	João Laurentino da Silva	☐ MASCULINO ☒ FEMININO	45
OCUPAÇÃO	Aposentado agricultor	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	04/09/1936
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☐ EXECUTANTE ☐ OUTRO _____		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

04



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

O Cavalo-Marinho Boi Ventania foi fundado em 1977 por João Laurentino da Silva, o mestre João Pissica, na cidade de Feira Nova-PE.

Em 2004, Pissica deu a forma atual ao brinquedo, adquirindo um conjunto de máscaras, bichos, artefatos e roupas de Cavalo-Marinho, que pertenciam ao mamulengueiro-rabequeiro Biu de Dóia (Severino Joventino dos Santos, atualmente com 60 anos e que permanece no grupo como rabequeiro) e de seu irmão, o brincador chamado Manivinha, já falecido. Ele disse em entrevista: “*comprei esse Cavalo-Marinho por trezentos reais*”.

Mestre Pissica vem atravessado dificuldades para “*botar o Cavalo-Marinho Boi Ventania dentro da cultura de Feira Nova*”. A principal dessas dificuldades é a falta de brincadores experientes: a maioria dos mais antigos já faleceu e os que estão ainda vivos são pessoas de idade avançada ou doentes a ponto de não se lhes permitir a participação no brinquedo. Atualmente, a maioria dos brincadores do Cavalo-Marinho Boi Ventania reside em Feira Nova, porém o grupo sempre conta com a presença de pessoas de outras localidades (Lagoa de Itaenga e Glória do Goitá) que também brincam em outros cavalos marinhos existentes nas suas cidades. Embora se mostre empenhado em permanecer com o grupo funcionando, o mestre Pissica também lamenta as poucas oportunidades para apresentações e a falta de apoio para a manutenção do folgado.

Mestre Pissica explicou, em entrevista, algumas sequências da brincadeira e as suas figuras principais:

Mergulhão – formação de 4 a 6 batedores (dançarinos), Caroca e Caroquinha (Mateus e Bastião), Liberão, Cara Branca e baianas, Mestre do baile (Mané do Baile) e baianas, Sardanha: professor que chega para ensinar às baianas e aos galantes, Empareado: Mororó e Machado, Valentão, Cabeção, Mestre Ambrósio: que vende e cobra o dinheiro da figura negociada com o capitão, Capitão, Caroca, Caroquinha, Catita, galantes e baianas, Mané Meu Filho (filho de mestre Ambrósio que vem para pegar aquela sorte que o capitão deve a mestre Ambrósio), Mestre Fostino, 2 baianas (filhas do mestre Fostino) e 2 galantes. Mestre Fostino é um retirante que chegou ao local com 2 filhas (baianas); ele é associado ao capitão que lhe cede 2 empregados (os galantes); nos seus retornos ao sertão, as filhas permanecem trabalhando como costureiras e aproveitam para namorar às escondidas com os galantes; ao descobrir os namoros, mestre Fostino obriga a realização do casamento para o qual é chamado o Padre, Padre (em vez de proceder ao casamento quer dançar na festa; chateado, o pai das noivas chama o Diabo), Diabo, Empata samba: o brabo,

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO						PE	01	03	13	F40	04
---	--	--	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

Cavaleiro, Caboclo de pena, Mané da Batata e Boi.

Figuras que raramente se apresentam hoje em dia:

- Ponte melindrosa, Mané da guiada
- Veio frio, Mestre Domingo, Professor
- Framacete (farmacêutico): que é para ser o curador dos doentes mas, ele mesmo, se mostra doente e ferido.
- Maria Combota e Mané Carité (a Veia e o Veio): uma mulher bêbada que tenta chegar em casa antes do marido, e o marido que também tenta chegar antes da mulher.
- Peleção
- Sapo cururu: a toada do “sapo cururu” aparece nas gravações da Missão da Pesquisa Folclórica de 1938; os versos “*Sapo cururu, na beira do rio/ Quando a chuva chove, ô Santana, cururu tem frio*” compõem a toada de chamada do boi do Cavalo-Marinho de algumas localidades
- Cachorro
- Gia
- Urubu: figura que come o restante do boi depois da sua morte e da partição.

Conforme mestre Pissica, a formação ideal de um Cavalo-Marinho é de 20 membros:

1. Capitão;
2. Caroca;
3. Caroquinha;
4. Catita,
- 5–7 galantes (três);
- 8–10 baianas (três);
11. cavaleiro;
12. boi,
- 13-15 três batedores (músicos do banco: rabeca, bombo, ganzá),
- 16-18 três figureiros (que saibam bater o mergulhão)
19. Carregueiro (carrega os bichos antes da apresentação; durante a apresentação, funciona como uma espécie de guia do boi; não se confunde com o figureiro do boi.

Atualmente são mais ou menos 10 os componentes do Boi Ventania que moram em Feira Nova e que sempre se apresentam com o grupo. Da localidade são, ainda, as pessoas que cumprem as tarefas de apoio. Pissica completa o grupo chamando brincadores do Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga ou do Boi Tira-Teima de Glória do Goitá (os 3 batedores do banco e os figureiros que saibam bater mergulhão).

Durante a pesquisa de campo do Inventário, observamos as apresentações do Boi Ventania no dia do padroeiro do município (Festa de São José, 18 de março de 2012) e em duas apresentações no evento organizado pelo Governo de Pernambuco (Feira Livre da Cultura, nas cidades de Feira Nova e João Alfredo, nos dias 25 e 26 de maio de 2012).

Antigamente, nos sítios onde o mestre Pissica morava, ocorriam brincadeiras do Cavalo-Marinho pelo Natal e na virada do ano novo. As programações oficiais aboliram esses eventos da tradição. Havia duas outras ocasiões em que acontecia (e não acontece mais) Cavalo-Marinho: a festa de rua de Nossa Senhora de Fátima, padroeira da (sociedade) Mortuária [sociedade beneficente, para a qual as pessoas contribuíam para obter o benefício do funeral (caixão, mortalha, velas, flores etc.)], que ocorria no mês de fevereiro e a Festa da Matança do Boi (comemoração das pessoas envolvidas com a matança do gado bovino, no antigo Matadouro Municipal, hoje desativado por inadequação sanitária), que ocorria nas proximidades do Natal.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

As apresentações do Boi Ventania acontecem atualmente no centro da cidade, em uma área que engloba os pontos principais, tais como igreja matriz, praça, centro cultural e prefeitura. Como em outras cidades da Zona da Mata Norte, essas festas ainda preservam a estrutura antiga: em frente à matriz é construída a praça e a partir daí seguem as ruas principais. Cavalo-Marinho acontece na rua um pouco distante em relação ao palco e ao parque de diversão, geralmente em lugares com menos visibilidade.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

O Cavalo-Marinho Boi Ventania se distribui através de alguns espaços que servem como pontos de apoio que atualmente são fundamentais para o seu funcionamento.

Percebe-se que, atualmente, o sentido e a função do espaço (sede e terreiro) enquanto lugares para acolher o brinquedo e promover a brincadeira estão bastante fragilizados neste grupo. A sede se estrutura quando ocorrem as apresentações do Cavalo-Marinho em Feira Nova, tendo como apoio a casa do mestre para receber parte das pessoas, a casa de Rosa (filha mais velha de João Pissica) que fica no mesmo loteamento (na Rua 4, Casa 17), que serve para cozinhar a alimentação para os brincadores e, também, a casa de Adriana (filha de Rosa e neta do mestre), localizada no bairro de Cajá, perto do centro, onde os brincadores se alimentam antes das apresentações na cidade.

As casas têm estrutura semelhante, dentro de um padrão das edificações construídas no loteamento da prefeitura. Essas casas têm problemas de esgotamento da chuva pelo teto e de canalização da água. O mestre lamenta a falta de recursos para ter uma sede própria para o Cavalo-Marinho.

A casa do mestre João Pissica (João Laurentino da Silva) está localizada à Rua 3, Casa 15, numa localidade um pouco afastada do centro da cidade conhecida pela comunidade por Jacarezinho, ou "Sem Terra". A área é um loteamento denominado pelo antigo prefeito, Jarbas Gonzaga, como bairro de Santo Expedito. O loteamento aparenta estar em processo de urbanização por parte da prefeitura municipal.

Observa-se que a casa é o ponto de referência para encontrar João Pissica, mestre e dono do Boi Ventania, mas não vem sendo utilizada para guardar o material do Cavalo-Marinho que é depositado em outra casa alugada, próxima da residência de Dionísio, sócio do Cavalo-Marinho, do qual teve de se afastar por questão de saúde. Mestre Pissica mantém esse depósito em consideração ao estado emocional do Dionísio que vive chorando pela tristeza de ser impossibilitado de participar das brincadeiras do Cavalo-Marinho.

O depósito fica localizado numa área definida como pertencente a uma localidade que tem como referência a casa de Josival, um animador cultural que brinca com bonecos gigantes, na periferia da cidade, na Rua São João. A casa é bem simples, possui três cômodos, teto baixo, condições precárias, sem iluminação elétrica funcionando, servindo apenas para guardar o material (lá estão depositados os bichos - boi, cavalo, burrinha, ema entre outros), máscaras e vestimentas. Na frente desta casa há um espaço amplo, no qual, segundo o mestre João Pissica, ele tentou algumas vezes fazer uns ensaios, mas desistiu porque no local há um alto índice de violência; durante os tais ensaios o grupo foi abordado por elementos que perturbaram e ameaçaram os brincadores.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

A prefeitura, organizadora da programação cultural, reserva os espaços para montar os palcos e o parque de diversão. A secretaria da cultura da prefeitura municipal define os grupos da tradição popular para encaixar na programação cultural e um representante entra em contato com os grupos para acertar o contrato, avisando qual o local autorizado para realizar a apresentação. Geralmente eles combinam a rua em frente a uma casa, centro cultural ou até bodega, que poderia colaborar com seu espaço para servir de camarim (lugar para troca de roupas, guardar os bonecos de bichos, como boi, cavalo e burrinha, e para aguardar e descansar). Mestres antigos do Cavalo-Marinho nos contam que, às vezes, havia confusão. Se os grupos brincassem na rua sem permissão, os policiais impediam a brincadeira e até ocorriam violências, tiros e mortes.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04****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 festa de São José (padroeiro do município de Feira Nova), Festa de Farinha, Casa da Rabeca (Cidade Tabajara – Olinda), Festival Natalino da Casa da cultura do Recife e Nação Cultural de Pernambuco (organizador: Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco)

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Conforme pesquisa da antropóloga Adriana Alcure Schneider, realizada em 2004, mestre João Pissica é reconhecido como dos melhores brincadores de Cavalo-Marinho da região (SCHNEIDER, 2007, p.136).

Brincadores de Cavalo-Marinho antigos, como João Picica (nascido em 1936), Generino (nascido em 1941), Zé de Bibi (nascido em 1942), Biu de Sabida (nascido em 1932) e Zé Preto (nascido em 1940), possuem um repertório extremamente variado, e por isso também são reconhecidos como sendo bons artistas. Por exemplo, Mané Barros, dono de um Cavalo-Marinho e de um maracatu, em Lagoa de Itaenga, atesta essa qualidade: “O melhor brincador de Cavalo-Marinho que a gente acha que tem agora, no país, da região, do mundo em geral, é um cidadão chamado João Picica. Se chegar em Feira Nova, essas palavras é dito”.

João Laurentino da Silva, conhecido como mestre Pissica, nasceu no Sítio Pau Santo, do atual município de Feira Nova (que, na época, pertencia ao município de Glória do Goitá). Desde cedo observava o Cavalo-Marinho do mestre Honório, e com apenas oito anos de idade, já na cidade de Feira Nova, fundou o grupo mirim de Cavalo-Marinho, batendo lata no banco (em vez do bombo), batendo (dançando) mergulhão e depois foi aprendendo as figuras principais (Sardanha, empariado, valentão, matuto da goma, entre outras).

Por haver se destacado, no grupo mirim, com seus 12 anos de idade foi convidado para brincar com mestre Zé Honório, em cujo grupo brincou por 9 anos. Depois, brincou em vários grupos e com vários folgazões - a maioria já falecida. Com pouco mais de 40 anos, em 1977, comprou as indumentárias de um Cavalo-Marinho em Vitória de Santo Antão e fundou seu próprio grupo, o Boi Ventania que está em atividade até hoje.

Identificamos três grupos ativos na localidade que convencionamos denominar, para esta pesquisa, de Área Sul Oeste: o próprio Boi Ventania, o Boi Tira-Teima de Glória do Goitá (mestre Zé de Bibi) e o Boi Teimoso, de Lagoa de Itaenga (mestre Borges Lucas). A estes últimos, o mestre Pissica tem ajudado na condição de figureiro, batedor de mergulhão e, de vez em quando, como batedor no banco.

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

Origem: mestre Pissica acredita que o Cavalo-Marinho veio da história dos índios.

Motivo: contou na entrevista que o motivo de brincar Cavalo-Marinho é, simplesmente, como brincadeira no sentido de diversão. Expressa, constantemente, o desejo de promover o grupo e lamenta a limitação dos recursos de que o grupo

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04**

dispõe para ganhar melhor visibilidade, especialmente quando se compara com o Boi Tira-Teima, de Gloria do Goitá, do mestre Bibi, com o qual vem colaborando como figureiro.

Transformação:

- Formação instrumental

O primeiro grupo de Cavalo-Marinho que Pissica conheceu tinha viola no lugar da rabeca. O nome do violeiro era Pedro Miguel, de Feira Nova. Segundo Pissica, depois foram aparecendo os rabequeiros para substituir os violeiros dentro do Cavalo-Marinho. Informa que o primeiro rabequeiro com que teve contato se chamava Jacui. Segundo Pissica, a musicalidade da viola e da rabeca são diferentes, e na opinião dele, rabeca era melhor, porque a viola só tocava o baiano (referindo-se a acompanhamento harmônico apenas) e a rabeca toca a melodia.

- “Entrar na cultura”: questão político-cultural e vigência do Cavalo-Marinho

O mestre utiliza com frequência a expressão “entrar na cultura”, querendo se referir à inserção do grupo no mercado cultural, fechando os seus contratos e recebendo cachês das suas apresentações. Na realidade, ele deseja se constituir como um ente de direito (pessoa de direito privado), com capacidade para se movimentar legalmente diante da burocracia do Estado.

Quando iniciamos a pesquisa dos grupos de Cavalo-Marinho, em dezembro de 2011 e até quando fizemos a entrevista em março de 2012, o mestre dizia que o grupo dele, o Boi Ventania, ainda “não tinha entrado na cultura”, embora houvesse brincado em festas regulares dos municípios da área aqui considerada porque não havia firmado contratos para apresentações e os cachês, acertados verbalmente, não estavam sendo pagos.

O mestre criticou o município de Feira Nova, porque “nunca havia cultura”, isto significando que não havia a secretaria da cultura municipal para atender especificamente a essa área e que por isso o seu grupo de Cavalo-Marinho não recebia apoio, levando o próprio mestre a bancar os custos de se manter em atividade. Em março de 2012, após a fundação da Secretaria de Cultura no município de Feira Nova, ele nos contou da sua expectativa positiva, porque “agora tem cultura em Feira Nova”.

No final do maio de 2012, Boi Ventania realizou cortejo de Cavalo-Marinho (30 minutos de duração para cada apresentação) em Feira Nova e em João Alfredo na programação “Cultura Livre na Feira” organizada pela Secretaria de Cultura do Governo do Estado de Pernambuco, e nessa ocasião João Pissica declarou: “agora o Boi Ventania entrou na cultura!”. Para o Boi Ventania poder receber o dinheiro a ser pago pelo Governo do Estado, o grupo precisou de alguma conta corrente, que o mestre não possuía, daí resolveram nomear o neto do mestre como “presidente”, pois ele possuía a conta, para assinar o contrato e receber o cachê.

- Baianas

O que sustentava as atividades do Cavalo-Marinho, conforme mestre Pissica e os depoimentos de outros membros do grupo era o dinheiro captado pelas baianas que atraíam muitos homens. Por isso elas deviam cantar bem e circulavam com um prato na mão para ganhar dinheiro, e elas ganhavam o valor suficiente para cobrir as despesas de todo o mundo. Quem fazia o papel de baiana era “mulher da vida”, segundo Pissica. Hoje em dia, são as netas e bisnetas do mestre que “botam” baianas. E como o local e o público do Cavalo-Marinho mudaram para o centro da cidade, um ambiente mais familiar, as baianas não têm mais a conotação de mulheres da vida, nem se dedicam a seduzir os homens para ganhar dinheiro.

O número das baianas era 2 antigamente, e 2 galantes; hoje aumentou para 3, 4 ou mais pares que se envolvem nas danças. O número de 2 pares tinha sentido no roteiro do Cavalo-Marinho, onde apareciam 2 filhas do mestre Fostino e 2 noivos (galantes), que causaram a festa de casamento, com a consequente entrada do Padre, do Diabo e da Morte, entremeio que era seguido daquela da entrada do boi.

Em pequenas apresentações com duração de 2 ou 3 horas, esses detalhes são abreviados, e se tornou mais importante o aumento das quantidades das “dançarinas” para atrair o público. João Pissica aproveita para incluir suas netas adolescentes como baianas na brincadeira do Cavalo-Marinho e também os seus netos como galantes, uma forma de incentivar a participação das novas gerações no brinquedo.

Tindara (Severino Miguel da Silva), um brincador antigo, de Ferreiros, informou que as 2 pastoras que acompanham os galantes são as filhas do Capitão. Elas fogem de casa para ver a festa dos Santos Reis do Divino e o pai, preocupado, ao procurar as filhas se envolve na festa, o que produz um entremeio destacado no Cavalo-Marinho.

Fábio Soares, neto do mestre Biu Alexandre, do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado, afirmou estar informado de que os que faziam essas pastoras geralmente eram meninos, netos ou bisnetos dos brincadores, contexto em que a troca da sexualidade fazia parte da graça do Cavalo-Marinho, pois nesse universo dominado por homens trabalhadores rurais, era mais fácil “bagunçar” se esses papéis fossem de meninos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04**

Hoje em dia, as meninas também fazem esses papéis.

O mestre Pissica recorda que no passado foram homens “travestidos” que faziam o papel de baiana, porém, depois de causar confusão com os que pensavam que os transvestis fossem mesmo mulheres, cujos ‘encantos’ estavam sendo vendidos, decidiram colocar só mulheres como Baianas.

- Duração da brincadeira

Antigamente, segundo declarou Pissica, o Cavalo-Marinho era de “pé-de-parede”, sem limite do tempo para “botar (apresentar) as figuras” à vontade, geralmente iniciando pelas 20h da noite e terminando mais ou menos às 5 horas da manhã seguinte.

O mestre lamenta que nas apresentações organizadas pelos órgãos públicos a duração do tempo é muito reduzida, o que não dá para apresentar todas as figuras. Outro motivo que dificulta a realização da brincadeira de “pé-de-parede”, é que os membros não brincam mais sem receber cachê. Antigamente, baianas coletavam dinheiro com os homens que assistiam Cavalo-Marinho, de um valor suficiente para sustentar o grupo, mas hoje em dia esse costume mudou, porque o Cavalo-Marinho é apresentado na rua como programação cultural do governo, num ambiente mais familiar.

João Pissica deseja produzir o DVD do Cavalo-Marinho, como o DVD do Estrela de Ouro de Condado, mas teima que não daria para caber no DVD - que geralmente tem duração de uma ou duas horas - todas as figuras que ele gostaria de registrar.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÃO**Como era João Pissica menino?**

“Quando era criança - vixe Maria! - eu fazia tudo na vida, quando era criança... era brincar no Cavalo-Marinho. (...) No Cavalo-Marinho fiquei admirado, aí juntei o Cavalo-Marinho de criança, batendo uma lata, batendo uma bacia, (...) e eu brincando de Cavalo-Marinho, com 8 anos de idade” (Entrevista com mestre Pissica no dia 18 de março de 2012)

Baianas

João Pissica e sua filha Rosa (responsável pela roupa e alimentação do grupo), assim contaram como as baianas eram principal atração do Cavalo-Marinho. Uma vez na brincadeira no Sítio Boto, localizado entre o caminho de Feira Nova e Vitória Santo Antão, tinha um local que sempre dava muita gente para ver o Cavalo-Marinho, na festa do tal Mané Cordeiro, onde Pissica mais jovem foi brincar.

“Foi no outro dia depois da Festa de Conceição da Glória, fomos a brincar Cavalo-Marinho lá no Mané Cordeiro, né. Brinquemo, na sexta para sábado no dia da Conceição, aí a baiana, diz que ia tirar o dinheiro da feira e na noite iria para (Sítio) Boto e foi para casa e fui brincar no (Sítio) Boto. No Boto só tinha folgazão. Esperemos não chegou nenhuma baiana. Tomaram conta da baiana comandaram para elas irem, nenhuma foi. Levantemo o Cavalo-Marinho, batemo mergulhão, e quando foi a hora de botar figura, o povo, ‘Cadê a baiana?’ e a gente ‘Chega já, chega já!’ e assim brinquemo até 3 horas da madrugada. Até 3 horas da madrugada, (‘Sem baiana?’, ao meu perguntar), sem baiana, e nessa hora o pessoal ‘Tchau! (a Baiana) Chega mai não!’ e arrastemo o cavalo em frente do povo saindo, aí arrastemo a brincadeira. Foi a festa depois da Conceição... Botemo um bocado de figura, para pessoal não ir embora, e o povo esperando por baiana, ‘Cadê a baiana, ah, quero mais não, sem baiana não presta!’ (...) aí povo saindo, né. Aí terminou o Cavalo-Marinho”

Mestre Pissica e Rosa seguiram e falaram da importância da baiana para a economia do grupo.

“Aqui antigamente a baiana ganhava dinheiro. Tava fantasiada, quando começava brincar o Cavalo-Marinho, ela cantava com aquela voz, botava fita nos homens, lá vai, na hora dela passar assim, tá entendendo, nos homens, ninguém saía, aí ela arranjava dinheiro e não pagava dinheiro (não precisava pagar cachê para elas). E a baiana que cantava nem canta mais e

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04**

tem que pagar (para elas hoje em dia). Mas antigamente baiana cantava assim, sabe, e pessoal gritava quando elas cantavam, gritavam para elas brincarem e ganhavam aquilo. E hoje, elas brincando tem que pagar. Quem brinca 25 conto para cada um, e se ela (baiana) não cantar não ganha, porque baiana tem que cantar, porque no Cavalo-Marinho tem que ter baiana que preste.”

“Para brincar sem (apoio financeiro do) prefeito não dá porque o dinheiro não sai do terreiro. Antigamente saía, tinha o momento que a baiana com dona da casa fazia aquela roda com um prato, porque tudo mundo dava dinheiro no prato, dali o dinheiro que ganhava dava para pagar os povos, né. E eles ainda ganhavam dinheiro na sorte. Hoje acabou-se, e não dá mais.” “Em esses brinquedos que ganha 800 contos, nem fica 5 conto na minha mão. Tem que partir o dinheiro para o povo todinho.”

(Entrevista com mestre Pissica e sua filha Rosa no dia 25 de abril de 2012)

Representação da religião de matriz africana ou ameríndia: Mané da Batata e Vaqueiro

Ao perguntar se havia outras figuras como o Caboclo de Pena, que representassem entidades religiosas de matriz afroameríndia, Pissica e Rosa disseram que existe o “Mané da Guiada” que vem da figura da burrinha ou Mané Batata que chama o Boi, que vem com Zé Vaqueiro, ou seja, a figura da burra ou Mané Batata é dirigida pelo espírito do mestre (do universo da jurema) encarregado para limpar espíritos, chamado Mané da Guiada, irmão do mestre chamado Zé Vaqueiro que conduz a figura Vaqueiro para, depois da entrada dessas duas figuras, a história do Cavalo-Marinho estar pronta para finalizar com a entrada do boi.

Procurei verificar com mestre Antonio Teles, do Estrela Brilhante de Condado e fiscal da Associação dos Juremeiros de Goiana, com Sandro Guimarães de Salles, autor do livro “À sombra da Jurema: a tradição dos mestres juremeiros na Umbanda de Alhandra”, e com Climério de Oliveira Santos, que escreveu dissertação de mestrado sobre caboclinhos, e eles identificaram os nomes dessas entidades.

Outro pesquisador do Cavalo-Marinho, Érico José Souza de Oliveira, que documentou as figuras do grupo Estrela de Ouro, de Condado, anota assim no seu livro (OLIVEIRA, 2006, p. 494):

“Mané da Burra (ou Mané Batata): É o responsável por trazer o Boi para o Capitão. Vem montado em uma burrinha feita da mesma forma que o cavalo do Cavaleiro e o Babau (...). Há informação de que ele é filho do Vaqueiro, mas, não a tivemos através do mestre Biu Alexandre.”

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1977	Mudança do local de morar, do sítio para cidade (maioria da família do mestre Pissica e outros membros do Cavalo-Marinho). Fundação do grupo Boi Ventania.
2004	Compra do novo Cavalo-Marinho (conjunto de mascaras, bichas, indumentárias, adereços e artefatos).
2011	Fundação da Secretaria de Cultura do município de Feira Nova (desmembrada da Secretaria de Educação).
Maio de 2012	Cadastro na Secretaria de Cultura do Governo de Pernambuco para participar das apresentações nas programações culturais. (Projeto Feira Livre da Cultura). Segundo entrevista com mestre Pissica: “Agora Boi Ventania entrou na cultura”.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04****10. PRODUTOS PATRIMONIAIS****10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

O violeiro Pedro Miguel do banco do primeiro Cavalo-Marinho que, em criança, Pissica conheceu, costumava cantar a toada do mestre Domingo:

“Mestre Domingo para onde você vai/
 Vou para casa, eu vou para casa do pai/
 Lê-o-lê-o- lê-o-Lô, / Lê-o-lê-o- lê-o-Lô/ (...)

Transcrição da entrevista realizada no dia 29 de janeiro de 2012.

A primeira parte “mestre Domingo ... casa do pai” são invariantes com a toada da mesma figura do Cavalo-Marinho Estrela de Ouro de Condado (OLIVEIRA, 2006, p. 416).

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Pré-produção	- Promoção/Inscrição para participar dos eventos: Visita à prefeitura para solicitar participação nos eventos culturais organizados no município (Às vezes a prefeitura convida o grupo para participar); Inscrição nos editais dos festivais e eventos culturais através dos produtores culturais (Dona Judith do Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga; Lucas o ex-secretário de Cultura do Glória do Goitá) - Fechamento do contrato (Acerto do valor de cachê, data, local da apresentação) - Comunicado interno (aviso da data e do local da apresentação aos membros do grupo) - Preparação: roupas (lavagem, passar ferro); instrumentos (colocar o bombo no sol para esticar o couro, afinar com registros em torno do arco do bombo); conserto ou manutenção dos indumentários e artefatos (se estiverem quebrados ou envelhecidos) - Alimentação (preparar lanche e refrigerante: fazer feira; cozinhar)
Produção	Apresentação
Pós-produção	Arrumação; realização do pagamento

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Dono	Proprietário do grupo que investiu na aquisição e manutenção dos objetos (bichos, máscaras, roupas, artefatos, etc.) e os espaços onde ocorrem as atividades do Cavalo-Marinho.
Mestre	Domina muitos setores ligados à brincadeira: colocar figuras, loas e toadas, ordem das figuras, produção de roupas e artefatos, bichos etc. Esta denominação também serve para designar uma figura específica que mestra toda a parte dos arcos.
Caroca	Figura que ‘introduz’ a brincadeira, representa um negro e participa da história do Cavalo-Marinho do início ao fim.
Batedores (do banco)	São os três tocadores de instrumento do banco (instrumental) do Cavalo-Marinho, composto por <i>batedor do bombo</i> , <i>batedor do ganzá/mineiro</i> e <i>rabequista/rabequeiro</i> .

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO		PE	01	03	13	F40	04
---	--	----	----	----	----	-----	----

Presidente (gerente)	A pessoa que possui conta bancária e responde como titular dos contratos fechados para realizar as apresentações. Antigamente era chamado de “gerente”, encarregado de também resolver as intervenções que aconteciam durante a apresentação como: policiais que investigam se o espaço da apresentação tenha sido autorizado; confusão causada pelos bêbados; profissionais procurando contato para possível contrato no futuro. Representante é apenas responsável pela assinatura do contrato e recebimento do dinheiro. Às vezes, o dono não possuía conta bancária ou não sabia assinar, daí surgiu necessidade de ter outra pessoa para essa função.
Sócio	A pessoa que divide as funções do dono, por exemplo, na compra dos indumentários e artefatos, ou aluguel do espaço.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	A sede, as roupas, a bicharia do Cavalo-Marinho Boi Ventania pertencem ao mestre João Pissica. Ele mantém a brincadeira com recursos próprios, de sua aposentadoria ou outros. O valor pago ao Cavalo-Marinho por alguma brincadeira ou apresentação serve tão somente para cobrir os gastos (e nem sempre cobre tudo) com transporte (locomoção), alimentação dos brincadores e algum pequeno cachê.
QUEM PROVÊ	Mestre João Pissica
FUNÇÃO	Manutenção da brincadeira.

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Materiais: Tecidos (Chita), Fitas, couros, madeiras, alumínio, plásticos. Ferramentas: tesouras, agulhas, ferramenta de carpinteiro.
QUEM PROVÊ	Artesãos contratados pelo dono do Cavalo-Marinho. Geralmente são os componentes e familiares do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Manutenção de indumentários e artefatos para apresentação do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	Antes e durante a apresentação.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	Alimentação para membros do Cavalo-Marinho: arroz, macarronada, feijoada, pão com queijo, cachorro quente.
QUEM PROVÊ	Cavalo-Marinho: Dono do grupo e as mulheres da família do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As mulheres da família do dono do Cavalo-Marinho (esposa, filhas, netas) têm um papel importante de alimentar os brincadores (brincantes), que dançam e se movimentam por várias horas durante a apresentação.

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

DESCRIÇÃO	Algumas figuras do Cavalo-Marinho desta localidade entram com artefatos: flechas (caboclos de pena), sombrinha (catita), arma (Liberão), chicote (Mané da Batata) e galho (sardanha).
QUEM PROVÊ	Mestre Pissica

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	04
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os objetos supracitados são utilizados nas coreografias e na performance dos entremeios para reforçar as características de cada figura.
-----------------------------	--

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	Os brincadores do Cavalo-Marinho vestem-se com roupas específicas para a figura que eles vão interpretar, geralmente costuradas com tecidos estampados ou de chita. Algumas figuras usam chapéus, máscaras e arcos, entre outros adereços.
QUEM PROVÊ	Dono do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os trajes e adereços especiais simbolizam o papel de cada figura. Os indumentários e adereços das figuras do Cavalo-Marinho, em sua maioria, representam a vida da zona rural.

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	Vários tipos de danças acontecem durante a brincadeira do Cavalo-Marinho acompanhando os ritmos e as melodias executados pelo banco. Há alguns passos específicos denominados pelos próprios brincadores, tais como: mergulhão; tesoura; trupe. Observamos também a presença das danças semelhantes ou influenciadas por outros folguedos praticados na região: coco-de-roda, maracatu rural, caboclinho, marcha, ciranda.
QUEM EXECUTA	O Mestre e os figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada dança caracteriza cada figura ou a cena e é uma parte de entretenimento que atrai os espectadores. Hoje em dia, cada vez mais, está aumentando a demanda por uma oficina da dança do Cavalo-Marinho, em destaque a Casa da Rabeca, pelos dançarinos e atores que têm intenção de implementar as danças como uma forma de expressão nos seus espetáculos.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Música é executada em maior parte do Cavalo-Marinho durante a brincadeira através dos cantos (toadas) acompanhado por instrumentos.
QUEM PROVÊ	Os figureiros e os tocadores do banco.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada toada corresponde a cada figura e descreve sua característica e personalidade.

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	Cavalo-Marinho: rabeca, bombo, ganzá (mineiro).
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos de Cavalo-Marinho dessa Localidade tocam instrumentos acústicos para tocar na rua. Quando o horário da apresentação do Cavalo-Marinho coincide com o do show das bandas, isto acaba por dificultar a audição dos espectadores de Cavalo-Marinho. Vários mestres já tiveram que parar a brincadeira por causa do som alto das bandas estilizadas. Isso, segundo eles, causa a redução do tempo da apresentação do Cavalo-Marinho, que antigamente durava até o dia amanhecer.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04****10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO**

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Os membros do Cavalo-Marinho	Os próprios membros do Cavalo-Marinho guardam os instrumentos, indumentários e adereços utilizados após a apresentação, sob a coordenação do dono do grupo.
Funcionários de limpeza	No dia seguinte, os funcionários contratados para fazer limpeza limpam o local da brincadeira.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA 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 Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Casa do Mestre Pissica	Localidade 3 / Edificações – 01
Casa da Cultura	Sítio / Lugares - 01

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****04****15. DOCUMENTOS INVENTARIADOS****15.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

BENJAMIN, Roberto. **Folgedos e Danças de Pernambuco**. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 1989. 134 p. il.

SALLES, Sandro Guimarães de. **Á sombra da Jurema Encantada**: Mestres Juremeiros na Umbanda de Alhandra. Recife: Ed. UFPE, 2010.

SCHNEIDER, ADRIANA, ALCURE. **A ZONA DA MATA É RICA DE CANA E BRINCADEIRA**: UMA ETNOGRAFIA DO MAMULENGO. 2007. TESE (DOUTORADO EM CIÊNCIAS HUMANAS) - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA E ANTROPOLOGIA, IFCS/ UFRJ, 2007.

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

Anexo 2 – Registro Nº 123

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 41

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	03	13	F40	04
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA, SANAÉ SHIBATA		
SUPERVISOR	João Paulo da França		
REDATOR	Sanae Shibata		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	03	13	F40	05
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADES	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Feira Nova, Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Dança
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Samba
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Roberto José do Nascimento	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	50
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural/servente de pedreiro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	09/09/1958
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☒ OUTRO: Dono do Cavalo-Marinho Boi teimoso (Lagoa de Itaenga – PE)		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

05



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 existe consenso entre os brincadores a respeito de uma nomenclatura dos passos.

As informações registradas nesta ficha são referentes à dança dos cavalos marinhos da localidade 3 (Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá), ressaltando que os grupos de cavalos-marinhos desses municípios apresentam muitas características diferentes em relação aos grupos das localidades 1 e 2. Atualmente, nos municípios citados existem três grupos de Cavalo-Marinho, um em cada município: em Lagoa de Itaenga consta o “Cavalo-Marinho Boi Teimoso” do mestre Borges Lucas; em Feira Nova, o “Cavalo-Marinho Boi Ventania” do mestre João Pissica; em Glória do Goitá, o “Cavalo-Marinho Tira-Teima” do mestre Zé de Bibi. Devido à escassez de brincadores experientes, os sambadores dessa localidade participam dos três cavalos marinhos, principalmente os tocadores são muito solicitados para atender aos três grupos.

A formação do banco e a produção musical são aspectos bem peculiares; quanto à formação instrumental, o banco ou terno (um termo também utilizado para definir o grupo de tocadores), é constituído pelos seguintes instrumentos musicais e seus respectivos tocadores: Mané Barros (no bombo); Luís Preto (no mineiro) e Biu de Doia (na rabeca).

A música do Cavalo-Marinho possui um caráter funcional e seu sentido está vinculado ao ato da brincadeira e consequentemente às outras formas de expressões artísticas que constituem o brinquedo, que são a dança e todo um vasto repertório de movimentos, gestos, vozes e as verbalizações das loas e diálogos que são manifestados através das figuras/figureiros. Conforme Laranjeira, a música durante a brincadeira do Cavalo-Marinho não funciona como um mero pano de fundo para as encenações: “Além disso, a própria música tocada pelo banco, de forma bastante acelerada, não é um mero pano de fundo, é gerador de intensidades que provocam estados corporais tônicos diferenciados nos brincadores e também no público” (LARANJEIRA, C. D., 2008, p. 2).

Musicalmente, a função do tocador de bombo é fazer a marcação rítmica da música do Cavalo-Marinho e ele também é o toadeiro, puxa as toadas. O tocador do bombo executa as células rítmicas principais e a baqueta inferior (o bacalhau), que faz “repincados” e acentuações a partir da base rítmica, o que confere à música destes grupos uma musicalidade bastante vigorosa.

A dança presente nesses grupos de Cavalo-Marinho também difere bastante em comparação aos grupos das

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****05**

localidades 1 e 2. No Cavalo-Marinho de bombo existe a figura das baianas, duas mulheres que permanecem quase durante toda a duração da brincadeira executando uma dança sem alterações: com os pés fixos no chão elas giram o tronco no eixo de um lado para o outro, enquanto seguram com as duas mãos um lenço que passa por trás do pescoço. Os brincadores possuem apitos e, ao contrário do que acontece nas outras duas localidades, mais de um brincador pode utilizar o apito simultaneamente. Vale salientar que quase todos os brincadores desses 3 cavalos marinhos têm mais de 40 anos, porém a dança dos brincadores desta localidade é extremamente vigorosa.

A maioria dos trupes acontece apenas com um ou dois brincadores em frente ao banco. O magui, apesar de manter a mesma célula rítmica dos cavalos marinhos das outras localidades, acontece de maneira completamente diferente. Apesar de se formar uma roda, os brincadores executam o magui em duplas fixas, ou seja, apenas uma dupla fica jogando entre si, enquanto os demais assistem. Ao comando do apito alterna-se a dupla. O magui acontece e é dividido em 3 momentos distintos. O primeiro é este em duplas, e o terceiro os brincadores fazem uma roda bem pequena, todos voltados para o interior da roda e marcam o tempo forte do compasso com pisadas seguras com os pés juntos em direção ao centro da roda.

Nesta localidade não existe o “Baile dos Arcos”. Ao final da brincadeira o grupo segue em cortejo até a “toda”, sede ou qualquer casa que tenha servido de apoio naquela ocasião.

Referência: LARANJEIRA, C. D. Cavalo-Marinho: uma dança pós-dramática do Brasil? Disponível em < www.portalabrace.org/.../Carolina%20Dias%20Laranjeira%20-... > Acesso em 05/08/2012.

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 salgadinhos 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****03****13****F40****05****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS****LAGOA DE ITAENGA****Memória:**

- O **sítio Arrombado** e o **sítio Angico** foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho, atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois serviu por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos-marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ**Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá**

- Localiza-se o **Sítio Histórico do Cavalo-Marinho** que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA**Matadouro Municipal de Feira Nova (Memória)**

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de boi cuja carne era tratada para consumo, o seu Cavalo-Marinho era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000.

Prefeitura Municipal de Feira Nova (marco atual)

A frente da prefeitura é um espaço público onde o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) costuma realizar ensaios ou apresentações.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Nos lugares onde são formados os terreiros para brincar o Cavalo-Marinho geralmente se aglutinam pessoas ao redor do banco e dos brincadores, e nessas ocasiões também ocorrem outras atividades tais como: comercialização de alimentos (lanches) e bebidas, tanto para aqueles que participam ativamente (brincando) quanto para os que participam indiretamente assistindo.

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região (Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova) têm em seu calendário de apresentações algumas datas fixas onde geralmente os grupos são contratados, tais como:

- Festa do padroeiro de seu respectivo município: Lagoa de Itaenga (São Sebastião, 20 de janeiro); Feira Nova (São José, 19 de março); Glória do Goitá (Nossa Senhora da Glória, 15 de agosto). São festas organizadas pela prefeitura local em parceria com a igreja católica. Os grupos se apresentam na rua e esse tipo de evento possui um lado religioso que inclui romarias, novenas e missa solene. E também uma programação que promove na praça local, feira e exposição de produtos artesanais, shows com artistas locais, parque de diversões, ocorre também a contratação de grupos da cultura tradicional.

- No ciclo natalino: Natal (25 de dezembro); Ano Novo (1º de janeiro); Dia de Reis (6 de janeiro).

Obs.: No Natal e dia de Reis a Casa da Rabeca do Brasil (Tabajara/Paulista) realiza há 17 anos encontros que reúnem os grupos de Cavalo-Marinho;

- Festa da Farinha em setembro (Feira Nova);

- Festa da Mortuária em novembro (Feira Nova);

- Festa do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi em 28 de janeiro (local: Sítio Histórico do Cavalo-Marinho em Glória do Goitá);

- Casa da Cultura realiza evento no ciclo natalino (dezembro) promovido pela Fundarpe;

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****05****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-Marinheiros 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
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Borges Lucas, batizado como Roberto José do Nascimento, relata que nunca foi reconhecido por esse nome durante sua vida, desde a infância recebeu o apelido de Borges Lucas, certamente, porque Lucas era o nome de seu avô e de seu pai; isso geralmente acontece quando um nome torna-se uma autodenominação para os descendentes de um núcleo familiar.

Nasceu no sítio Eixo Grande no município de Lagoa de Itaenga, em 09/09/1958, vem de uma família numerosa, seus pais tiveram vinte e dois filhos, dos quais, sobreviveram apenas nove. Seus pais viviam da agricultura, "no inverno plantava roça e no verão plantava cana", logo, foi necessário que todos os filhos comessem a trabalhar muito cedo para ajudar no sustento. Borges Lucas relata que teve a oportunidade de frequentar treze escolas, mas não conseguiu se adaptar à rotina escolar porque segundo ele, só "ia para escola para bagunçar e apanhar", o castigo da palmatória o fez evadir várias vezes, e assim decidiu abandonar os estudos. Os momentos de lazer e diversão recordados foram aqueles em que o Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané chegava para animar a comunidade, se apresentando pelos sítios da redondeza de Lagoa de Itaenga. Zé Mané era o dono do Cavalo-Marinho, morava no sítio Malícia (Glória do Goitá).

Em depoimento, Borges Lucas contou que a sua família gostava muito de ir assistir as apresentações do Cavalo-Marinho, especialmente seu pai que era um grande apreciador do brinquedo e sempre o levava para ver a brincadeira. Com uma vida de muito trabalho e pouca diversão, para o menino Borges Lucas, brincar no Cavalo-Marinho lhe parecia algo bem atrativo, sonhava em brincar de Catita, porém seu pai não permitia. Numa certa ocasião, quando tinha aproximadamente 16 anos, surgiu uma oportunidade de substituir um figureiro que botava a figura da Catita no Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané; este lhe convidou e conversou com o seu pai, Zé Lucas, para que permitisse que o menino brincasse; Zé Lucas diante da insistência do filho deu a permissão e esta foi sua primeira participação como figureiro no Cavalo-Marinho.

A partir daquele dia, Borges Lucas se lançou no universo do brinquedo e com dedicação vem trilhando esse caminho

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****05**

que lhe formou mestre de Cavalo-Marinho. De Catita passou a brincar de Corumba, daí começou a aprender com o mestre Zé Mané que o treinou ensinando as loas e o jeito de cada figura atuar, assim se deu sua formação de figureiro, recebendo ensinamentos de um mestre, observando, fazendo, mergulhando no rico universo da brincadeira. Estimulou seis de seus irmãos para também brincarem no Cavalo-Marinho e eles o acompanharam por alguns anos, depois se afastaram.

Borges Lucas conta que quando a música passou a lhe interessar ele já tinha uns dez anos brincando de botar figura, depois de tanto tempo ouvindo e dançando ao som do banco, despertou-lhe o interesse em participar tocando bombo e pandeiro, e não conseguiu desenvolver-se com a rabeca, mas essa experiência foi fundamental para compreender a música; Borges Lucas é também um bom toadeiro. Sua formação aconteceu gradualmente, participou de outros grupos de Cavalo-Marinho da região, sempre observando e buscando saber, ele aprendeu sobre como confeccionar as máscaras, conhece sobre a música, as danças, as figuras, as roupas, as indumentárias e a bicharada.

Atualmente, aos 54 anos, Borges Lucas é um mestre feito, ele mestra o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinho Boi Teimoso fundado em 2006, em Lagoa de Itaenga, e vem enfrentando a realidade de um novo tempo, buscando melhores condições para manter ativa essa brincadeira que resiste pela força de muitos brincadores, que, como ele, continuam segurando a pisada.

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 cênicas, 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**9.3. CRONOLOGIA**

DATA	DESCRIÇÃO
-----	-----

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****05****10. PRODUTOS PATRIMONIAIS****10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

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

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Apresentações	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. 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.
Ensaaios	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 brincadores 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.
Figureiro	Colocar as figuras.
Toadeiro	Cantar as toadas e loas nos momentos certos.
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****03****13****F40****05****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 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	03	13	F40	05
---	----	----	----	----	-----	----

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	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. 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 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. Adereços - 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).
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.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	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. 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. Os movimentos da dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupês, passos, pisadas, tombos e carreiras. A maior parte da dança é realizada de frente para o “banco” (banco de madeira onde ficam sentados os músicos que tocam bombo, mineiro e rebeca). 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. 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. 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
------------------	---

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	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.
QUEM EXECUTA	A dança é executada principalmente pelos figureiros. Nos momentos dos “trupés” e do “magui” é comum também que pessoas do público com algum conhecimento da dança participem.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As danças fazem parte da composição das figuras quando entram na roda do Cavalo-Marinho.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Durante toda brincadeira, o banco de tocadores (formado pelo tocador do Bombo, o rebequista e o mineirista) executa música acompanhando/conduzindo as “cenas” que compõem dramaturgia do Cavalo-Marinho. A relação da dança com a música é direta e precisa.
QUEM PROVÊ	A música fica sob a responsabilidade dos integrantes do banco de tocadores, sendo que algumas figuras também cantam loas e toadas específicas.
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 MÚSICAIS	
DESCRIÇÃO	Os instrumentos presentes nas brincadeiras dos Cavalos Marinhos desta localidade (Sul-Oeste) são: Bombo, rebeca e mineiro.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho e/ou os tocadores possuem seus próprios instrumentos musicais
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 PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☐	VENDE ☒	TROCA ☐	OUTRO ☐	ESPECIFICAR	
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM ☒	NÃO ☐	PRINCIPAL FONTE DE RENDA ☐	COMPLEMENTO ☒	
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO ☒	INTERMEDIÁRIO ☒	COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO ☐		

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****05****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 3 / Formas de Expressão - 07
Banco	Localidade 3 / 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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	05
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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)	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	03	13	F40	06
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Diálogos
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Roberto José do Nascimento	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	50
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural/servente de pedreiro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	09/09/1958
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☐ OUTRO: Dono do Cavalo-Marinho Boi teimoso (Lagoa de Itaenga – PE)		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****06****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

Segundo pesquisas já realizadas, o Cavalo-Marinho é um teatro de rua tradicional cuja origem remonta ao período colonial e tem no ciclo da produção canavieira nordestina seu principal contexto de surgimento, estruturação e miscigenação de influências culturais de influência ibérica, ameríndia e afro-brasileira. Na zona da mata norte esse processo foi vivenciado especialmente dentro dos engenhos de cana de açúcar.

É uma brincadeira de tradição oral que vem há décadas agregando trabalhadores rurais que através da expressão cênica, da dança e da música, interpretam num terreiro formado no meio da rua aproximadamente 76 figuras (personagens) que compõem várias cenas, a partir de um roteiro tradicionalmente definido que conta a história de um senhor de engenho (o capitão marinho) que quer realizar um “baile” para homenagear “os santos reis do oriente”.

Para essa “empeleitada” são chamados dois negros, Caroca (com sua companheira, a Catita) e o Corumba que são empregados contratados pelo Capitão Marim (Capitão Marinho) para tomar conta de seu terreiro (na dimensão do imaginário que é criado pelos brincadores esse terreiro (lugar) pode também ser uma fazenda, uma festa (um baile), isto pode variar bastante).

A partir da entrada dessas duas figuras que assumem o compromisso de tomar conta do terreiro, inicia-se o enredo da história e vão chegar ao terreiro para se apresentar uma sequência de figuras que passam a encenar com eles. Essa encenação acontece através de diálogos que são estabelecidos entre as figuras e se estruturam em torno do enredo principal, que por sua vez é aberto para a articulação de diversos temas que são trazidos pelas figuras.

Os diálogos são fundamentais para indicar ao público qual o perfil de comportamento da figura, a mensagem que ela quer passar, as ações que ela precisa realizar para dar sentido à cena; é através dos diálogos que se pode compreender a história que está sendo contada durante a brincadeira e quem é cada figura que chega ao terreiro. Uma figura depende do diálogo criado pela outra, ambas se retroalimentam para animar a teatralização e envolver o público. Os diálogos são as principais produções artísticas representativas da manifestação cênica na brincadeira do Cavalo-Marinho.

Podemos pensar que a reunião de todos os diálogos feitos pelas figuras compõe um grande texto teatral, um macro organismo repleto de ações, de tensões e de emoções que comunicam as ideias e as visões de mundo dos

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE 01 03 13 F40 06**

brincadores, onde a oralidade, a ludicidade, as máscaras e os adereços, a música, a dança e a poesia se conectam para materializar no tempo e no espaço todo o imaginário secular imanente nessa brincadeira. Os diálogos são manifestos pelas vias do corpo do(a) figureiro em movimentos, gestos, sons e silêncios.

Uma gama infinita de emoções transita nessa interação entre os brincadores e o público, que discursam sobre diversos temas que se referem à realidade da vida social local, tais como a exploração do trabalho, o sexo, as relações de poder e de gênero que são expressas por meio do sarcasmo, da “safadeza”, do humor, da pancadaria, do duplo sentido, da improvisação, do choro e do riso, o que torna esse ambiente mais adequado para as temáticas do mundo dos adultos. Os diálogos possuem como base uma estrutura fixa significativa para cada figura, contudo, pode ser variável e aberta para as improvisações do figureiro.

Um aspecto importante a considerar é a relação dinâmica entre os brincadores e o público que pode também intervir na improvisação dos diálogos. Nesta perspectiva, o público não é mero receptor, e sim mais um dos elementos estruturais e propiciadores para a existência dos diálogos, eles participam, divertem-se, sentem prazer e são coniventes com o faz-de-conta da encenação.

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

Os diálogos são formas de expressão cênica características do brinquedo do Cavalo-Marinho e são praticados 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 dialogando entre si.

O público, aglutinado ao redor, assiste a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar preferencialmente ao ar livre, destacando que o terreiro pode possuir ou não um proprietário. A brincadeira pode acontecer na frente ou no quintal de alguma casa; em uma praça ou em uma rua com boa iluminação e terreno plano; na frente da sede do próprio Cavalo-Marinho ou de outro grupo.

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.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**LAGOA DE ITAENGA**

(Marco edificado em condição de memória)

- O sítio Arrombado e o sítio Angico foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho. Atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois serviu por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ

(Marco edificado em condição vigente)

Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá

- Localiza-se o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA

(Marco edificado em condição vigente)

- Matadouro Municipal de Feira Nova

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica; sempre que havia a matança de um boi, cuja carne era tratada para o consumo e comércio local, naquelas ocasiões o Cavalo-Marinho dele era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000. O Matadouro ainda encontra-se em funcionamento, embora, o evento

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****06**

acima citado do qual participava o Cavalo-Marinho do João Pissica não esteja mais acontecendo.

- Prefeitura Municipal de Feira Nova

O espaço externo da prefeitura de Feira Nova, mais especificamente a área que fica defronte para a entrada do prédio, é um espaço público no qual o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) vem realizando há aproximadamente 15 anos seus ensaios e/ou apresentações. Esse espaço é uma referência para o Cavalo-Marinho Boi Ventania que busca se valer do patrulhamento feito por policiais ao redor da edificação e assim poder realizar com mais segurança os ensaios do brinquedo.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Nos lugares onde são formados os terreiros para brincar o Cavalo-Marinho geralmente se aglutinam pessoas ao redor dos brincadores, e nessas ocasiões também ocorrem outras atividades tais como: comercialização de alimentos (lanches) e bebidas, tanto para aqueles que participam ativamente (brincando) quanto para os que participam indiretamente assistindo.

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região (Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova) têm em seu calendário de apresentações algumas datas fixas onde geralmente os grupos são contratados, tais como:

- Festa do padroeiro de seu respectivo município: Lagoa de Itaenga (São Sebastião, 20 de janeiro); Feira Nova (São José, 19 de março); Glória do Goitá (Nossa Senhora da Glória, 15 de agosto). São festas organizadas pela prefeitura local em parceria com a igreja católica. Os grupos se apresentam na rua e esse tipo de evento possui um lado religioso que inclui romarias, novenas e missa solene. E também uma programação que promove na praça local, feira e exposição de produtos artesanais, shows com artistas locais, parque de diversões, ocorre também a contratação de grupos da cultura tradicional.

- No ciclo natalino: Natal (25 de dezembro); Ano Novo (1º de janeiro); Dia de Reis (6 de janeiro).

Obs.: No Natal e dia de Reis a Casa da Rabeca do Brasil (Tabajara/Paulista) realiza há 17 anos encontros que reúnem os grupos de Cavalo-Marinho;

- Festa da Farinha em setembro (Feira Nova);

- Festa da Mortuária em novembro (Feira Nova);

- Festa do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi em 28 de janeiro (local: Sítio Histórico do Cavalo-Marinho em Glória do Goitá);

- Casa da Cultura realiza evento no ciclo natalino (dezembro) promovido pela Fundarpe.

7. TEMPO**PERIODICIDADE**

No passado, a quantidade de brinquedos de Cavalo-Marinho era bem maior, brincavam com mais frequência e a brincadeira durava 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.

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.

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.

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 consequentemente, promovem que esses grupos possam atuar com mais frequência.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	06
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

7.1. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Borges Lucas, batizado como Roberto José do Nascimento, relata que nunca foi reconhecido por esse nome durante sua vida, desde a infância recebeu o apelido de Borges Lucas, certamente, porque Lucas era o nome de seu avô e de seu pai; isso geralmente acontece quando um nome torna-se uma autodenominação para os descendentes de um núcleo familiar.

Nasceu no sítio Eixo Grande no município de Lagoa de Itaenga, em 09/09/1958, vem de uma família numerosa, seus pais tiveram vinte e dois filhos, dos quais, sobreviveram apenas nove filhos. Seus pais viviam da agricultura, “no inverno plantava roça e no verão plantava cana”, logo, foi necessário que todos os filhos comessem a trabalhar ainda criança para ajudar no sustento da casa. Borges Lucas relata que teve a oportunidade de frequentar treze escolas, mas não conseguiu se adaptar à rotina escolar porque segundo ele, só “ia para escola para bagunçar e apanhar”, o castigo da palmatória o fez evadir várias vezes, e assim decidiu abandonar os estudos. Os momentos de lazer e diversão recordados foram aqueles em que o Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané chegava para animar a comunidade, se apresentando pelos sítios da redondeza de Lagoa de Itaenga. Zé Mané era o dono do Cavalo-Marinho, morava no sítio Malícia (Glória do Goitá) e vendia miudezas. Havia uma riqueza de manifestações da cultura tradicional presente na região. Borges Lucas cita, além do Cavalo-Marinho, o maracatu e o coco de roda como brincadeiras que animavam e divertiam a comunidade.

Em sua narrativa conta que a sua família gostava muito de ir assistir as apresentações do Cavalo-Marinho, especialmente seu pai que era um grande apreciador do brinquedo e sempre o levava para ver a brincadeira. Com uma vida de muito trabalho e pouca diversão, para o menino Borges Lucas, brincar no Cavalo-Marinho lhe parecia algo bem atrativo, sonhava em brincar de Catita, porém seu pai não permitia. Numa certa ocasião, quando tinha uns 16 anos, surgiu uma oportunidade de substituir um figureiro que botava a figura da Catita no Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané; este lhe convidou e conversou com o seu pai, Zé Lucas, para que permitisse que o menino brincasse, o Zé Lucas diante da insistência do filho deu a permissão e esta foi sua primeira participação como figureiro no Cavalo-Marinho.

A partir daquele dia, Borges Lucas se lançou no universo do brinquedo e com dedicação vem trilhando esse caminho que lhe formou mestre de Cavalo-Marinho. De Catita passou a brincar de Corumba, daí começou a aprender com o mestre Zé Mané que o treinou ensinando as loas e o jeito de cada figura atuar, assim se deu sua formação de figureiro, recebendo ensinamentos de um mestre, observando, fazendo, mergulhando no rico universo da brincadeira. Estimulou seis de seus irmãos para também brincarem no Cavalo-Marinho e eles o acompanharam por alguns anos, depois se afastaram.

Conta que quando a música passou a lhe interessar ele já tinha uns dez anos brincando de botar figura, depois de tanto tempo ouvindo e dançando ao som do banco, despertou-lhe o interesse em participar tocando bombo e pandeiro, e não conseguiu desenvolver-se com a rabeca, mas essa experiência foi fundamental para compreender a música. Borges Lucas é também um bom toadeiro. Sua formação aconteceu gradualmente, participou de outros grupos de Cavalo-Marinho da região, sempre observando e buscando saber, ele aprendeu sobre como confeccionar as máscaras, conhece sobre a música, as danças, as figuras, as roupas, as indumentárias e a bicharada.

Atualmente, aos 54 anos, Borges Lucas é um mestre feito, ele mestra o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinho Boi Teimoso fundado em 2006, em Lagoa de Itaenga, e vem enfrentando a realidade de um novo tempo, buscando melhores condições para manter ativa essa brincadeira que resiste pela força de muitos brincadores, que como ele, continuam segurando a pisada.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

06

9. ATIVIDADE

9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

ORIGENS

A encenação e os **diálogos** são atividades constitutivas do Cavalo-Marinho enquanto uma manifestação cultural. São elementos presentes desde a origem da própria brincadeira. Deriva da mais antiga tradição teatral popular, caracteriza-se pela representação da ação dançada, cantada, **dialogada** e acompanhada por instrumentos musicais. As notícias mais antigas sobre um folguedo (na matéria jornalística, intitulado por “bumba meu boi”) são referências encontradas em jornais do século XIX, por volta de 1840 (Ver jornal *O Carapuceiro*, publicado no Recife em 11/01/1840.)

Nas regiões nordestinas onde estão presentes os grupos de Cavalo-Marinho, consta que os diálogos são saberes e práticas que foram aprendidos empiricamente e através da oralidade vêm sendo transmitidos de geração em geração. Borges Lucas relata que ele aprendeu por observação, imitação e guardando na memória toda informação recebida, assistindo outros figureiros encenarem as figuras, conversando com outros mestres e principalmente praticando.

MOTIVAÇÕES

O SENTIDO LÚDICO

Os diálogos são produções artísticas representativas da manifestação cênica na brincadeira do Cavalo-Marinho. E a ludicidade é força motriz capaz de sustentar a permanência desse imenso conjunto de saberes e práticas que vem sendo transmitido de geração em geração. No Cavalo-Marinho, os diálogos representam a máxima organização da linguagem verbal a serviço da expressão cênica, é uma expressão da coletividade, é a representação da sociedade falando e agindo através das figuras em suas tramas. A ludicidade é presente em todo o processo de manifestação da brincadeira, na expressão corporal dos figureiros pode-se observar toda a exploração da espacialidade, da motricidade, da gestualidade e do movimento que se torna dança. Brincar Cavalo-Marinho enquanto um modo de ser livre para homens e mulheres é um contraponto à realidade do trabalho pesado na lavoura, na usina, na lida doméstica ou nos espaços formalizados do cotidiano.

SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

Podemos analisar que os diálogos, as encenações e as figuras vêm sofrendo transformações ao longo do tempo, alterando o sentido da brincadeira do Cavalo-Marinho que inserida no contexto social, transforma-se em contato com as culturas, com as necessidades dos grupos sociais, com as lutas, os problemas e as contradições sociais e políticas. A cada adaptação na roda viva do mundo globalizado esses saberes e práticas também se transmudam, conhecimentos são esquecidos, outros permanecem, outros são recriados.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Os diálogos são parte constituinte do brinquedo do Cavalo-Marinho portanto é parte integrante das narrativas contadas na manifestação cultural bem como representa sua própria dinâmica enquanto um “teatro” com “falas” e “cenas”. O diálogo representa assim a ponte entre as figuras e o público que acompanha o desenvolvimento do brinquedo. Muitos diálogos trazem referências da própria realidade da região, isso cria um laço de identidade entre público e brincadores e dos próprios brincadores com seus “personagens” – figuras. Citemos alguns exemplos abaixo.

Trecho dos diálogos na entrada do Ora-Viva, a figura chega no terreiro e é recebida pelo capitão que o chama para trabalhar.

- Ora-Viva: Capitão, boa noite! Gostou da minha chegada?
- Capitão: Ora-Viva, boa noite!
- Ora-Viva: Capitão, eu lhe dei boa noite.
- Capitão: Boa noite!
- Ora-Viva: Boa Noite, capitão! Pra quê mandou me chamar? Tá com medo?
- Capitão: Pra trabalhar. Que que ocê tem pra vender? Vamos mostrar. Vamos trabalhar.
- Ora-Viva: Positivo
- Capitão: Vamos trabalhar.
- Ora-Viva: Tá nervoso, tá?
- Capitão: Tô nada!

[O Ora-Viva corre para cima dos tocadores ameaçando-os.]

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****06**

- Ora-Viva: *[grita]* Tá com medo, hein?

[Se dirige ao capitão e pergunta:] Capitão, pra quê mandou me chamar?

- Capitão: Pra trabalhar. Pra ver o que'cê tem pra vender.

- Ora-Viva: Tem gente pra trabalhar mais eu?

- Capitão: Tem. Tem um nêgo, uma Caroca. Tudo aqui pra trabalhar

- Ora-Viva: Cadê ele?

- Ora-Viva: É pra trabalhar bem ligeiro.

[Se aproxima o Caroca e Catita (a mulher do Caroca)]

- Caroca: ôpa!!!

- Catita: *[falando com voz fina, meio dengosa, se insinua para o Ora-Viva]* Aaaaaaii!

- Ora-Viva: Capitão! É pra trabalhar com chuva ou com sol?

- Capitão: *[ordena]* É com chuva!

[O capitão faz sinal para o banco que começa a tocar e as três figuras (a Catita, o Ora-Viva e o Caroca) recuam e se

re-aproximam dançando em direção ao banco.]

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
-----	-----

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

O conjunto de diálogos que está relacionado às figuras e às encenações existentes no Cavalo-Marinho (Não há como quantificar esse bem cultural).

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADES
Processo de transmissão dos saberes e práticas	Podemos considerar que há um processo de trabalho relacionado aos diálogos no que se refere aos processos de transmissão dos saberes e das práticas em torno desse bem cultural, analisando que as etapas desse processo de trabalho acontecem geralmente no cotidiano dos brincadores quando esses assumem entre si uma relação de ensino-aprendizagem, onde geralmente um mestre ou um figureiro de grande saber e prática decide ensinar a outros. Há também depoimentos de brincadores que afirmam terem aprendido sem uma intervenção direta de um mestre, e que de forma autodidata, por meio da observação e da imitação desenvolveram seu próprio processo de aprender. O que sabemos é que o processo é vivenciado no cotidiano e principalmente na prática da brincadeira. Devemos considerar que esse processo de aprender depende muito do contexto social de cada grupo (brincadores), por isso varia de um grupo para outro. Atualmente essa transmissão vem sendo feita não só se valendo da oralidade, mas também de recursos tecnológicos. Registro abaixo as etapas do processo de trabalho do mestre Borges Lucas para aprender os diálogos, que são a forma mais comum de transmissão e aprendizagem da cultura do Cavalo-Marinho; a maioria dos brincadores tradicionais vivenciaram esse processo. Além de Borges Lucas, podemos citar os mestres Zé de Bibi, João Pissica, Antonio Teles, Mariano Teles, Luís Paixão, Biu Alexandre, entre outros exemplos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	06
---	----	----	----	----	-----	----

Observação	Borges Lucas assistia as brincadeiras e fica observando os figureiros botando as figuras e construindo as cenas. Observação intencional. Focava a atenção nos diálogos, loas, gestos, movimentos e a forma de dançar de cada figura.
Imitação	Borges Lucas conta que assim que começou a brincar no Cavalo-Marinho ele teve oportunidade de aprender com o mestre daquele grupo, que o ensinou sobre determinadas figuras e foi lhe mostrando o jeito da figura se movimentar, de dialogar quando chegava ao terreiro, o modo de se caracterizar com o figurino. E ele ficava imaginando-se botando a figura enquanto assistia a brincadeira do Cavalo-Marinho. Antes de botar a figura na brincadeira, Borges Lucas gostava de ficar em casa brincando no quintal com os irmãos imitando a figura que ele estava estudando para vir a botar na brincadeira.
Guardar na memória	Processo cognitivo de acumulação e maturação das informações. Podemos supor que as informações são referente a tudo aquilo que o brincador vivenciou, são: as imagens, os diálogos memorizados, os movimentos e os gestos das figuras, os sons que fazem parte da brincadeira (dos instrumentos musicais, das vozes cantando, do apito, os gritos, a paisagem sonora da rua, etc.), os passos das danças, entre outras possíveis impressões captadas pelo brincador.
Praticar	O ápice do processo: a vivência coletiva. Participar das brincadeiras botando a figura que foi estudada.
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; do pagamento recebido remunera os brincadores e investe em melhorias no material do grupo.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
1. Mestre/dono/figureiro - Borges Lucas (Lagoa de Itaenga); - Zé de Bibi (Glória do Goitá); - João Pisica (Feira Nova);	Como mestre deve possuir um domínio sobre os saberes e as práticas da cultura do Cavalo-Marinho. Possuir conhecimento sobre os diálogos das figuras, saber executar e ensinar a outros. Como dono é o responsável pelo brinquedo, deve cuidar do material do grupo, custear as despesas. Como figureiro deve saber os diálogos para encenar as figuras características da brincadeira.
2. Figureiros: - Borges Lucas (mestre e figureiro) - João Pisica (mestre e figureiro) - Zé de Bibi (mestre e figureiro) - Generino João da Silva (figureiro) - Silvestre Antão (figureiro) - Júlio João Correia (figureiro) - Severino Francisco de Arruda (figureiro) - Benilson Antônio da Silva - Tiago José da Silva	Os figureiros encenam as figuras típicas do Cavalo-Marinho
3. Figureiras: - Margarida Rita da Silva - Kátia Cilene de Lemos - Claudiana Cilene da Silva	Baiana: encenar essa figura que é característica da brincadeira (dançar, cantar suas toadas, recitar suas loas, atender aos pedidos do público mediante pagamento).

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

06

4. Banco

- Rebeca: Biu de Dóia
- Bombo: Mané Barros
- Mineiro: Luís Preto

Os tocadores executam a parte musical e interagem verbalmente com as figuras complementando o sentido das encenações e dos diálogos.

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	Objeto cênico: Bicharada (Cavalo-Marinho, boi e burrinha): Os bichos são figuras e também compõem as cenas para o trabalho de encenação e a realização dos diálogos que ocorrem entre as figuras.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho Boi Teimoso
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Objeto Cênico (bichos): no terreiro realizam a sua própria apresentação e também complementam o significado das encenações e dos diálogos ocorrentes entre as figuras e o público.

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	- Roupas (calça, camisa, paletó, macacão, vestido, saia, batina) - Adereços (chapéu de palha, máscaras (de couro e/ou de fôrma), espada, reio de couro, peruca, gereré, guarda chuva, boneca, lenço, faixa branca, atacadores, penacho, preaca, lenço, gola, sombrinha)
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas, indumentárias, máscaras, artefatos e instrumentos musicais.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	06
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Figurinos e adereços servem para caracterizar as figuras durante a brincadeira do Cavalo-Marinho, complementam o sentido dos diálogos e das encenações. Facilitam ao espectador compreender a história e quem é cada figura que se apresenta no terreiro.
-----------------------------	---

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	A dança é uma expressão bastante presente tanto na movimentação cênica quanto corporal das figuras. É uma forma de expressão das figuras, mas também, pode ser feita pelos 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 por exemplo, as baianas. De forma geral, a dança do Cavalo-Marinho se caracteriza por 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 em deslocamento abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos. 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). Assim como a música, a dança está estritamente vinculada à encenação e consequentemente 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. 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. 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.
QUEM EXECUTA	Figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A dança é um recurso expressivo para compor a figura e que serve para enriquecer o seu trabalho cênico a partir da relação existente entre corpo-espaco-motricidade e corpo-expressão-fala. Através da linguagem corporal a figura comunica-se por meio de gestos e movimentos sempre repletos de sentidos, intencionalidades e múltiplas percepções. (Ver: MERLEAU-PONTY, Maurice. <i>Fenomenologia da percepção</i>. 2. ed. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999).

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	MÚSICA: a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho é entremeada por diálogos, loas, encenações e danças, o banco é quem realiza a música. A música possui forte ligação com a encenação e os diálogos porque o banco executa a toada de chegada e de despedida de cada figura que se apresenta no terreiro; geralmente, as figuras dialogam diretamente com os músicos do banco e com o Capitão (figura que se posiciona sempre ao lado do banco junto do tocador de bombo). O banco interage com as figuras através da linguagem verbal e musical e deste modo confere aos diálogos sentidos e significados que facilitam uma melhor compreensão da história.
QUEM PROVÊ	Banco (grupo de músicos do Cavalo-Marinho)
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	- Tocar o repertório de toadas e baianos que compõem a parte musical da brincadeira; - Dar sentido à encenação e aos diálogos realizados pelas figuras.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	06
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	Os instrumentos musicais que compõem o banco dos grupos das localidades 1 e 2 são: rebeca, pandeiro, bage e mineiro. É importante ressaltar que os grupos de Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova (localidade 3, que estão sendo identificados nesta F40) possuem outra formação instrumental para o banco, cujos instrumentos são: bombo, mineiro e rebeca.
QUEM PROVÊ	Pertencem ao dono do Cavalo-Marinho e/ou aos tocadores do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Promover que os músicos formem o banco para executar o repertório musical do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Figureiro (a)	- Se dirigir a toda para retirar as indumentárias e os adereços que compõem a figura; - Guardar as indumentárias e os adereços ou encaminhar essa atividade para quem esteja destinado a recolher todo o material do grupo.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☒	VENDE ☐	TROCA ☐	OUTRO ☐	ESPECIFICAR	Ensinar para os aprendizes
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-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Banco	Localidade 3 / Formas de Expressão - 01
Dança	Localidade 3 / Formas de Expressão - 05
Roupas e Indumentárias	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 06

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****06****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.

17. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q40 - Questionário de Identificação de Formas de Expressão		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa		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	03	13	F40	07
		UF	SÍLIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Figuras		
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui		
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA		

3. EXECUTANTES

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

NOMES	Roberto José do Nascimento		☒ MASCULINO ☐ FEMININO	50
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural/auxiliar de pedreiro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	09/09/1958 27/09/1942	
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☒ OUTRO Ambos são donos de cavalos marinhos			

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

NOMES	José Evangelista de Carvalho	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	46
OCUPAÇÃO	Agricultor (produtor rural)	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	27/09/1942
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☒ OUTRO Ambos são donos de cavalos marinhos		

4. FOTOS

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



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

O Cavalo-Marinho é uma brincadeira de tradição oral que vem há décadas agregando trabalhadores rurais que através da expressão cênica, da dança e da música, interpretam num terreiro formado no meio da rua aproximadamente 76 figuras (personagens) que compõem várias cenas, a partir de um roteiro tradicionalmente definido que conta a história de um senhor de engenho (o capitão marinho) que quer realizar um “baile” para homenagear “os santos reis do oriente”. Para essa “empeleitada” são chamados dois negros, Caroca (com sua companheira, a Catita) e o Corumba que são empregados contratados pelo Capitão Marim (Capitão Marinho) para tomar conta de seu terreiro (na dimensão do imaginário que é criado pelos brincadores esse terreiro (lugar) pode também ser uma fazenda, uma festa (um baile), isto pode variar bastante). A partir da entrada dessas duas figuras que assumem o compromisso de tomar conta do

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****07**

terreiro, inicia-se o enredo da história e vão chegar ao terreiro para se apresentar uma sequência de figuras que passam a encenar com eles. Essa encenação acontece através de diálogos que são estabelecidos entre as figuras e se estruturam em torno do enredo principal, que por sua vez é aberto para a articulação de diversos temas que são trazidos pelas figuras.

As figuras são diversos tipos existentes e interpretados pelos figureiros no Cavalo-Marinho. As figuras se expressam verbalmente através de suas loas e diálogos; se caracterizam por meio de vestimentas e adereços que lhes personalizam facilitando sua identificação para o público; algumas figuras usam máscaras, outras não; se expressam também através da dança e de um rico repertório de gestos e movimentos que são características marcantes da performance de cada figura. O conceito de figura é semelhante ao conceito de personagem como é utilizado no âmbito das artes cênicas. No entanto, no Cavalo-Marinho tradicionalmente os brincadores usam o termo *figura* e a pessoa que encena a figura chama-se *figureiro*. Alguns autores classificam as figuras do Cavalo-Marinho em: humanas, animais e seres fantásticos. Das figuras humanas nem todas usam máscaras, há dois tipos de máscaras utilizadas no brinquedo, que são as máscaras de couro e as de forma. Há figuras como o Caroca e o Curumba que pintam o rosto com carvão, usam chapéu com formato de funil, roupas estampadas e matulão. Essas duas figuras têm a mesma função que o Mateus e o Bastião (figuras comuns nos cavalos marinhos das localidades 1 e 2). Porém, não usam bexigas de boi; o Caroca e o Curumba chegam ao terreiro trazendo nas mãos galhos de plantas. Geralmente, quando as figuras representadas são masculinas o figureiro se caracteriza vestindo 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. Quando as figuras representadas são femininas o figureiro usa vestidos longos, chapéus, sombrinha.

Portanto, existem figuras animais, que na linguagem dos brincadores eles chamam de bichos ou bicharada, o boi, a ema, a burra, o cavalo, o urso, a onça, entre outras, assim como existem figuras que são bonecos – a Margarida e o Cabeção. Os bichos são representados através de armações feitas de madeira e cipó (japocanga), acolchoadas com espumas e cobertas com tecidos. As figuras do cavalo e da burrinha se caracterizam por ser a metade inferior uma armação do bicho e a metade superior o corpo do figureiro que atua como se estivesse montado a cavalo ou na burrinha. A figura do Cavalo-Marinho não usa máscara nem pinta o rosto. Neste caso, os figureiros apresentam-se dialogando, recitam suas loas e dançam. O boi é representado por uma armação que é usada pelo figureiro, este se coloca embaixo da armação para suspendê-la com seu corpo, nesse caso o figureiro é o *miolo do boi*, não possui diálogo nem loa, entra no terreiro dançando, girando e correndo para cima do público.

Considera-se que algumas dessas figuras já não são mais colocadas, pois fazem parte da memória dos brincadores mais antigos; enquanto outras já se perderam na memória coletiva. Alguns fatores de certa forma determinam quais as figuras que são apresentadas com mais constância ou não, nos grupos de Cavalo-Marinho; um desses fatores se refere ao domínio técnico, ou seja, quando há um bom número de figureiros que sabem botar as figuras, isso favorece para que essas sejam permanentemente incluídas na encenação do Cavalo-Marinho. Outro fator diz respeito à importância que o grupo confere às figuras, o grau de repercussão ou popularidade das figuras pode contribuir para que elas permaneçam ou se extingam da brincadeira.

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. 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.

Estima-se que existem aproximadamente, mais de 70 figuras compondo a brincadeira do Cavalo-Marinho, porém, não são encenadas todas numa única apresentação do brinquedo. Entre elas: Capitão, Caroca, Curumba, Catita (ou Catirina), Ora-Viva, baianal (são duas mulheres para botar a figura da baiana), Galantes (são dois rapazes), Mané da Batata (que entra com a Burra), Liberal (Soldado), Cabeção, A Rosa, O padre, Mestre do Baile, Sardanha, Fiscal, Mororó e Machado, Cara Branca, João Carcundo, Agerada, Vila Nova, Sambista, Empareado (ou Empata Samba), Peleção, Loló, Barbeiro, Caboclo de Arubá (ou Caboclo de Pena), Boi, Cavalo-Marinho, Ema.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****07****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

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 dialogando entre si.

O público, aglutinado ao redor, assiste a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar preferencialmente ao ar livre, destacando que o terreiro pode possuir ou não um proprietário. A brincadeira pode acontecer na frente ou no quintal de alguma casa; em uma praça ou em uma rua com boa iluminação e terreno plano; na frente da sede do próprio Cavalo-Marinho ou de outro grupo.

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.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**LAGOA DE ITAENGA****Memória:**

- O **sítio Arrombado** e o **sítio Angico** foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho. Atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois serviu por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ**Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá**

- Localiza-se o **Sítio Histórico do Cavalo-Marinho** que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA**Matadouro Municipal de Feira Nova (Memória)**

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de boi cuja carne era tratada para consumo, o seu Cavalo-Marinho era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000.

Prefeitura Municipal de Feira Nova (marco atual)

A frente da prefeitura é um espaço público onde o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) costuma realizar ensaios ou apresentações.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****07****6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE**

Nos lugares onde são formados os terreiros para brincar o Cavalo-Marinho geralmente se aglutinam pessoas ao redor dos brincadores, e nessas ocasiões também ocorrem outras atividades tais como: comercialização de alimentos (lanches) e bebidas, tanto para aqueles que participam ativamente (brincando) quanto para os que participam indiretamente assistindo.

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região (Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova) têm em seu calendário de apresentações algumas datas fixas onde geralmente os grupos são contratados, tais como:

- Festa do padroeiro de seu respectivo município: Lagoa de Itaenga (São Sebastião, 20 de janeiro); Feira Nova (São José, 19 de março); Glória do Goitá (Nossa Senhora da Glória, 15 de agosto). São festas organizadas pela prefeitura local em parceria com a igreja católica. Os grupos se apresentam na rua e esse tipo de evento possui um lado religioso que inclui romarias, novenas e missa solene. E também uma programação que promove na praça local, feira e exposição de produtos artesanais, shows com artistas locais, parque de diversões, ocorre também a contratação de grupos da cultura tradicional.

- No ciclo natalino: Natal (25 de dezembro); Ano Novo (1º de janeiro); Dia de Reis (6 de janeiro).

Obs.: No Natal e dia de Reis a Casa da Rabeca do Brasil (Tabajara/Paulista) realiza há 17 anos encontros que reúnem os grupos de Cavalo-Marinho;

- Festa da Farinha em setembro (Feira Nova);

- Festa da Mortuária em novembro (Feira Nova);

- Festa do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi em 28 de janeiro (local: Sítio Histórico do Cavalo-Marinho em Glória do Goitá);

- Casa da Cultura realiza evento no ciclo natalino (dezembro) promovido pela Fundarpe;

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

No passado a quantidade de brinquedos de Cavalo-Marinho era bem maior, brincavam com mais frequência e a brincadeira durava 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.

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 diminuiram bastante; geralmente, o grupo se motiva para ensaiar quando há uma apresentação remunerada marcada.

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.

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 consequentemente, promovem que esses grupos possam atuar com mais frequência.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****07****8. BIOGRAFIA**

Borges Lucas, batizado como Roberto José do Nascimento, relata que nunca foi reconhecido por esse nome durante sua vida, desde a infância recebeu o apelido de Borges Lucas, certamente, porque Lucas era o nome de seu avô e de seu pai, isso geralmente acontece quando um nome torna-se uma autodenominação para os descendentes de um núcleo familiar.

Nasceu no sítio Eixo Grande no município de Lagoa de Itaenga, em 09/09/1958, vem de uma família numerosa, seus pais tiveram vinte e dois filhos, dos quais, sobreviveram apenas nove filhos. Seus pais viviam da agricultura, “no inverno plantava roça e no verão plantava cana”, logo, foi necessário que todos os filhos comessem a trabalhar ainda criança para ajudar no sustento da casa. Borges Lucas relata que teve a oportunidade de frequentar treze escolas, mas não conseguiu se adaptar à rotina escolar porque segundo ele, só “ia para escola para bagunçar e apanhar”, o castigo da palmatória o fez evadir várias vezes, e assim decidiu abandonar os estudos. Os momentos de lazer e diversão recordados foram aqueles em que o Cavalo-Marinheiro do mestre Zé Mané chegava para animar a comunidade, se apresentando pelos sítios da redondeza de Lagoa de Itaenga. Zé Mané era o dono do Cavalo-Marinheiro, morava no sítio Malícia (Glória do Goitá) e vendia de miudezas. Havia uma riqueza de manifestações da cultura tradicional presente na região. Borges Lucas cita, além do Cavalo-Marinheiro, o maracatu e o coco de roda como brincadeiras que animavam e divertiam a comunidade.

Em sua narrativa conta que a sua família gostava muito de ir assistir as apresentações do Cavalo-Marinheiro, especialmente seu pai que era um grande apreciador do brinquedo e sempre o levava para ver a brincadeira. Com uma vida de muito trabalho e pouca diversão, para o menino Borges Lucas, brincar no Cavalo-Marinheiro lhe parecia algo bem atrativo, sonhava em brincar de Catita, porém seu pai não permitia. Numa certa ocasião, quando tinha uns 16 anos, surgiu uma oportunidade de substituir um figureiro que botava a figura da Catita no Cavalo-Marinheiro do mestre Zé Mané, este lhe convidou e conversou com o seu pai, Zé Lucas, para que permitisse que o menino brincasse, o Zé Lucas diante da insistência do filho deu a permissão e esta foi sua primeira participação como figureiro no Cavalo-Marinheiro.

Atualmente, aos 54 anos, Borges Lucas é um mestre feito, ele mestra o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinheiro Boi Teimoso fundado em 2006, em Lagoa de Itaenga, vem enfrentando a realidade de um novo tempo buscando melhores condições para manter ativa essa brincadeira que resiste pela força de brincadores, que, como ele, continuam segurando a pisada.

Mestre Zé de Bibi

José Evangelista de Carvalho nasceu em Glória do Goitá no Sítio Malícia no dia 27 de setembro de 1942. Seus pais eram brincadores de coco de roda, costumava vê-los brincando nas festividades, mas ele relata que quando era criança gostava mesmo de ficar observando, só passou a se interessar para participar das brincadeiras a partir da adolescência. A cultura tradicional de Glória do Goitá naquele período era movimentada pelos grupos de maracatu, coco de roda, ciranda e Cavalo-Marinheiro.

Além de ser um bom administrador do brinquedo, Zé de Bibi está sempre procurando articular novas possibilidades de integrar a comunidade às atividades culturais nativas, não só o Cavalo-Marinheiro, mas também busca agregar o grupo de mamulengo do Biu de Dóia e a brincadeira do coco de roda. A festa do aniversário do Cavalo-Marinheiro Tira-Teima realizada em 28 de janeiro vem sendo um momento festivo que reúne expressões da cultura local de Glória do Goitá e também integra os brincadores de Cavalo-Marinheiro de Lagoa de Itaenga e Feira Nova.

Zé de Bibi recebeu apoios e reconhecimento por parte de alguns órgãos públicos ligados à promoção da cultura popular; conquistou em 2007, o Prêmio Culturas Populares (Edição Mestre Duda) e em 2009, o Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade, IPHAN, na categoria salvaguarda de bens de natureza imaterial, pela iniciativa de constituir o Sítio Histórico do Cavalo-Marinheiro que inclui o museu do Cavalo-Marinheiro, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

São 51 anos de existência e pelo Cavalo-Marinheiro Tira-Teima já passaram algumas gerações de brincadores, muitos já faleceram, e atualmente, o brinquedo é composto em parte por brincadores de Glória do Goitá e é complementado pelos brincadores dos cavalos marinhos de Lagoa de Itaenga (do mestre Borges Lucas) e de Feira Nova (do mestre João Pissica). Como forma de dar continuidade à cultura do Cavalo-Marinheiro, o mestre Zé de Bibi formou um grupo mirim que reúne seus netos e netas, entre outras crianças do sítio; ele vê nessa ação um caminho para formar os futuros donos da brincadeira; vem transmitindo a essa nova geração seus saberes e práticas, integrando os aprendizes nos ensaios e apresentações juntamente com os adultos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****07****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES****ORIGENS**

As figuras são formas de expressão da linguagem cênica características do brinquedo do Cavalo-Marinho e são elementos presentes desde a origem da própria brincadeira. Deriva da mais antiga tradição teatral popular, caracteriza-se pela representação da ação dançada, cantada, dialogada e acompanhada por instrumentos musicais. As notícias mais antigas sobre um folguedo (na matéria jornalística, intitulada por “bumba meu boi”) são referências encontradas em jornais do século XIX, por volta de 1840 (Ver jornal *O Carapuço*, publicado no Recife em 11/01/1840.).

Nas regiões nordestinas onde estão presentes os grupos de Cavalo-Marinho consta que as figuras são saberes e práticas que foram aprendidos empiricamente e através da oralidade vêm sendo transmitidos de geração em geração. Borges Lucas relata que ele aprendeu por observação, imitação e guardando na memória toda informação recebida, assistindo outros figureiros encenarem as figuras, conversando com outros mestres e principalmente praticando.

MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**Tradição, conflitos de gêneros e relações de poder em torno da figura da baiana no Cavalo-Marinho**

Nos grupos da localidade 3, conforme os relatos dos brincadores dos cavalos marinhos de Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá, pela tradição mais antiga a função de figureiro era exercida exclusivamente por homens.

Com o passar do tempo (os relatos se referem às décadas de 1960-1980), os brincadores sentiram necessidade de incluir duas mulheres para botar exclusivamente as figuras das *baianas*, visto que são figuras com forte apelo sexual, e as experiências vivenciadas com homossexuais botando a figura da baiana ocasionou fortes conflitos, confrontações e casos de violência física e verbal dentro da brincadeira, que os levaram a evitar a inclusão de homossexuais no contexto da brincadeira.

Então, os brincadores daquele contexto se reuniram e optaram por mudar a tradição, e resolveram incluir duas mulheres (“da zona”, “mulher da vida”, “prostituta”) para encenar as figuras das baianas; essa opção para os brincadores naquele contexto foi bastante conveniente e satisfatória porque atendia aos interesses dos homens (tanto os brincadores quanto os que participavam financiando e assistindo), e que viam o Cavalo-Marinho como “uma brincadeira de homem”, um espaço de lazer reservado para “bater Cavalo-Marinho, beber cachaça e raparigar”. Portanto, o ambiente da brincadeira não era adequado para suas famílias (esposas, filhas, irmãs), porque a inclusão das prostitutas para botar a figura da baiana tornava o ambiente propício para a prevaricação e a vivência sociocultural da brincadeira do Cavalo-Marinho.

Para os autores destas narrativas a situação vivenciada no passado foi um motivo justo para que a figura da baiana deixasse de ser encenada por homens e a mulher pudesse ser incluída no brinquedo do Cavalo-Marinho, ressaltando que as mulheres naquele contexto não podiam colocar outras figuras. Contam que essas figureiras não eram fixas, cada dono de Cavalo-Marinho tratava de “contratar” no prostíbulo as mulheres para participarem da brincadeira. Borges Lucas relata que algumas prostitutas gostavam muito de botar a figura da baiana, eram muito animadas, tanto que sempre as chamavam quando tinha brincadeira Cavalo-Marinho, porque sabiam dialogar bem com o público, atender aos pedidos da plateia masculina que se encontrava ali presente, recebiam dinheiro em troca das loas que recitavam ou alguma de música que elas soubessem cantar e dançar a pedido do “cliente”.

Observa-se que com o decorrer do tempo o contexto social dos grupos de Cavalo-Marinho da localidade 3 se transformou por vários fatores que ainda não foram devidamente aprofundados nesta pesquisa.

Atualmente, nos Cavalos-Marinhos desta localidade, a figura da baiana ainda continua sendo encenada por mulheres, mas não são mulheres em condição de prostituição, muito pelo contrário, o que consta é que são adolescentes e jovens, estudantes, com idade que variam entre 16 e 25 anos; com exceção de Margarida Rita da Silva (46 anos, baiana de Lagoa de Itaenga) que desse grupo de baianas é a mais antiga. O grau de parentesco destas mulheres com os donos, mestres, com os brincadores masculinos dos grupos varia; anotamos que agora as atuais baianas são as netas, as filhas, as esposas, as sobrinhas e as vizinhas do âmbito comunitário onde o brinquedo está inserido, ou seja, elas são mulheres que fazem parte do contexto familiar e do grupo de amigos, se interessam e apreciam a cultura do Cavalo-Marinho. Um detalhe importante é que essa figura também mudou sua forma de se apresentar, sua performance é bastante recatada, está neutralizada a conotação sexual e a relação com o público masculino.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

A figura constitui um símbolo representativo essencial para a realização do brinquedo do Cavalo-Marinho. Muitas vezes, as figuras trazem para a arte a realidade vivida dos atores sociais. Também trazem um “marco estético” importante para o brinquedo que é o uso das máscaras. Para o público que está assistindo, a figura e sua máscara representam como partes constituintes e essenciais para a brincadeira. Para os brincadores as figuras são os grandes “personagens” que contaram a história e farão o brinquedo se desenvolver. A figura, portanto, se constitui como umas das grandes “marcas” tradicionais do Cavalo-Marinho. É importante lembrar, que cada figura tem sua própria característica: sua poesia e o movimento próprio. Por isso, não é qualquer pessoa que sabe colocar toda figura.

Seus processos de aprendizagens são interessantes para pensarmos as dinâmicas de transmissão de saberes deste bem cultural essencial para o Cavalo-Marinho. A narrativa abaixo pertence ao mestre Borges Lucas. Neste trecho da entrevista realizada em Lagoa de Itaenga (PE) na data 28/01/2012, o mestre, Borges Lucas, relata como aprendeu a botar as figuras do Cavalo-Marinho:

“Porque cada uma que bota, aí ele tinha aquela loa, aí ele ensinava. O chefe, o mestre ele chamava assim: “- Você vai botar tal figura. Essa figura aqui a loa que vai se apresentar lá é assim, assim e assim. Aí a gente aprendia a loa pra dizer na apresentação. E é isso que a gente deve passar pra rapaziada de hoje em dia que vai o grupo da gente, a gente tem que formar essa mesma lição que eles passaram pra mim. (...) O mestre Zé Mané, era o dono do Cavalo-Marinho e o mestre. (...) E a gente tinha que seguir o mesmo caminho dele. Ele era o mestre, né? Desse mesmo jeito a gente tá seguindo aqui também. Eu tô botando uns menino novo dentro do brinquedo da gente, que a gente vai passar pra todo final de mês dá um ensaio umas aula a eles, lá no Artesanato. Pra não deixar a cultura se acabar. (...) Das figuras de Cavalo-Marinho eu boto tudinho. Boto “Quebra-Pedra”, boto “ponte melindrosa”, boto “Guerreiro”. Tudo isso eu sei fazer, sei botar dentro do Cavalo-Marinho”.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1960-1980	Introdução da figura feminina da Baiana.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS

10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS

Abaixo estão listadas as figuras que vêm sendo apresentadas pelos grupos de Cavalo-Marinho de Feira Nova, Lagoa de Itaenga e Glória do Goitá:

Capitão, Caroca, Curumba, Catita (ou Catirina), Ora-Viva, baianal (são duas mulheres para botar a figura da baiana), Galantes (são dois rapazes), Mané da Batata (que entra com a Burra), Liberal (Soldado), Cabeção, A Rosa, O padre, Mestre do Baile, Sardanha, Fiscal, Mororó e Machado, Cara Branca, João Carcundo, Agerada, Vila Noa, Sambista, Empareado (ou Empata Samba), Peleão, Loló, Barbeiro, Caboclo de Arubá (ou Caboclo de Pena), Boi, Cavalo-Marinho, Ema.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Aspectos do Processo de aprendizagem	Podemos considerar que há um processo de trabalho relacionado às figuras do Cavalo-Marinho; esse processo diz respeito à forma como os brincadores aprendem a “botar a figura”. Existe um conjunto de saberes e práticas em torno desse bem cultural e as etapas desse processo de trabalho (aprendizagem) acontecem geralmente no cotidiano dos brincadores quando esses assumem entre si uma relação de ensino-aprendizagem, onde geralmente um mestre ou um figureiro de grande saber e prática decide ensinar a outros. Há também depoimentos de brincadores que afirmam terem aprendido sem uma intervenção direta de um mestre, e que de forma autodidata, por meio da observação e da imitação desenvolveram seu próprio processo de aprender. O que sabemos é que o processo é vivenciado no cotidiano e principalmente na prática da brincadeira. Devemos considerar que esse processo de aprender depende muito do contexto social de cada grupo (brincadores), por isso varia de um grupo para outro. Atualmente essa transmissão vem sendo feita não só se valendo da oralidade, mas também de recursos tecnológicos. Registro abaixo as etapas do processo de trabalho do mestre Borges Lucas para aprender a botar as figuras, que são a forma mais comum de transmissão e aprendizagem da cultura do Cavalo-Marinho; a maioria dos brincadores tradicionais vivenciaram esse processo. Além de Borges Lucas, podemos citar os mestres Zé de Bibi, João Pissica, Antonio Teles, Mariano Teles, Luís Paixão, Biu Alexandre, entre outros exemplos.
Observação	Ocorre ao assistir as brincadeiras e ficar observando os figureiros botando as figuras e construindo as cenas. Observação intencional. Focar a atenção nos diálogos, loas, gestos, movimentos e a forma de dançar de cada figura.
Imitação	Geralmente nessa etapa o aprendiz começa a brincar no Cavalo-Marinho e tem oportunidade de aprender com um mestre ou um figureiro experiente. Imitando aprende sobre determinadas figuras, a loa de cada figura; o jeito da figura se movimentar, de dialogar quando chegar ao terreiro; o modo de se caracterizar com o figurino.
Guardar na memória	Processo cognitivo de acumulação e maturação das informações. Podemos supor que as informações são referente a tudo aquilo que o brincador vivenciou, são: as imagens, os diálogos memorizados, os movimentos e os gestos das figuras, os sons que fazem parte da brincadeira (dos instrumentos musicais, das vozes cantando, do apito, os gritos, a paisagem sonora da rua, etc.), os passos das danças, entre outras possíveis impressões captadas pelo brincador.
Praticar	O ápice do processo: a vivência coletiva. Participar das brincadeiras botando a figura que foi estudada.
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; do pagamento recebido remunera os brincadores e investe em melhorias no material do grupo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****07****10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES**

STATUS	FUNÇÃO
1. Mestre/dono/figureiro - Borges Lucas (Lagoa de Itaenga); - Zé de Bibi (Glória do Goitá); - João Pisica (Feira Nova);	Como mestre deve possuir um domínio sobre os saberes e as práticas da cultura do Cavalo-Marinho. Possuir conhecimento sobre os diálogos das figuras, saber executar e ensinar a outros. Como dono do Cavalo-Marinho é o responsável pelo brinquedo, deve cuidar do material do grupo, custear as despesas. Como figureiro deve saber os diálogos para encenar as figuras características da brincadeira.
2. Figureiros: - Borges Lucas (mestre e figureiro) - João Pisica (mestre e figureiro) - Zé de Bibi (mestre e figureiro) - Generino João da Silva (figureiro) - Silvestre Antão (figureiro) - Júlio João Correia (figureiro) - Severino Francisco de Arruda (figureiro) - Benilson Antônio da Silva - Tiago José da Silva	Os figureiros encenam as figuras típicas do Cavalo-Marinho
3. Figureiras: - Margarida Rita da Silva - Kátia Cilene de Lemos - Claudiana Cilene da Silva	Baiana: encenar essa figura que é característica da brincadeira (dançar, cantar suas toadas, recitar suas loas, atender aos pedidos do público mediante pagamento).
4. Banco - Rebeca: Biu de Dóia - Bombo: Mané Barros - Mineiro: Luís Preto	Os tocadores executam a parte musical e interagem verbalmente com as figuras complementando o sentido das encenações e dos diálogos.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO	-----

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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	Objetos cênicos: Os artefatos, roupas e adereços são objetos que fazem parte do trabalho de encenação, caracterizam as figuras.
QUEM PROVÊ	Os donos dos cavalos marinhos.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Objeto Cênico: complementam o significado das encenações e dos diálogos ocorrentes entre as figuras e o público dando mais sentido às cenas.

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	- Roupas (calça, camisa, paletó, macacão, vestido, saia, batina) - Adereços (chapéu de palha, máscaras (de couro e/ou de forma), espada, reio de couro, peruca, gereré, guarda chuva, boneca, lenço, faixa branca, atacadores, penacho, preaca, lenço, gola, sombrinha).
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas, indumentárias, máscaras, artefatos e instrumentos musicais.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Figurinos e adereços servem para caracterizar as figuras durante a brincadeira do Cavalo-Marinho, complementam o sentido dos diálogos e das encenações. Facilita ao espectador compreender a história e quem é cada figura que se apresenta no terreiro.

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	A dança é uma expressão bastante presente tanto na movimentação cênica quanto corporal das figuras. É uma forma de expressão das figuras, mas também pode ser feita pelos 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 por exemplo, as baianas. De forma geral a dança do Cavalo-Marinho se caracteriza por 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 em deslocamento abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	07
---	----	----	----	----	-----	----

	Os movimentos da dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. A maior parte da dança é realizada de frente para o “banco” (banco de madeira onde ficam sentados os músicos que tocam bombo, mineiro e rebeca). Assim como a música, a dança está estritamente vinculada à encenação e consequentemente 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. 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. 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.
QUEM EXECUTA	Figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A dança é um recurso expressivo para compor a figura e que serve para enriquecer o seu trabalho cênico a partir da relação existente entre corpo-espaco-motricidade e corpo-expressão-fala. Através da linguagem corporal a figura comunica-se por meio de gestos e movimentos sempre repletos de sentidos, intencionalidades e múltiplas percepções. (Ver: MERLEAU-PONTY, Maurice. <i>Fenomenologia da percepção</i>. 2. ed. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999).

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	MÚSICA: a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho é entremeada por diálogos, loas, encenações e danças, o banco é quem realiza a música. A música possui forte ligação com a encenação e os diálogos porque o banco executa a toada de chegada e de despedida de cada figura que se apresenta no terreiro; geralmente, as figuras dialogam diretamente com os músicos do banco e com o Capitão (figura que se posiciona sempre ao lado do banco junto do tocador de bombo). O banco interage com as figuras através da linguagem verbal e musical e deste modo confere aos diálogos sentidos e significados que facilitam uma melhor compreensão da história.
QUEM PROVÊ	Banco (grupo de músicos do Cavalo-Marinho)
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	- Tocar o repertório de toadas e baianos que compõem a parte musical da brincadeira. - Dar sentido à encenação e aos diálogos realizados pelas figuras.

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	Os instrumentos musicais que compõem o banco dos grupos das localidades 1 e 2 são: rebeca, pandeiro, bage e mineiro. É importante ressaltar que os grupos de Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova (localidade 3, que estão sendo identificados nesta F40) possuem outra formação instrumental para o banco, cujos instrumentos são: bombo, mineiro e rebeca.
QUEM PROVÊ	Pertencem ao dono do Cavalo-Marinho e/ou aos tocadores do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Promover que os músicos formem o banco para executar o repertório musical do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Figureiro	- Se dirigir à toda para retirar as indumentárias e os adereços que compõem a figura. - Guardar as indumentárias e os adereços ou encaminhar essa atividade para quem esteja destinado a recolher todo o material do grupo.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA 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 Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Banco	Localidade 3 / Formas de Expressão - 01
Dança	Localidade 3 / Formas de Expressão - 05
Artefatos	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 01
Modos de Fazer Máscara de Couro	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 04
Modos de Fazer Máscara de Forma	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 05
Roupas e Indumentárias	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 06

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	07
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 45

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)	MARIA CRISTINA BARBOSA E HELENA TENDERINI		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa		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	03	13	F40	08
	UF	SÍTIO-	Loc	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Feira Nova, Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Lôas
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Roberto José do Nascimento	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	50
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural/servente de pedreiro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	09/09/1958
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☐ OUTRO Dono do Cavalo-Marinho Boi teimoso (Lagoa de Itaenga – PE)		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

08



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

Segundo pesquisas já realizadas, o Cavalo-Marinho é um teatro de rua tradicional cuja origem remonta ao período colonial e tem no ciclo da produção canavieira nordestina seu principal contexto de surgimento, estruturação e miscigenação de influências culturais de influência ibérica, ameríndia e afro-brasileira. Na zona da mata norte esse processo foi vivenciado especialmente dentro dos engenhos de cana de açúcar.

É uma brincadeira de tradição oral que vem há décadas agregando trabalhadores rurais que através da expressão cênica, da dança e da música, interpretam num terreiro formado no meio da rua aproximadamente 76 figuras (personagens) que compõem várias cenas, a partir de um roteiro tradicionalmente definido que conta a história de um senhor de engenho (o capitão marinho) que quer realizar um “baile” para homenagear “os santos reis do oriente”.

Para essa “empeleitada” são chamados dois negros, Caroca (com sua companheira, a Catita) e o Corumba (o filho do Caroca) que são empregados contratados pelo Capitão Marim (Capitão Marinho) para tomar conta de seu terreiro (na dimensão do imaginário que é criado pelos brincadores esse terreiro (lugar) pode também ser uma fazenda, uma festa (um baile), isto pode variar bastante).

A partir da entrada dessas duas figuras que assumem o compromisso de tomar conta do terreiro, inicia-se o enredo da história e vai chegar ao terreiro para se apresentar uma sequência de figuras que passam a encenar com eles. Essa encenação acontece através de diálogos e **loas** que são estabelecidos entre as figuras e se estruturam em torno do enredo principal, que por sua vez é aberto para a articulação de diversos temas que são trazidos pelas figuras.

As loas podem ser definidas como as estruturas poéticas recitadas pelas figuras, são exemplos da poesia popular em versos oferecidos ao público como um presente. Essa produção artística é uma forma de expressão da linguagem poética na brincadeira do Cavalo-Marinho; as métricas dos versos são bastante variáveis dentro do próprio brinquedo; as loas são recitadas por uma entonação vocal coloquial, algumas apresentam temáticas singelas e românticas fazendo alusão à natureza, como nesses dois exemplos abaixo de loas recitadas pelas figuras dos Galantes:

EXEMPLO 1:

“Cajueiro pequenino
Carregado de fulô

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****08**

Eu também sou pequenino
Carregado de amor”.

EXEMPLO 2:

“Avoei um lenço branco
Dentro de um gomo de cana
Quem não pode amar de perto
De longe também se ama”.

A forma métrica das loas anotadas acima se caracteriza por estrofes de quatro versos com rimas, bastante conhecido como “quadra”, um estilo poético comum na poesia e na cantoria nordestina.

De maneira geral, no repertório de loas do Cavalo-Marinho a forma métrica e a temática são muito variadas, observa-se também que nem todas as figuras recitam loas durante a brincadeira. Ao recitar uma loa a figura está mostrando o que ela sabe fazer, afirmando a sua presença e o seu valor no contexto da brincadeira. De alguma forma, a loa está vinculada à identidade da figura. Assim como os diálogos, as loas abrilhantam a encenação e funcionam como um elemento estrutural para compor a história contada no Cavalo-Marinho.

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

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, destacando que o terreiro pode possuir ou não um proprietário.

A brincadeira pode acontecer na frente ou no quintal de alguma casa; em uma praça ou em uma rua com boa iluminação e terreno plano; na frente da sede do próprio Cavalo-Marinho ou de outro grupo.

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.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**LAGOA DE ITAENGA**

- O **sítio Arrombado** e o **sítio Angico** foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho. Atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois serviu por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ

Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá

- Localiza-se o **Sítio Histórico do Cavalo-Marinho** que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA

(Marco edificado em condição vigente)

- **Matadouro Municipal de Feira Nova**

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****08**

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de um boi, cuja carne era tratada para o consumo e comércio local, naquelas ocasiões o Cavalo-Marinho dele era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000. O Matadouro ainda encontra-se em funcionamento, embora, o evento acima citado do qual participava o Cavalo-Marinho do João Pissica não esteja mais acontecendo.

- Prefeitura Municipal de Feira Nova

O espaço externo da prefeitura de Feira Nova, mais especificamente a área que fica defronte para a entrada do prédio, é um espaço público no qual o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) vem realizando há aproximadamente 15 anos seus ensaios e/ou apresentações. Esse espaço é uma referência para o Cavalo-Marinho Boi Ventania que busca se valer do patrulhamento feito por policiais ao redor da edificação e assim poder realizar com mais segurança os ensaios do brinquedo.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Nos lugares onde são formados os terreiros para brincar o Cavalo-Marinho geralmente se aglutinam pessoas ao redor dos brincadores, e nessas ocasiões também ocorrem outras atividades tais como: comercialização de alimentos (lanches) e bebidas, tanto para aqueles que participam ativamente (brincando) quanto para os que participam indiretamente assistindo.

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região (Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova) têm em seu calendário de apresentações algumas datas fixas onde geralmente os grupos são contratados, tais como:

- Festa do padroeiro de seu respectivo município: Lagoa de Itaenga (São Sebastião, 20 de janeiro); Feira Nova (São José, 19 de março); Glória do Goitá (Nossa Senhora da Glória, 15 de agosto). São festas organizadas pela prefeitura local em parceria com a igreja católica. Os grupos se apresentam na rua e esse tipo de evento possui um lado religioso que inclui romarias, novenas e missa solene. E também uma programação que promove na praça local, feira e exposição de produtos artesanais, shows com artistas locais, parque de diversões, ocorre também a contratação de grupos da cultura tradicional.

- No ciclo natalino: Natal (25 de dezembro); Ano Novo (1º de janeiro); Dia de Reis (6 de janeiro).

Obs.: No Natal e dia de Reis, a Casa da Rabeca do Brasil (Tabajara/Paulista) realiza há 17 anos encontros que reúnem os grupos de Cavalo-Marinho;

- Festa da Farinha em setembro (Feira Nova);

- Festa da Mortuária em novembro (Feira Nova);

- Festa do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi em 28 de janeiro (local: Sítio Histórico do Cavalo-Marinho em Glória do Goitá);

- Casa da Cultura realiza evento no ciclo natalino (dezembro) promovido pela Fundarpe.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	08
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

7. TEMPO

7.1. PERIODICIDADE	No passado a quantidade de brinquedos de Cavalo-Marinho era bem maior, brincavam com mais frequência e a brincadeira durava 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. 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. 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. 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 consequentemente, promovem que esses grupos possam atuar com mais frequência.
---------------------------	---

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001											
2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Borges Lucas, batizado como Roberto José do Nascimento, relata que nunca foi reconhecido por esse nome durante sua vida, desde a infância recebeu o apelido de Borges Lucas, certamente, porque Lucas era o nome de seu avô e de seu pai, isso geralmente acontece quando um nome torna-se uma autodenominação para os descendentes de um núcleo familiar. Nasceu no sítio Eixo Grande no município de Lagoa de Itaenga, em 09/09/1958, vem de uma família numerosa, seus pais tiveram vinte e dois filhos, dos quais, sobreviveram apenas nove filhos. Seus pais viviam da agricultura, “no inverno plantava roça e no verão plantava cana”, logo, foi necessário que todos os filhos comessem a trabalhar ainda criança para ajudar no sustento da casa. Borges Lucas relata que teve a oportunidade de frequentar treze escolas, mas não conseguiu se adaptar à rotina escolar porque segundo ele, só “ia para escola para bagunçar e apanhar”, o castigo da palmatória o fez evadir várias vezes, e assim decidiu abandonar os estudos. Os momentos de lazer e diversão recordados foram aqueles em que o Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané chegava para animar a comunidade, se apresentando pelos sítios da redondeza de Lagoa de Itaenga. Zé Mané era o dono do Cavalo-Marinho, morava no sítio Malícia (Glória do Goitá) e vendia de miudezas. Havia uma riqueza de manifestações da cultura tradicional presente na região. Borges Lucas cita, além do Cavalo-Marinho, o maracatu e o coco de roda como brincadeiras que animavam e divertiam a comunidade. Em sua narrativa conta que a sua família gostava muito de ir assistir as apresentações do Cavalo-Marinho, especialmente seu pai que era um grande apreciador do brinquedo e sempre o levava para ver a brincadeira. Com uma vida de muito trabalho e pouca diversão, para o menino Borges Lucas, brincar no Cavalo-Marinho lhe parecia algo bem atrativo, sonhava em brincar de Catita, porém seu pai não permitia. Numa certa ocasião, quando tinha uns 16 anos, surgiu uma oportunidade de substituir um figureiro que botava a figura da Catita no Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané, este lhe convidou e conversou com o seu pai, Zé Lucas, para que permitisse que o menino brincasse, o Zé Lucas diante da insistência do filho deu a permissão e esta foi sua primeira participação como figureiro no Cavalo-Marinho. A partir daquele dia, Borges Lucas se lançou no universo do brinquedo e com dedicação vem trilhando esse caminho que lhe formou mestre de Cavalo-Marinho. De Catita passou a brincar de Corumba, daí começou a aprender com o mestre Zé Mané que o treinou ensinando as loas e o jeito de cada figura atuar; assim se deu sua formação de figureiro, recebendo ensinamentos de um mestre, observando, fazendo, mergulhando no rico universo da brincadeira. Estimulou

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****08**

seis de seus irmãos para também brincarem no Cavalo-Marinho e eles o acompanharam por alguns anos, depois se afastaram.

Conta que quando a música passou a lhe interessar ele já tinha uns dez anos brincando de botar figura, depois de tanto tempo ouvindo e dançando ao som do banco, despertou-lhe o interesse em participar tocando bombo e pandeiro, e não conseguiu desenvolver-se com a rabeca, mas essa experiência foi fundamental para compreender a música, Borges Lucas é também um bom toadeiro. Sua formação aconteceu gradualmente, participou de outros grupos de Cavalo-Marinho da região, sempre observando e buscando saber, ele aprendeu sobre como confeccionar as máscaras, conhece sobre a música, as danças, as figuras, as roupas, as indumentárias e a bicharada.

Atualmente, aos 54 anos, Borges Lucas é um mestre feito, ele mestra o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinho Boi Teimoso fundado em 2006, em Lagoa de Itaenga, vem enfrentando a realidade de um novo tempo buscando melhores condições para manter ativa essa brincadeira que resiste pela força de brincadores, que, como ele, continuam segurando a pisada.

9. ATIVIDADE

9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

ORIGENS

As **loas** são elementos constitutivos da linguagem poética no Cavalo-Marinho enquanto uma manifestação cultural. São elementos presentes desde a origem da própria brincadeira. Deriva da mais antiga tradição teatral popular, caracteriza-se pela representação da ação dançada, cantada, **recitada**, dialogada e acompanhada por instrumentos musicais.

Nas regiões nordestinas onde estão presentes os grupos de Cavalo-Marinho consta que as loas são saberes e práticas que foram aprendidos empiricamente e através da oralidade vêm sendo transmitidos de geração em geração. Borges Lucas relata que ele aprendeu por observação, imitação e guardando na memória toda informação recebida, assistindo outros figureiros encenarem as figuras, conversando com outros mestres e principalmente praticando.

SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

Podemos analisar que há poucas pesquisas sobre as loas do Cavalo-Marinho; há uma carência de informações sobre esse assunto. Mas o que se pode observar é que as loas vêm sofrendo transformações ao longo do tempo, com o desaparecimento de algumas figuras, caem em desuso uma série de loas, diálogos, danças e músicas, o que provoca mudanças na forma de brincar e estimula a brincadeira a adaptar-se culturalmente ao contexto social.

O Cavalo-Marinho transforma-se em contato com as culturas, com as necessidades dos grupos sociais e suas lutas, problemas e contradições políticas. A cada adaptação na roda viva do mundo globalizado esses saberes e práticas também se transmudam, conhecimentos são esquecidos, outros permanecem, outros são recriados.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Os brincadores de Cavalo-Marinho sustentam com empenho a permanência desse imenso conjunto de saberes e práticas que inclui o repertório de loas do Cavalo-Marinho e vem sendo transmitido de geração em geração.

O que mobiliza essas pessoas em torno desse trabalho é a ludicidade que está presente em todo o processo de manifestação da brincadeira; na expressão corporal dos figureiros pode-se observar toda a exploração da espacialidade, da motricidade, da gestualidade e do movimento que se torna dança. Brincar Cavalo-Marinho enquanto um modo de ser livre para homens e mulheres, é um contraponto à realidade do trabalho pesado na lavoura, na usina, na lida doméstica ou nos espaços formalizados do cotidiano. Na narrativa da maioria dos brincadores geralmente encontramos depoimentos que afirmam que o brinquedo representa para eles uma fonte de prazer e realização.

As Lôas apresentam-se como as narrativas das histórias que o Cavalo-Marinho conta e/ou como as falas das figuras e/ou as poéticas da cultura popular expressa no brinquedo. Para seus brincadores é como se fosse o grande “roteiro” falado tradicionalmente e que mantém vivo o enredo do brinquedo. Para o público as Lôas são escutadas com atenção e provocam em sua maioria risos. Possivelmente, para a comunidade que acompanha o brinquedo as Lôas remontam a “poesia oral”, o “improviso” tão presente nestas regiões.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****08****9.3. CRONOLOGIA**

DATA	DESCRIÇÃO
-----	-----

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

O conjunto de loas que está relacionado às figuras e às encenações existentes no Cavalo-Marinho.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADES
Processo de transmissão dos saberes e práticas	Podemos considerar que há um processo de trabalho relacionado às loas no que se refere aos processos de transmissão dos saberes e práticas em torno desse bem cultural, analisando que as etapas desse processo de trabalho acontecem geralmente no cotidiano dos brincadores quando esses assumem entre si uma relação de ensino-aprendizagem, onde geralmente um mestre ou um figureiro de grande saber e prática decide ensinar a outros. Há também depoimentos de brincadores que afirmam terem aprendido sem uma intervenção direta de um mestre, e que de forma autodidata, por meio da observação e da imitação desenvolveram seu próprio processo de aprender. O que sabemos é que o processo é vivenciado no cotidiano e principalmente na prática da brincadeira. Devemos considerar que esse processo de aprender depende muito do contexto social de cada grupo (de brincadores), por isso varia de um grupo para outro. Atualmente essa transmissão vem sendo feita não só se valendo da oralidade, mas também de recursos tecnológicos. Registro abaixo as etapas do processo de trabalho do mestre Borges Lucas para aprender os diálogos, que são as formas mais comuns de transmissão e aprendizagem da cultura do Cavalo-Marinho, a maioria dos brincadores tradicionais vivenciaram esse processo. Além de Borges Lucas, podemos citar os mestres Zé de Bibi, João Pissica, Antonio Teles, Mariano Teles, Luís Paixão, Biu Alexandre, entre outros exemplos.
Observação	Borges Lucas assistia as brincadeiras e ficava observando os figureiros botando as figuras e construindo as cenas. Observação intencional. Focava a atenção nos diálogos, loas, gestos, movimentos e a forma de dançar de cada figura.
Imitação	Borges Lucas conta que assim que começou a brincar no Cavalo-Marinho ele teve oportunidade de aprender com o mestre daquele grupo, que o ensinou sobre determinadas figuras e foi lhe mostrando o jeito da figura se movimentar, de dialogar quando chegava ao terreiro, de recitar sua loa, o modo de se caracterizar com o figurino. E ele ficava imaginando-se botando a figura enquanto assistia a brincadeira do Cavalo-Marinho. Antes de botar a figura na brincadeira, Borges Lucas gostava de ficar em casa brincando no quintal com os irmãos imitando a figura que ele estava estudando para vir a botar na brincadeira.
Guardar na memória	Processo cognitivo de acumulação e maturação das informações. Podemos supor que as informações são referente a tudo aquilo que o brincador vivenciou, são: as imagens, as loas e os diálogos memorizados, os movimentos e gestos das figuras, os sons que fazem parte da brincadeira (dos instrumentos musicais, das vozes cantando, do apito, os gritos, a paisagem sonora da rua, etc.), os passos das danças, entre outras possíveis impressões captadas pelo brincador.
Praticar	O ápice do processo: a vivência coletiva.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO		PE	01	03	13	F40	08
---	--	----	----	----	----	-----	----

	Participar das brincadeiras botando a figura que foi estudada.
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; do pagamento recebido remunera os brincadores e investe em melhorias no material do grupo.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
1. Mestre/dono/figureiro - Borges Lucas (Lagoa de Itaenga); - Zé de Bibi (Glória do Goitá); - João Pisica (Feira Nova);	Como mestre deve possuir um domínio sobre os saberes e as práticas da cultura do Cavalo-Marinho. Possuir conhecimento sobre os diálogos das figuras, saber executar e ensinar a outros. Como dono é o responsável pelo brinquedo, deve cuidar do material do grupo, custear as despesas. Como figureiro deve saber os diálogos para encenar as figuras características da brincadeira.
2. Figureiros: - Borges Lucas (mestre e figureiro) - João Pisica (mestre e figureiro) - Zé de Bibi (mestre e figureiro) - Generino João da Silva (figureiro) - Silvestre Antão (figureiro) - Júlio João Correia (figureiro) - Severino Francisco de Arruda (figureiro) - Benilson Antônio da Silva - Tiago José da Silva	Os figureiros encenam as figuras típicas do Cavalo-Marinho
3. Figureiras: - Margarida Rita da Silva - Kátia Cilene de Lemos - Claudiana Cilene da Silva	Baiana: encenar essa figura que é característica da brincadeira (dançar, cantar suas toadas, recitar suas loas, atender aos pedidos do público mediante pagamento).
4. Banco - Rebeca: Biu de Dóia - Bombo: Mané Barros - Mineiro: Luís Preto	Os tocadores executam a parte musical e interagem verbalmente com as figuras complementando o sentido das encenações e dos diálogos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****08****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	Objeto cênico: Bicharada (Cavalo-Marinho, boi e burrinha): Os bichos são figuras e também compõem as cenas para o trabalho de encenação e a realização das loas que ocorre entre as figuras.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho Boi Teimoso
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Objeto Cênico (bichos): no terreiro realizam a sua própria apresentação e também complementam o significado das encenações e das loas ocorrentes entre as figuras e o público.

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	- Roupas (calça, camisa, paletó, macacão, vestido, saia, batina) - Adereços (chapéu de palha, máscaras (de couro e/ou de fôrma), espada, reio de couro, peruca, gereré, guarda chuva, boneca, lenço, faixa branca, atacadores, penacho, preaca, lenço, gola, sombrinha).
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas, indumentárias, máscaras, artefatos e instrumentos musicais.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Figurinos e adereços servem para caracterizar as figuras durante a brincadeira do Cavalo-Marinho, complementam o sentido das loas e das encenações. Facilita ao espectador compreender a história e quem é cada figura que se apresenta no terreiro.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	08
---	----	----	----	----	-----	----

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	A dança é uma expressão bastante presente tanto na movimentação cênica quanto corporal das figuras. É uma forma de expressão das figuras, mas também, pode ser feita pelos 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 por exemplo, as baianas. De forma geral a dança do Cavalo-Marinho se caracteriza por 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 em deslocamento abrindo e fechando rapidamente os joelhos mantendo os calcanhares próximos. Os movimentos da dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. A maior parte da dança é realizada de frente para o “banco” (banco de madeira onde ficam sentados os músicos que tocam bombo, mineiro e rebeca). Assim como a música, a dança está estritamente vinculada à encenação e consequentemente 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. 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 a outra, atrair a atenção do público para aquela cena. 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.
QUEM EXECUTA	Os brincadores e principalmente os figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A dança é um recurso expressivo para compor a figura e que serve para enriquecer o seu trabalho cênico a partir da relação existente entre corpo-espaco-motricidade e corpo-expressão-fala. Através da linguagem corporal a figura comunica-se por meio de gestos e movimentos sempre repletos de sentidos, intencionalidades e múltiplas percepções. (Ver: MERLEAU-PONTY, Maurice. <i>Fenomenologia da percepção</i>. 2. ed. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999).

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	MÚSICA: a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho é entremeada por diálogos, loas, encenações e danças, o banco é quem realiza a música. A música possui forte ligação com a encenação, os diálogos e as loas porque o banco executa a toada de chegada e de despedida de cada figura que se apresenta no terreiro; geralmente, as figuras dialogam e recitam suas loas diretamente para os músicos do banco e para o Capitão (figura que se posiciona sempre ao lado do banco junto do tocador de bombo). O banco interage com as figuras através da linguagem verbal e musical e deste modo participam do momento que são recitadas as loas lhes conferindo sentido e significado que facilitam uma melhor compreensão da história.
QUEM PROVÊ	Banco (grupo de músicos do Cavalo-Marinho)
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	- Tocar o repertório de toadas e baianos que compõem a parte musical da brincadeira. - Dar sentido à encenação, aos diálogos e às loas realizadas pelas figuras.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	08
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	Os instrumentos musicais que compõem o banco dos grupos das localidades 1 e 2 são: rebeca, pandeiro, bage e mineiro. É importante ressaltar que os grupos de Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova (localidade 3, que estão sendo identificados nesta F40) possuem outra formação instrumental para o banco, cujos instrumentos são: bombo, mineiro e rebeca.
QUEM PROVE	Pertencem ao dono do Cavalo-Marinho e/ou aos tocadores do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Promover que os músicos formem o banco para executar o repertório musical do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Figureiro (a)	- Se dirigir à toda para retirar as indumentárias e os adereços que compõem a figura. - Guardar as indumentárias e os adereços ou encaminhar essa atividade para quem esteja destinado a recolher todo o material do grupo.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA 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-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Banco	Localidade 3 / Formas de Expressão - 01
Dança	Localidade 3 / Formas de Expressão - 05

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	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 46

16. OBSERVAÇÕES

16.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO
Faz-se de grande importância realizar estudos para registrar, identificar, classificar e aprofundar conhecimentos sobre as loas do Cavalo-Marinho.

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)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa	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	03	13	F40	09
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADES	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Feira Nova, Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Magúi
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Margui, Mergulhão
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Roberto José do Nascimento	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	50
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural/servente de pedreiro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	09/09/1958
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☒ OUTRO: Dono do Cavalo-Marinho Boi teimoso (Lagoa de Itaenga – PE)		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****09****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

As informações registradas nesta ficha são referentes à dança dos Cavalos-Marinheiros da localidade 3 (Lagoa de Itaenga, Feira Nova e Glória do Goitá), ressaltando que os grupos de Cavalos-Marinheiros desses municípios apresentam muitas características diferentes em relação aos grupos das localidades 1 e 2. Atualmente, nos municípios citados existem três grupos de Cavalo-Marinho, um em cada município: em Lagoa de Itaenga consta o “Cavalo-Marinho Boi Teimoso” do mestre Borges Lucas; em Feira Nova, o “Cavalo-Marinho Boi Ventania” do mestre João Pissica; em Glória do Goitá, o “Cavalo-Marinho Tira-Teima” do mestre Zé de Bibi. Devido à escassez de brincadores experientes, os sambadores dessa localidade participam dos três Cavalos-Marinheiros, principalmente os tocadores são muito solicitados para atender aos três grupos.

A formação do banco e a produção musical são aspectos bem peculiares; quanto à formação instrumental, o banco ou terno (um termo também utilizado para definir o grupo de tocadores), é constituído pelos seguintes instrumentos musicais e seus respectivos tocadores: Mané Barros (no bombo); Luís Preto (no mineiro) e Biu de Doia (na rabeca).

A música do Cavalo-Marinho possui um caráter funcional e seu sentido está vinculado ao ato da brincadeira e consequentemente às outras formas de expressões artísticas que constituem o brinquedo, que são a dança e todo um vasto repertório de movimentos, gestos, vozes e as verbalizações das loas e diálogos que são manifestados através das figuras/figureiros. Conforme Laranjeira, a música durante a brincadeira do Cavalo-Marinho não funciona como um mero pano de fundo para as encenações: “Além disso, a própria música tocada pelo banco, de forma bastante acelerada, não é um mero pano de fundo, é gerador de intensidades que provocam estados corporais tônicos diferenciados nos brincadores e também no público”. (LARANJEIRA, C. D., 2008, p. 2).

Musicalmente, a função do tocador de bombo é fazer a marcação rítmica da música do Cavalo-Marinho e ele também é o toadeiro, puxa as toadas. O tocador do bombo executa as células rítmicas principais e a baqueta inferior (o bacalhau), que faz “repincados” e acentuações a partir da base rítmica, o que confere à música destes grupos uma musicalidade bastante vigorosa.

A dança do Magui presente nesses grupos de Cavalo-Marinho também difere bastante em comparação aos grupos das localidades 1 e 2, tanto no modo de execução da dança como em relação à própria música. Os brincadores possuem apitos e, ao contrário do que acontece nas outras duas localidades, mais de um brincador pode utilizar o apito simultaneamente. Vale salientar que quase todos os brincadores desses 3 Cavalos-Marinheiros têm mais de 40 anos,

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****09**

porém a dança dos brincadores desta localidade é extremamente vigorosa.

Para a realização do Magui os brincadores organizam-se em roda em frente ao banco (nas outras localidades os brincadores formam uma meia lua, aberta para o lado onde fica o banco. O magui acontece com poucos brincadores, sendo que apenas os mais velhos o realizam.

Nesta localidade o magui acontece no início da brincadeira, sendo dividido em três etapas distintas. No primeiro momento os brincadores executam o magui em duplas fixas, ou seja, apenas uma dupla fica jogando entre si, enquanto os demais assistem, alternando na dupla quem tem a vez de avançar em direção ao outro. Ao comando do apito alterna-se a dupla.

Num segundo momento, os brincadores se relacionam entre si e não mais em duplas, sendo que no terceiro momento os brincadores fazem uma roda bem fechada (ombro a ombro), todos voltados para o interior da roda e marcam o tempo forte do compasso musical com pisadas firmes, seguras com os pés juntos em direção ao centro da roda.

Não constatamos nas entrevistas realizadas com os brincadores a existência de nomes para esses momentos distintos do magui.

Referência: LARANJEIRA, C. D. Cavalo-Marinho: uma dança pós-dramática do Brasil? Disponível em < www.portalabrace.org/.../Carolina%20Dias%20Laranjeira%20-... > Acesso em 05/08/2012.

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****03****13****F40****09****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS****LAGOA DE ITAENGA****Memória:**

- O **sítio Arrombado** e o **sítio Angico** foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho, atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois serviu por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos Cavalos-Marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ**Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá**

- Localiza-se o **Sítio Histórico do Cavalo-Marinho** que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA**Matadouro Municipal de Feira Nova (Memória)**

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de boi cuja carne era tratada para consumo, o seu Cavalo-Marinho era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000.

Prefeitura Municipal de Feira Nova (marco atual)

A frente da prefeitura é um espaço público onde o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) costuma realizar ensaios ou apresentações.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Nos lugares onde são formados os terreiros para brincar o Cavalo-Marinho geralmente se aglutinam pessoas ao redor do banco e dos brincadores, e nessas ocasiões também ocorrem outras atividades tais como: comercialização de alimentos (lanches) e bebidas, tanto para aqueles que participam ativamente (brincando) quanto para os que participam indiretamente assistindo.

Os grupos de Cavalo-Marinho identificados nesta região (Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova) têm em seu calendário de apresentações algumas datas fixas onde geralmente os grupos são contratados, tais como:

- Festa do padroeiro de seu respectivo município: Lagoa de Itaenga (São Sebastião, 20 de janeiro); Feira Nova (São José, 19 de março); Glória do Goitá (Nossa Senhora da Glória, 15 de agosto). São festas organizadas pela prefeitura local em parceria com a igreja católica. Os grupos se apresentam na rua e esse tipo de evento possui um lado religioso que inclui romarias, novenas e missa solene. E também uma programação que promove na praça local, feira e exposição de produtos artesanais, shows com artistas locais, parque de diversões, ocorre também a contratação de grupos da cultura tradicional.

- No ciclo natalino: Natal (25 de dezembro); Ano Novo (1º de janeiro); Dia de Reis (6 de janeiro).

Obs.: No Natal e dia de Reis a Casa da Rabeca do Brasil (Tabajara/Paulista) realiza há 17 anos encontros que reúnem os grupos de Cavalo-Marinho;

- Festa da Farinha em setembro (Feira Nova);

- Festa da Mortuária em novembro (Feira Nova);

- Festa do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi em 28 de janeiro (local: Sítio Histórico do Cavalo-Marinho em Glória do Goitá);

- Casa da Cultura realiza evento no ciclo natalino (dezembro) promovido pela Fundarpe;

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****09****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 (Condado/PE) 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
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Borges Lucas, batizado como Roberto José do Nascimento, relata que nunca foi reconhecido por esse nome durante sua vida, desde a infância recebeu o apelido de Borges Lucas, certamente, porque Lucas era o nome de seu avô e de seu pai, isso geralmente acontece quando um nome torna-se uma autodenominação para os descendentes de um núcleo familiar.

Nasceu no sítio Eixo Grande no município de Lagoa de Itaenga, em 09/09/1958, vem de uma família numerosa, seus pais tiveram vinte e dois filhos, dos quais, sobreviveram apenas nove. Seus pais viviam da agricultura, "no inverno plantava roça e no verão plantava cana", logo, foi necessário que todos os filhos comessem a trabalhar muito cedo para ajudar no sustento. Borges Lucas relata que teve a oportunidade de frequentar treze escolas, mas não conseguiu se adaptar à rotina escolar porque segundo ele, só "ia para escola para bagunçar e apanhar", o castigo da palmatória o fez evadir várias vezes, e assim decidiu abandonar os estudos. Os momentos de lazer e diversão recordados foram aqueles em que o Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané chegava para animar a comunidade, se apresentando pelos sítios da redondeza de Lagoa de Itaenga. Zé Mané era o dono do Cavalo-Marinho, morava no sítio Malícia (Glória do Goitá).

Em depoimento, Borges Lucas contou que a sua família gostava muito de ir assistir as apresentações do Cavalo-Marinho, especialmente seu pai que era um grande apreciador do brinquedo e sempre o levava para ver a brincadeira. Com uma vida de muito trabalho e pouca diversão, para o menino Borges Lucas, brincar no Cavalo-Marinho lhe parecia algo bem atrativo, sonhava em brincar de Catita, porém seu pai não permitia. Numa certa ocasião, quando tinha aproximadamente 16 anos, surgiu uma oportunidade de substituir um figureiro que botava a figura da Catita no Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané; este lhe convidou e conversou com o seu pai, Zé Lucas, para que permitisse que o menino brincasse; Zé Lucas diante da insistência do filho deu a permissão e esta foi sua primeira participação como figureiro no Cavalo-Marinho.

A partir daquele dia, Borges Lucas se lançou no universo do brinquedo e com dedicação vem trilhando esse caminho

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****09**

que lhe formou mestre de Cavalo-Marinho. De Catita passou a brincar de Corumba, daí começou a aprender com o mestre Zé Mané que o treinou ensinando as loas e o jeito de cada figura atuar, assim se deu sua formação de figureiro, recebendo ensinamentos de um mestre, observando, fazendo, mergulhando no rico universo da brincadeira. Estimulou seis de seus irmãos para também brincarem no Cavalo-Marinho e eles o acompanharam por alguns anos, depois se afastaram.

Borges Lucas conta que quando a música passou a lhe interessar ele já tinha uns dez anos brincando de botar figura, depois de tanto tempo ouvindo e dançando ao som do banco, despertou-lhe o interesse em participar tocando bombo e pandeiro, e não conseguiu desenvolver-se com a rabeca, mas essa experiência foi fundamental para compreender a música; Borges Lucas é também um bom toadeiro. Sua formação aconteceu gradualmente, participou de outros grupos de Cavalo-Marinho da região, sempre observando e buscando saber, ele aprendeu sobre como confeccionar as máscaras, conhece sobre a música, as danças, as figuras, as roupas, as indumentárias e a bicharada.

Atualmente, aos 54 anos, Borges Lucas é um mestre feito, ele mestra o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinho Boi Teimoso fundado em 2006, em Lagoa de Itaenga, e vem enfrentando a realidade de um novo tempo, buscando melhores condições para manter ativa essa brincadeira que resiste pela força de muitos brincadores, que, como ele, continuam segurando a pisada.

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 Aicos”. 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 cênicas, 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**9.3. CRONOLOGIA**

DATA	DESCRIÇÃO
-----	-----

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****09****10. PRODUTOS PATRIMONIAIS****10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

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

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Apresentações	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. 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.
Ensaaios	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 brincadores 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	Domina muitos setores ligados à brincadeira: colocar figuras, loas e toadas, ordem das figuras, produção de roupas e artefatos, bichos, etc. Esta denominação também serve para designar uma figura específica que mestra toda a parte dos arcos.
Mateus	Figura que ‘introduz’ a brincadeira, representa um negro e participa da história do Cavalo-Marinho do início ao fim.
Bastião	Negro parceiro do Mateus, figura que participa da história do Cavalo-Marinho do início ao fim.
Bajista	Tocador da baje de taboca, instrumento integrante do banco (instrumental) do Cavalo-Marinho.
Pandeirista	Tocador de pandeiro, instrumento integrante do banco (instrumental) do Cavalo-Marinho
Rebequista	Tocador de rabeca (rebeca), instrumento integrante do banco (instrumental) do Cavalo-Marinho.
Mineirista	Tocador de mineiro, instrumento integrante do banco (instrumental) do Cavalo-Marinho.
Figureiro	Coloca figuras de Cavalo-Marinho.
Dono da brincadeira	Geralmente o dono é o mestre, mas nem sempre é assim. O dono é aquele que provê economicamente e organiza o grupo

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	09
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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 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	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. 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 Mateus e Bastião, são as fitas coloridas e/ou cintilantes, de cetim, de plástico, de papel celofane etc. presentes nas bordas

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	09
---	----	----	----	----	-----	----

	de calças, vestidos e chapéus, além dos arcos que os galantes movimentam. Adereços - 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).
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.

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	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. 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. Os movimentos da dança no Cavalo-Marinho podem ser denominados de trupés, passos, pisadas, tombos e carreiras. A maior parte da dança é realizada de frente para o “banco” (banco de madeira onde ficam sentados os músicos que tocam bombo, mineiro e rebeca). 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. 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. 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.
QUEM EXECUTA	A dança é executada principalmente pelos figureiros. Nos momentos dos “trupés” e do “magui” é comum também que pessoas do público com algum conhecimento da dança participem.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As danças fazem parte da composição das figuras quando entram na roda do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	09
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Durante toda brincadeira, o banco de tocadores (formado pelo tocador do Bombo, o rebequista e o mineirista) executa música acompanhando/conduzindo as “cenas” que compõem dramaturgia do Cavalo-Marinho. A relação da dança com a música é direta e precisa.
QUEM PROVÊ	A música fica sob a responsabilidade dos integrantes do banco de tocadores, sendo que algumas figuras também cantam loas e toadas específicas.
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 MÚSICAIS	
DESCRIÇÃO	Os instrumentos presentes nas brincadeiras dos Cavalos-Marinhos desta localidade (Sul-Oeste) são: Bombo, rebeça e mineiro.
QUEM PROVÊ	O dono do Cavalo-Marinho e/ou os tocadores possuem seus próprios instrumentos musicais.
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 PRODUTO

PARA 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 Rabeca.
--

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****09****13. BENS ASSOCIADOS**

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Banco	Localidade 3 / Formas de Expressão - 01
Dança	Localidade 3 / Formas de Expressão - 05
Roupas e Indumentárias	Localidade 3 / 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

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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	09
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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	03	13	F40	10
	UF	SÍLIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Aliança, Condado e Itambé / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Toadas
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Mariano Teles Rodrigues	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	31
OCUPAÇÃO	Aposentado	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	17/05/1942
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☐ EXECUTANTE ☐ OUTRO RABEQUEIRO E DONO DE CAVALO-MARINHO		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****10****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

As toadas são canções que constituem um rico patrimônio musical presente na vida e na memória dos brincadores de Cavalo-Marinho. Geralmente essas toadas são classificadas conforme sua função na brincadeira, não havendo um consenso entre os brincadores em relação à terminologia utilizada. Entretanto, os termos mais utilizados pelos brincadores são Toadas de Figuras e Toadas Soltas.

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 mesmas. Segundo 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 ao qual ela é associada, como é o caso da toada do seu Ambrósio.

Seu Ambrósio, que vem ser ?

Figura pra vender

Seu Ambrósio, vem cá

Trazer figura pra comprar

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 mestre Mariano Teles, essas toadas são mais livres para o banco improvisar. Seus textos trazem assuntos diversos.

Ai, minha mãe cadê Maria

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	10
---	----	----	----	----	-----	----

Maria pá onde foi
 Maria foi pra Goiana
 Ver o bumba-meu-boi, mamãe
 baião é hoje, mamãe. (2x)

Outros tipos de toadas podem ser encontradas nos discursos dos brincadores, sem haver, entretanto, uma padronização ou consenso, mas que podem ser aqui mencionadas:

- Toadas de boa noite: cantadas para iniciar a brincadeira e saudar os presentes;
- Toadas de Margüi: destinadas ao momento do mergulhão;
- Toadas dos aicos: cantadas durante a dança dos arcos;
- Toada dos galantes: executadas durante a evolução dos galantes.

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” conforme 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.

Embora não exista uma padronização na forma das toadas, é mais freqüente encontrá-las com um estrutura responsorial, ou seja, em alternância. A rabeca introduz a melodia que será “puxada” pelo toadeiro principal, sendo respondida pelos toadeiros de apoio que cantam a segunda voz. Algumas toadas são “puxadas” pelas figuras, outras são puxadas pelo próprio mestre. Quanto à extensão, Algumas são curtas, e outras podem possuir várias estrofes alternadas com um refrão fixo.

A execução das toadas podem apresentar algumas diferenças de afinação ou de natureza melódica e cadencial, que variam conforme a região onde os grupos se localizam.

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 (assento de madeira onde os músicos se acomodam), 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 edificadas:

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****10****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 Rabeca (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.

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**

As toadas estão presentes 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.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

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 rabeca 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. A partir de 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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****10****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

É impossível apontar com precisão a origem das toadas de Cavalo-Marinho, uma vez que elas constituem criações e recriações coletivas ao longo do tempo. Muitos dos seus textos, entretanto, são oriundos da fala cotidiana e da poética popular adaptada às quadras de origem portuguesa. Muitas toadas podem sofrer transformações, e novas toadas podem ser criadas a partir da improvisação melódica e verbal de seus toadeiros, ou mesmo pelo contato do Cavalo-Marinho com outros folguedos da região. É muito comum um trânsito entre versos das loas e os textos das toadas, fator também relevante para possíveis transformações.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Referente à diferença entre toadas soltas e toadas de figuras, mestre Mariano Teles afirma que “cada figura tem a sua qualidade de melodia”, mas nas toadas soltas “o *toadeiro* canta do jeito que ele quer, desde que esteja no ritmo”. Quanto à nomenclatura, ele afirma que não é cabível colocar nomes para as toadas, embora essa prática seja comum, principalmente devido à influência de pesquisadores externos.

O repertório das toadas constitui um rico patrimônio musical na forma de melodias e letras que expressam a devoção, a história e a atual realidade dos brincadores de Cavalo-Marinho e dos moradores da zona da mata norte de Pernambuco, além de povoar o universo sonoro da brincadeira, intensificando a atividade festiva, ela estimula as respostas fisiológicas dos brincadores que sambam no terreiro.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
Indefinida	Supressão da viola no conjunto musical do Cavalo-Marinho
Indefinida	Substituição do reco de arame pela bage
A partir de finais da década de 90	Utilização de amplificação por meio de microfones e caixas de som

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

As toadas constituem um vasto repertório de canções presentes na vida e na memória dos brincadores que são geralmente transmitidas a partir da ação social do brincar ou nas relações cotidianas.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Aprendizado	No Cavalo-Marinho, o aprendizado musical 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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	10
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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. Atualmente também é comum a realização de oficinas realizadas pelos brincadores e financiadas por órgãos culturais como a FUNDARPE, constituindo-se em uma nova forma de veiculação, divulgação e comercialização dos elementos musicais do Cavalo-Marinho.
-----------------	---

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Baigista	Tocador da bage feita de madeira de taboca. Geralmente assume a função de toadeiro de apoio.
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 rabeca (ou rebeca). Geralmente o rabequeiro introduz as melodias que serão puxadas pelo <i>toadeiro</i> , ou realiza improvisações com seu instrumento. Também é comum o rabequeiro tocar interlúdios melódicos entre as estrofes das toadas.
Mineirista	Tocador de mineiro (ou ganzá). Nas toadas, o mineirista geralmente canta a segunda voz.
Mestre	É o responsável pela condução artística do Cavalo-Marinho. Em algumas ocasiões ele é o responsável por “puxar” as toadas, principalmente nas toadas de natureza religiosa e mística.
Figuras	Além da representação dramática, algumas figuras também “puxam” toadas, como é o caso do Caboco d’Arurá, cujo canto invoca as forças da natureza.

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

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	As “ferramentas de trabalho” dos componentes do banco são os instrumentos musicais (rabeca, pandeiro, bages e mineiros) que pertencem aos grupos ou aos próprios músicos.
QUEM PROVÊ	Alguns instrumentos são adquiridos pelos próprios músicos ou pelos grupos aos quais 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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	10
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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 utilizados 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.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Boa parte do repertório musical de toadas executado pelo banco do Cavalo-Marinho possui funções coreográficas. O banco toca as toadas de mergulhão (destinadas à dança inicial de aquecimento), executa toadas soltas para as figuras sambarem no terreiro, para convidar os brincadores e público ao samba, e também executa as toadas dos arcos, destinadas à 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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO					PE	01	03	13	F40	10
---	--	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	O repertório de <i>toadas</i> (músicas cantadas pelos <i>toadeiros</i>) compõe 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. Algumas toadas possuem funções religiosas ou de invocações, como é o caso da Toada da Estrela cantada pelo mestre em louvor aos santos Reis do Oriente.
	Que estrela é aquela que alumeia lá no mar? Que alumeia lá no mar? É o divino Santo Rei que nós viemos festejar Que nós viemos festejar e a Toada do Caboclo de Arubá, onde são invocados os espíritos da natureza. Arreia Cabôco, prá me ajudar Cabôco da mata, nagô, juremá
	Os componentes do <i>banco</i>, o mestre e algumas figuras.
QUEM PROVÊ	
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Divertimento, devoção.

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

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>bage</i> s, recos e bombos 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 última toada, 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	03	13	F40	10
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☐ VENDE ☐ TROCA ☐ OUTRO ☒		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 ☐ 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-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Banco	Localidade 3 / Formas de Expressão - 01
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Mestres	Sítio / Formas de Expressão - 03
Dança	Localidade 3 / Formas de Expressão - 05

1. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

2. DOCUMENTOS INVENTARIADOS

2.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL

2.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO	PE	01	03	13	F40	10
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

2.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 46

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	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		

Sul-Oeste
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	03	13	F50	01
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga, Feira Nova, Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Terreiros e Ruas
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. FOTOS

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



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES				PE	01	03	13	F50	01
---------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

4. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

4.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

O lugar onde a brincadeira do Cavalo-Marinho é encenada é o terreiro. É no terreiro que a brincadeira acontece de forma mais espontânea. O banco (onde sentam os músicos) delimita geograficamente 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 dialogando entre si. O público aglutinado ao redor assiste a brincadeira que ocorre no centro deste grande círculo que pode se formar preferencialmente ao ar livre, destacando que o terreiro pode possuir ou não um proprietário. A brincadeira pode acontecer na frente ou no quintal de alguma casa; em uma praça ou em uma rua com boa iluminação e terreno plano; na frente da sede do próprio Cavalo-Marinho ou de outro grupo. 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.

Esclarecendo que nem sempre o terreiro, lugar de referência para a vivência da brincadeira, é o mesmo lugar onde fica fixada a sede, a edificação que serve para reunir os brincadores e para abrigar o acervo de material do grupo. O terreiro pode se estabelecer em um lugar bem distante da edificação que é escolhida para ser a sede, esta em alguns casos é na própria residência do dono do Cavalo-Marinho.

É importante destacar que o terreiro não é apenas um espaço geográfico onde os brincadores se reúnem, botam o banco e realizam uma apresentação; um terreiro de Cavalo-Marinho é uma referência cultural para toda a comunidade, devido a todo o sentimento de valorização e reconhecimento daquele terreiro como o lugar da transmissão do saberes e das práticas, das trocas, do fortalecimento da identidade cultural dos brincadores e da comunidade, da celebração da tradição a cada vez que se brinca na rua na presença do público. O terreiro na rua promove essa possibilidade de interação entre o brinquedo e a comunidade que vai além do momento da brincadeira e se torna um marco na história e no cotidiano das pessoas.

4.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

LAGOA DE ITAENGA

(Marco edificado em condição de memória)

O **sítio Arrombados** e o **sítio Angico** fazem parte da área rural do município de Lagoa de Itaenga e foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho, atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois, os terreiros lá estabelecidos serviram por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ

(Marco edificado em condição vigente)

Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá, neste sítio localiza-se o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA

(Marco edificado em condição vigente)

- Matadouro Municipal de Feira Nova

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de um boi, cuja carne era tratada para o consumo e comércio local, naquelas ocasiões o Cavalo-Marinho dele era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000. O Matadouro ainda encontra-se em funcionamento, embora, o evento acima citado do qual participava o Cavalo-Marinho do João Pissica não esteja mais acontecendo.

- Prefeitura Municipal de Feira Nova

O espaço externo da prefeitura de Feira Nova, mais especificamente a área que fica defronte para a entrada do prédio, é um espaço público no qual o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) vem realizando há aproximadamente 15 anos seus ensaios e/ou apresentações. Esse espaço é uma referência para o Cavalo-Marinho Boi Ventania que busca se valer do patrulhamento feito por policiais ao redor da edificação e assim poder realizar com

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES	PE	01	03	13	F50	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

mais segurança os ensaios do brinquedo.

4.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA USOS DIFERENCIADOS

GLORIA DO GOITÁ (CAVALO-MARINHO TIRA-TEIMA)

No Cavalo-Marinho Tira-Teima, a sede e o terreiro estão interligados, as atividades que são realizadas na sede de certa forma dinamizam a movimentação e a articulação de pessoas utilizando o terreiro do Cavalo-Marinho. O terreiro e a sede estão localizados no Sítio Malícia de propriedade do mestre Zé de Bibi (José Evangelista de Carvalho).

E o que torna o terreiro do Cavalo-Marinho Tira-Teima importante para os moradores do Sítio Malícia é que nele está abrigada a casa de farinha que fica dentro do terraço e que beneficia aos moradores, especialmente na festa de aniversário deste grupo, no dia 28 de janeiro, em que há uma forte integração do brinquedo com a comunidade.

No terraço acontecem festas, batizados, cursos, oficinas e encontros culturais, em tais ocasiões são integrados ao ambiente os seguintes materiais: equipamentos de som; mesas e cadeiras; bancos. E também ocorre a festa da padroeira de Glória do Goitá, Nossa Senhora da Glória em 15 de agosto.

Na área externa do terreiro quando acontecem apresentações de mamulengo, neste caso, são colocados bancos, mesas, cadeiras e equipamentos de som, para as pessoas se acomodarem para assistir. E pode servir como uma área livre de lazer para as pessoas conversarem e as crianças brincarem cotidianamente.

LAGOA DE ITAENGA (CAVALO-MARINHO BOI TEIMOSO)

Não há agenciamento do espaço para usos diferenciados.

FEIRA NOVA (CAVALO MARINHO BOI VENTANIA)

Não há agenciamento do espaço para usos diferenciados.

5. FORMAÇÃO DO LUGAR

5.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

Os grupos de Cavalo-Marinho em sua maioria vêm enfrentando diversas dificuldades para garantir a preservação do brinquedo. As difíceis condições para ter e manter uma sede e um terreiro para a brincadeira, para assim poder estabelecer a integração com a comunidade, são alguns dos fatores que têm contribuído para o enfraquecimento da cultura do Cavalo-Marinho. Como exemplo, os grupos de Cavalo-Marinho da localidade 3 que englobam os municípios de Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova apresentam realidades bem diferentes no que se refere a esse bem cultural. Fatores políticos e socioeconômicos têm sido determinantes na forma como os donos desses grupos estão buscando constituir e manter seus terreiros, enquanto um espaço físico que seja uma referência comunitária para a manifestação lúdica do brinquedo. Esclarecendo que nem sempre um terreiro, considerado o lugar de referência para a vivência da brincadeira, é o mesmo lugar onde fica fixada a sede, a edificação que serve para reunir os brincadores e para abrigar o acervo de material do grupo. O terreiro pode se estabelecer em um lugar bem distante da edificação que é escolhida para ser a sede, esta em alguns casos pode ser a própria residência do dono do Cavalo-Marinho.

Atualmente, destes três grupos de Cavalos-Marinheiros, o único que possui sede própria e um terreiro mais fixo para reunir os brincadores e realizar as brincadeiras é o grupo que pertence ao mestre Zé de Bibi (José Evangelista de Carvalho), dono do Cavalo-Marinho Tira-Teima. Observa-se que o dono deste Cavalo-Marinho além de possuir uma boa condição socioeconômica em relação aos donos dos outros grupos de Lagoa de Itaenga e de Feira Nova, ele captou renda para o seu grupo através de editais culturais federais que lhe concederam dois prêmios, o que lhe deu condições para investir na reforma da sede e garantir a preservação do seu terreiro de Cavalo-Marinho. No Sítio Malícia (área rural de Glória do Goitá) está estabelecido o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho, no qual, está localizada a sede e o terreiro do grupo. Conforme o depoimento de Zé de Bibi, o grupo se originou no Sítio Malícia em 1961 e desde sua fundação até a atualidade ele conseguiu administrar o brinquedo de forma que eles sempre tiveram condição de ter uma sede e numa área junto a esta estabelecer o terreiro. Todas as mudanças de localização ocorridas na trajetória da sede e do terreiro deste grupo aconteceram dentro do próprio Sítio Malícia. No caso do Cavalo-Marinho Tira-Teima a relação entre os brincadores e o terreiro está mais consolidada, e os moradores reconhecem facilmente o Sítio Malícia como um espaço histórico e vivo para a existência e a expressão deste brinquedo. Inclusive para a comunidade da área mais urbana do município de Glória do Goitá percebe-se que a comunidade também identifica e reconhece o Sítio Malícia como um lugar de referência onde está localizado o terreiro do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES				PE	01	03	13	F50	01
---------------------------------	--	--	--	----	----	----	----	-----	----

Em Lagoa de Itaenga, a situação do Cavalo-Marinho Boi Teimoso do mestre Borges Lucas é bem diferente da citada acima, este grupo fundado em Lagoa de Itaenga em 2005, na realidade não possui sua própria sede, provisoriamente, o grupo ocupa um espaço público de propriedade da prefeitura local, no Mercado do Artesanato ocupa um box que serve para depositar o material e de frente para este há um grande salão que é utilizado para ensaiar quando necessário. O dono deste Cavalo-Marinho almeja poder ter uma sede para seu brinquedo, todos os brincadores deste grupo ressentem-se da falta de apoio sociocultural por parte da prefeitura e consequentemente sofrem devido às difíceis condições para a manutenção e preservação do brinquedo. No caso deste grupo de Cavalo-Marinho a relação entre os brincadores e o terreiro é bastante indefinida, visto que sua permanência é provisória neste local, pois o grupo está sujeito a ter que desocupar o box e retirar-se do mercado. Além disto, observa-se que esse atual “terreiro” não atende às expectativas dos brincadores no sentido de não ser um espaço legítimo onde possam vivenciar a brincadeira de uma forma mais próxima da comunidade; sentem-se isolados e carentes de apoio cultural e recursos financeiros para realizar melhorias no brinquedo, para atrair mais jovens e integrar aqueles que já estão presentes, mas que se sentem desestimulados diante da desvalorização e do descaso que a brincadeira recebe no contexto da cidade. Para os brincadores deste Cavalo-Marinho, esta atual condição é altamente insatisfatória porque ela vai de encontro ao que eles vivenciaram no passado, quando nos sítios Angico e Arrombados, área rural de Lagoa de Itaenga, havia respectivamente dois terreiros de Cavalos-Marinheiros em áreas que eram consideradas como espaços festivos da cultura tradicional local com uma forte participação comunitária e um reconhecimento da brincadeira do Cavalo-Marinho naquele contexto social.

Em Feira Nova, a situação do Cavalo-Marinho Boi Ventania, do mestre João Pissica, é uma das mais difíceis, ele já vem há algumas décadas buscando manter o brinquedo em funcionamento; e conforme os relatos nunca possuiu uma sede fixa, às vezes utilizava sua própria casa, em outros momentos chegou a alugar uma casa para guardar o material do grupo, quando não podia pagar, passava a utilizar a casa de uma das filhas, e assim seguiu na maior parte do tempo com o seu brinquedo, em condições de forte instabilidade. Quanto ao terreiro, conforme os relatos há aproximadamente quinze anos que o grupo vem utilizando o espaço na frente da prefeitura municipal como um lugar de referência para os brincadores realizarem ensaios e apresentações. Os ensaios não têm acontecido com muita frequência, de preferência quando o grupo é contratado para as apresentações remuneradas. Daí percebe-se que a relação entre os brincadores e o terreiro do Cavalo-Marinho é bastante enfraquecida. Na realidade, o que se observa é que na atual condição esse grupo não possui sede, nem terreiro. Quando vai fazer uma apresentação na cidade, o João Pissica utiliza como apoio as residências de duas de filhas que moram perto da casa dele, a casa de uma filha serve para guardar o material, na casa da outra para reunir as pessoas e servir um lanche. No caso deste grupo de Cavalo-Marinho, a relação entre os brincadores e o terreiro é bastante dispersa, a referência de um espaço físico e social que seja o terreiro do Cavalo-Marinho Boi Ventania bastante fragmentada para os brincadores, e pode-se considerar que seja inexistente para a comunidade local atualmente, devido às diversas dificuldades que o brinquedo do mestre João Pissica vem enfrentando há alguns anos.

5.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

O Cavalo-Marinho Boi Ventania de Feira Nova e em especial, o de mestre João Pissica, são fortes exemplos de resistência cultural; aos 76 anos, este agricultor aposentado, que começou a brincar ainda criança, mesmo com a idade avançada se mantém à frente do seu brinquedo, lutando por melhores condições para manter seu Cavalo-Marinho funcionando. Não mede distância para participar juntamente com o mestre Borges Lucas e Zé de Bibi das poucas brincadeiras que são realizadas na região.

Ressaltando que seu grupo já está há muitos anos sem ter uma sede própria e vem passando por grandes dificuldades quanto à manutenção do brinquedo, no que se refere às questões financeiras, o que se agrava ainda mais com o falecimento de boa parte dos antigos brincadores que ocorreu nas últimas décadas. Atualmente o número de brincadores está bastante reduzido, e sem ter a referência comunitária de uma sede e um terreiro para reunir os brincadores, torna-se mais difícil também atrair os jovens para aprender a brincar Cavalo-Marinho.

O terreiro representa o espaço vital para as trocas, a transmissão das práticas, é a escola da rua, o habitat natural deste brinquedo que carece da interação humana para fomentar os saberes pertencentes a cada indivíduo que ali brinca, aprende e ensina. Na narrativa dos mestres e brincadores de Cavalo-Marinho da localidade 3, observamos que todos eles alimentam grandes expectativas de receber mais apoio cultural para manter o brinquedo vivo e consideram que ter uma sede e um terreiro comunitário é a condição sem a qual se torna bastante difícil a continuidade da cultura do Cavalo-Marinho.

Muitos fatores contribuem para o enfraquecimento do brinquedo, mas, na contramão de todas essas dificuldades, é admirável ver a disposição de mestres como o João Pissica, Borges Lucas, Zé de Bibi e seus brincadores. Por isso, o mestre João Pissica é reconhecido pelos mestres e brincadores de Cavalo-Marinho da região como sendo um exemplo de dedicação para brincar e ensinar aos novos. No entanto, é preciso que ele seja também reconhecido pelo poder público para atender às necessidades dos grupos de Cavalo-Marinho desta região.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES	PE	01	03	13	F50	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

5.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1972	Ano da construção da atual sede do Cavalo-Marinho Tira-Teima do mestre Zé de Bibi, ao lado da sede foi estabelecido o terreiro para realizar as brincadeiras. Neste caso, o terreiro deste Cavalo-Marinho sempre foi localizado no entorno da sede, as brincadeiras acontecem dentro do terraço ou na área externa de frente para a sede.
1992	Ano da construção da casa de farinha dentro do terraço da sede do Cavalo-Marinho Tira-Teima.
2005	Ano da fundação do Cavalo-Marinho Boi Teimoso. A sede era na casa de Borges Lucas, mestre e dono do Cavalo-Marinho (no bairro Salinas).
2010	Ano em que o mestre Borges Lucas e Judite Antão conseguem autorização para utilizar o Box 21 do Mercado de Artesanato para guardar o material do grupo (Cavalo-Marinho Boi Teimoso). No salão existente em frente aos boxes eram realizados os ensaios e as reuniões do Cavalo-Marinho quando necessário. O grupo não possui uma sede própria.
2012	Em outubro parte do material do Cavalo-Marinho Boi Teimoso é transferido para o Sítio Angico, local onde as indumentárias e os artefatos são confeccionados e guardados na residência de Dona Menininha (Josefa Antão) que é coordenadora e costureira deste Cavalo-Marinho.

6. USOS ATUAIS**6.1. USOS COTIDIANOS****GLORIA DO GOITÁ (CAVALO MARINHO TIRA-TEIMA)**

A sede e o terreiro estão interligados, as atividades que são realizadas na sede de certa forma dinamizam uma movimentação e a articulação de pessoas utilizando o terreiro do Cavalo-Marinho.

Na sede e no terreiro acontece a produção de artesanato, onde o mestre Zé de Bibi confecciona as máscaras, as indumentárias e os bichos característicos do Cavalo-Marinho. E funciona também como um espaço cultural aberto para a comunidade, no qual ocorrem atividades referentes a projetos ligados à cultura tradicional local, como por exemplo, o projeto Cultura Daqui da ONG Giral (Grupo de Informática, Comunicação e Ação local) com financiamento da Fundarpe.

Esse projeto ocorreu em janeiro (2012) e promoveu o encontro dos mestres da cultura popular, o Zé de Bibi e o João Silva. O público alvo deste projeto foram principalmente os jovens em processo de formação atendidos pela ONG. Já foram realizadas também algumas atividades organizadas pelo padre da igreja católica local.

LAGOA DE ITAENGA (CAVALO-MARINHO BOI TEIMOSO)

Não há usos cotidianos deste espaço por parte dos brincadores. Conforme os depoimentos, o Cavalo-Marinho Boi Teimoso utiliza no Mercado de Artesanato um box para guardar o material e no salão existente em frente aos boxes são realizados os ensaios e as reuniões quando necessário.

FEIRA NOVA (CAVALO MARINHO BOI VENTANIA)**- Prefeitura Municipal de Feira Nova (marco atual)**

Não há usos cotidianos neste espaço por parte dos brincadores.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES	PE	01	03	13	F50	01
--	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6.2. USOS CERIMONIAIS**GLORIA DO GOITÁ (CAVALO-MARINHO TIRA-TEIMA)**

A sede é utilizada para algumas atividades cerimoniais:

- Comemoração do aniversário do Cavalo-Marinho Tira-Teima em 28 de janeiro, atividade que envolve todos os brincadores do grupo;
- Festa de Nossa Senhora da Glória em 15 de agosto, padroeira de Glória do Goitá;
- Comemoração de aniversários e batizados dos moradores da comunidade, atividade comunitária ligada à igreja católica situada no Sítio Malícia.

7. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Cavalo-Marinho Boi Teimoso	Localidade 3 / Formas de Expressão - 02
Cavalo-Marinho Boi Tirateima	Localidade 3 / Formas de Expressão - 03
Cavalo-Marinho Boi Ventania	Localidade 3 / Formas de Expressão - 04

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 09

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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: LUGARES	PE	01	 03	13	F50	01
--	-----------	-----------	-------------	-----------	------------	-----------

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.

11. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q50 - Questionário de Identificação de Lugares				
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA				
SUPERVISOR	João Paulo de França				
REDATOR	Maria Cristina Barbosa				DATA
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin				Fev. 2013

Sul-Oeste
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	03	13	F60	01
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Feira Nova; Glória do Goitá; Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Artefatos
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Severino Joventino dos Santos	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	53
OCUPAÇÃO	Agricultor	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	24/08/1954
RELAÇÃO COM O BEM	☐ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☐ OUTRO Artesão dos artefatos de madeira		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 03****13****F60****01****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

Artefatos são utilizados para compor diversas figuras na brincadeira do Cavalo-Marinho. Maioria dos objetos utilizados nos grupos de Feira Nova, Glória do Goitá e Lagoa de Itaenga, especialmente aqueles confeccionados manualmente, foi construída por Severino Joventino dos Santos (60 anos), mais conhecido por Biu de Doia, o rabequeiro desses três grupos citados e o artesão de bonecos do mamulengo desta localidade.

As principais figuras que entram com artefatos artesanais são as seguintes:

- saldanha - espada de madeira
- fiscal - arma de madeira
- caboclo de pena - Arco e flecha de madeira
- Mané da Batata (entra em cena com a burra) - reio de couro

Há outras figuras que utilizam objetos comprados nas lojas, tais como:

- mestre - apito
- Caroca e Corumba – guarda-chuva
- Catita: gereré, boneca e sombrinha

A figura líberão entra com um galho na mão, geralmente retirado de alguma árvore em torno da residência dos brincadores.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 01****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

O nome “Zona da Mata” atribui-se à antiga Mata Atlântica. Mata Norte localiza-se na faixa mais úmida próxima ao litoral pernambucano, e foi uma das primeiras regiões de exploração econômica durante o Brasil-colônia no século XVI, onde o cultivo de cana-de-açúcar permanece até os dias de hoje. A ocupação das terras pela monocultura açucareira levou a antiga Mata Atlântica a estar hoje reduzida a pequenos nichos verdes. A oficina de Biu de Doia encontra-se no Sítio Ribeiro Fundo, zona rural entre os municípios de Lagoa de Itaenga e Glória do Goitá, onde pode se ver cultivo de cana-de-açúcar, mandioca e coqueiros no meio da área semi-perenes.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Os principais marcos edificados na localidade são os remanescentes das atividades de cultivo da cana-de-açúcar: engenhos, com suas casas grandes, senzalas e capelas. Durante a pesquisa preliminar, os mestres de Cavalo-Marinho mencionaram os engenhos como lugares de brincar o Cavalo-Marinho inserido nas celebrações locais. Dentre eles, estão os Engenhos Goitá e Bom Jesus (ambos do atual município de Glória do Goitá) e os Engenhos Itaenga e Petribu (ambos do atual município de Lagoa de Itaenga).

A maioria dos engenhos entrou em decadência em meados do século XVIII e alguns se transformaram em usinas; na Usina Petribu ainda pode se ver a Capela São Miguel como reminiscência do Engenho Petribu. As usinas são os locais de trabalho para muitos membros do Cavalo-Marinho e outras manifestações tradicionais da região atualmente. Mestre Borges Lucas, do Boi Teimoso, trabalha na Usina Petribu de segunda-feira a sábado e, com uma parte dessa renda, ele mantém o Cavalo-Marinho.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Biu de Doia tem um depósito na sua casa situada no Sítio Ribeiro Fundo, a aproximadamente 10 minutos de carro do centro de Lagoa de Itaenga. Ele trabalha no quintal em frente ao depósito, com as ferramentas e matérias primas ali guardadas. Seu Biu começa a construir os artefatos quando recebe encomenda, no tempo livre, na folga do trabalho de roça.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

O ano todo.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Severino Joventino dos Santos, conhecido como Biu de Doia, nasceu no sítio Ribeiro Fundo, em 24 de agosto de 1952, onde continua morando e trabalhando como agricultor e como artesão do bombo e dos bonecos de mamulengo até hoje. Desde criança saía escondido para ver Cavalo-Marinho, porque seu pai não o deixava brincar. O pai José de Doia era um folgazão, rabequeiro, brincador de maracatu, segundo Seu Biu, proibia que seu filho olhasse o processo de confecção, mas menino Biu discretamente observava o pai fazer o bombo principalmente para terno de maracatu.

Biu de Doia iniciou sua participação no Cavalo-Marinho mais como batedor de mergulhão (quem dança mergulhão) e figureiro (ator que apresenta as personagens da encenação do folguedo), com 18 anos de idade através do Mestre Zé

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****03****13****F60****01**

Honório. Aos 22 anos, ele começou a tocar rabeca através de Dadá e posteriormente aprendeu a fazer com Julio Gonçalves, ambos membros do Cavalo-Marinho do mestre Honório. Há mais de uma década que Biu de Doia faz bonecos de mamulengo, principalmente para Mestre mamulengueiro Zé de Vina, com quem Biu aprendeu essa arte, logo a técnica dele desenvolveu tanto que o mestre chegou a encarregá-lo para esta função. Os mestres de arte popular como Borges Lucas do Cavalo-Marinho Boi Teimoso e Zé de Vina de Mamulengo Riso do Povo depuseram que Biu de Doia tem um dom extraordinário para confeccionar obras de madeira, e que isso o fez receber pedidos para fazer artefatos do Cavalo-Marinho até hoje.

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

O pai José de Biu de Doia era um folgazão, rabequeiro, brincador de maracatu, e fazia bombo. Ele proibia seu filho de aprender o processo de confecção, mas Biu ficava observando escondido. Isso deu início ao seu trabalho com madeira, no qual estendeu a fabricação dos artefatos do Cavalo-Marinho.

Motivos

Biu de Doia constrói artefatos do Cavalo-Marinho porque recebe os pedidos dos grupos, confiando na qualidade das obras dele.

Transformação

Segundo Borges Luca, mestre do Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga, houve mudança no artefato da figura Catita. Antigamente, ela entrava com gereré e boneca, mas por algum motivo, o gereré foi considerado inadequado e foi substituído por sombrinha. O mestre não soube explicar o porquê exatamente, mas supõe que tem a ver com a mudança do padrão estético.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Depoimento do mestre Borges Luca do Cavalo-Marinho Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga fornecido durante a pesquisa do campo:

“Aqueles bonecos tudinho do Museu de Zé de Bibi, quem fez foi Biu de Doiá. Pra fazer as coisas assim de madeira é com ele. Flecha, espada, é tudo com ele. Não tem melhor que ele, não.” (29 de janeiro de 2012)

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1960	Participação no Cavalo-Marinho do Zé Honório.
199? - 2012	Confecção dos bonecos do mamulengo de Zé de Vina

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

Objetos de artefatos: espada de madeira, arma de madeira, flecha, entre outros.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 01****10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO**

ETAPA	ATIVIDADE
Pré-produção	Recebimento de encomenda, acerto do valor, tamanho e outras especificações. Compra da matéria-prima (no mercado e nas lojas)
Produção	Confecção das peças e montagem
Pós-produção	Entrega e recebimento do pagamento

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Artesão	Biu de Doia trabalha só em tudo processo.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	Oficina – Biu de Doia trabalha em casa para construir artefato no quintal em frente ao depósito onde guarda as ferramentas e materiais.
QUEM PROVÊ	Biu de Doia
FUNÇÃO	Construção dos artefatos e guardar as ferramentas e materiais

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Material: madeira (“satubá (?)”, mulungu e cipó branco) ou alumínio, zinco, parafusos, varão Ferramentas: machado, serra, serrote, escopo, tesoura, martelo, faca, chave, cola
QUEM PROVÊ	Biu de Doia
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Construção de artefatos
DISPONIBILIDADE	Ferramentas são guardadas no depósito na casa de Biu de Doia. Os materiais são comprados quando há encomenda.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	Alimentação para membros do Cavalo-Marinho: arroz, macarronada, feijoada, pão com queijo, cachorro quente.
QUEM PROVÊ	Dono do grupo e as mulheres da família do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As mulheres da família do dono do Cavalo-Marinho (esposa, filhas, netas) têm um papel importante de alimentar os brincadores (brincantes), que dançam e se movimentam por várias horas durante a apresentação.

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS

DESCRIÇÃO	Algumas figuras do Cavalo-Marinho desta localidade entram com artefatos: flechas (caboclos de pena), sombrinha (catita), arma (Liberão), chicote (Mané da Batata) e galho (sardanha).
-----------	---

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	01
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

QUEM PROVÊ	Dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os objetos supracitados são utilizados nas coreografias e na performance dos entremeios para reforçar as características de cada figura.

10.8. TRAJES E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Os brincadores do Cavalo-Marinho vestem-se com roupas específicas para a figura que eles vão interpretar, geralmente costuradas com tecidos estampados ou de chita. Algumas figuras usam chapéus, máscaras e arcos, entre outros adereços.
QUEM EXECUTA	Dono do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os trajes e adereços especiais simbolizam o papel de cada figura. Os indumentários e adereços das figuras do Cavalo-Marinho, em sua maioria, representam a vida da zona rural.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Vários tipos de danças acontecem durante a brincadeira do Cavalo-Marinho acompanhando os ritmos e as melodias executados pelo banco. Há alguns passos específicos denominados pelos próprios brincadores, tais como: mergulhão; tesoura; trupe. Observamos também a presença das danças semelhantes ou influenciadas por outros folguedos praticados na região: coco-de-roda, maracatu rural, caboclinho, marcha, ciranda.
QUEM EXECUTA	O Mestre e os figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada dança caracteriza cada figura ou a cena e é uma parte de entretenimento que atrai os espectadores. Hoje em dia, cada vez mais, está aumentando a demanda por uma oficina da dança do Cavalo-Marinho, em destaque a Casa da Rabeca, pelos dançarinos e atores que têm intenção de implementar as danças como uma forma de expressão nos seus espetáculos.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	Música é executada em maior parte do Cavalo-Marinho durante a brincadeira através dos cantos (toadas) acompanhado por instrumentos.
QUEM PROVÊ	Os figureiros e os tocadores do banco.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada toada corresponde a cada figura e descreve sua característica e personalidade.

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS

DESCRIÇÃO	Cavalo-Marinho: rabeca, bombo, ganzá (mineiro).
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos de Cavalo-Marinho dessa localidade tocam instrumentos acústicos para tocar na rua. Quando o horário da apresentação do Cavalo-Marinho coincide com o do show das bandas, isto acaba por dificultar a audição dos espectadores de Cavalo-Marinho. Vários mestres já tiveram que parar a brincadeira por causa do som alto das bandas estilizadas. Isso, segundo eles, causa a redução do tempo da apresentação do Cavalo-Marinho, que antigamente durava até o dia amanhecer.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 01****10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO**

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Os membros do Cavalo-Marinho	Os próprios membros do Cavalo-Marinho guardam os instrumentos, indumentários e adereços utilizados após a apresentação, sob a coordenação do dono do grupo.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☐ VENDE ☐ TROCA ☐ OUTRO ☒		ESPECIFICAR Não recebe remuneração
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-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Loas	Localidade 3 / Formas de Expressão - 08
Diálogos	Localidade 3 / Formas de Expressão - 06
Roupas e Indumentárias	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 06

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	01
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

15.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

Anexo 2 – Registro Nº 136

15.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 07

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 Modos de Fazer				
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA, SANAÉ SHIBATA				
SUPERVISOR	João Paulo de França				
REDATOR	Maria Cristina Barbosas, Sanae Shibata				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 OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	03	13	F60	02
	UF	SÍTIOS	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bichos
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Bicharada
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTE

NOME	Severino Joventino dos Santos	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	53
OCUPAÇÃO	Agricultor/Artesão	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	24/08/1952
RELAÇÃO COM O BEM	☐ MESTRE ☒ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☐ EXECUTANTE ☐ OUTRO _____		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 03****13****F60****02****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

Para o artesão Biu de Doia construir os bichos do Cavalo-Marinho é algo muito importante, porque lhe dá alegria e é também um meio de vida. Ele é o proprietário dos meios de produção e realiza todas as etapas do processo de produção dos bichos (o boi, o Cavalo-Marinho e a burrinha). Mas também cria todos os bonecos de seu grupo de mamulengo, bem como fabrica para outros mamulengueiros.

Atualmente é o construtor mais ativo na localidade, construiu os bichos dos principais Cavalos-Marinhos existentes, que são o do mestre Borges Lucas (Boi Teimoso), do mestre João Pissica (Boi Ventania) e do mestre Zé de Bibi (Tira-Teima).

A história do seu aprendizado foi marcada pelo seu pai que inicialmente não permitiu que ele desenvolvesse seu talento; relata que aprendeu sozinho, quando adolescente, por volta dos 15 anos (1967) começou a talhar na madeira a cabeça da burrinha e do cavalo, inspirado pelos bonecos de mamulengo que tanto gostava de assistir na sua infância. Gostava de fazer aquilo como uma forma de brincadeira, mas como foi muitas vezes repreendido por seu pai, temendo levar outras surras, então resolveu parar com a atividade. Esperou crescer, quando saiu da casa de seus pais com aproximadamente vinte e cinco anos é que ele pôde retomar seu interesse pelo artesanato.

Com o passar dos anos foi praticando, pesquisando os materiais que melhor serviam para a fabricação, e por meio da prática conseguiu desenvolver uma técnica e sente-se atualmente mais seguro quanto a sua capacidade de realização do trabalho. Percebe que há um reconhecimento social em relação ao seu artesanato, principalmente no âmbito dos brincadores de Cavalo-Marinho e de mamulengo. Toda essa valorização lhe estimulou a fundar em 2006 seu grupo de mamulengo, o que favoreceu ainda mais a tornar-se mais conhecido; conta que atualmente recebe bem mais encomendas.

O artesão também vem se dedicando a ensinar outras pessoas interessadas, mas explica que nem sempre é tão fácil porque é preciso ter persistência para continuar. Em sua família, seu filho (Denilson) se mostrou interessado, começou a lhe mostrar os primeiros passos para aprender a arte, mas ele não persistiu porque cortou a mão. Relata que os filhos mais velhos não se interessam, e os filhos pequenos ainda não estão em condições para manusear as ferramentas cortantes.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE

6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS

Em sua propriedade localizada no sítio Ribeiro Fundo, Glória do Goitá/PE, Bui de Doia construiu em 2009 no quintal de sua casa dois quartos, em um deles instalou a oficina por dois anos, recentemente, em março de 2012, sentiu necessidade de transferir-se para o outro quarto, cujo tamanho é maior, então, desde março de 2012 ele reorganizou o seu espaço de trabalho; atualmente a sua oficina é um espaço destinado à criação dos bonecos de mamulengo, dos bichos do Cavalo-Marinho e para as experimentações na construção de sua primeira rabeca.

A atual oficina foi construída em alvenaria, tem quatro metros por dois metros e meio de extensão; o telhado é de uma água (chamado de meia água). Neste lugar encontra-se guardado parte do seu material de trabalho, as ferramentas, os bonecos do mamulengo, peças inacabadas, instrumentos musicais, materiais diversos que são utilizados na produção do artesanato.

A outra parte do seu material encontra-se na casa do artesanato de Lagoa de Itaenga, especificamente no box 31 que possui três metros quadrados. O artesão ocupa este espaço desde 2010, neste estabeleceu a sede do seu grupo de mamulengo e guarda nele parte de suas ferramentas e material de trabalho; os bichos do Cavalo-Marinho boi Teimoso do mestre Borges Lucas; peças de artesanato prontas; peças para concluir acabamento.

Logo, a casa do Artesanato de Lagoa de Itaenga é outro local utilizado pelo artesão para desenvolver suas atividades; considerando que este pertence à prefeitura, Bui de Doia não possui nenhuma despesa com o box, e relata que tem como expectativa conseguir fazer deste lugar um espaço para a exposição e a venda do seu artesanato. Infelizmente a prefeitura não tem feito nenhum tipo de investimento para favorecer o trabalho dos artesãos e atualmente a Casa do Artesanato está praticamente inativa.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Sítio Ribeiro Fundo – Glória do Goitá (PE); Mercado de Artesanato de Lagoa de Itaenga (PE).

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

O lugar da atividade é composto por elementos que integram o espaço que não são diretamente ligados ao universo do Cavalo-Marinho, ou seja, neste mesmo espaço utilizado para a confecção dos bichos para a brincadeira do Cavalo-Marinho são construídos também os bonecos do mamulengo.

7. TEMPO

7.1. PERIODICIDADE

Semestralmente é preciso observar se há necessidade de fazer uma manutenção nos bichos (boi, Cavalo-Marinho e burrinha), pois mesmo que eles passem um período sem serem usados, geralmente, os bichos tendem a mofar, por exemplo, caso não estejam guardados em um ambiente adequado. Quanto à fabricação depende dos pedidos de encomendas. Praticamente todo ano fabrica bichos para o brinquedo do Cavalo-Marinho.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Severino Joventino dos Santos é conhecido em sua comunidade por Bui de Doia; é dono de um mamulengo, rabequeiro e artesão (constrói bonecos para mamulengo e bichos para o Cavalo-Marinho).

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 02**

Nasceu no sítio Ribeiro Fundo no município de Glória do Goitá, Pernambuco, em 24 de agosto de 1952. Seu pai, José Joventino dos Santos, conhecido por Zezinho de Doia (falecido) era dono de um maracatu de baque solto chamado Diamante, grupo já extinto. Começou a trabalhar na roça aos cinco anos acompanhando o seu pai, relata que por volta dos sete anos começou a frequentar a escola, mas não deu continuidade aos estudos, apesar do incentivo de seus pais, portanto, não é alfabetizado.

O artesão Biu de Doia narra que aprendeu sozinho a construir os bonecos e os bichos para os grupos de mamulengo e de Cavalo-Marinho. Não procurou observar nenhum outro artesão construindo tais peças; seu processo de aprendizagem foi motivado ainda na infância quando seu pai o levava para assistir as apresentações de mamulengo; nestas ocasiões gostava de observar os bonecos e ficava encantado com a forma como eram movimentados pelo figureiro, observava os detalhes da feitura dos bonecos e imaginava como eles eram construídos. A partir da imaginação, da memória e das oportunidades de estar por vezes assistindo às apresentações de mamulengo, Biu de Doia conta que por volta dos 15 anos (1967) começou a talhar na madeira a cabeça de um cavalo ou de uma burrinha, gostava muito de fazer aquilo como uma forma de brincadeira, mas como foi diversas vezes repreendido por seu pai, temendo levar outras surras, então ele resolveu parar com a atividade.

Seu interesse pela rabeca já era notório aos 17 anos quando comprou uma das rabecas do rabequeiro Júlio Fulora, a partir daí conta que ficava em casa com a rabeca buscando aprender a tocar. Lembra-se como foi a sua primeira experiência com a brincadeira do Cavalo-Marinho; narra que quando ele tinha uns 18 anos, um grupo de Cavalo-Marinho chegou para fazer uma brincadeira perto de sua casa, porém, o grupo estava sem rabequeiro, o dono deste Cavalo-Marinho ficou sabendo que um jovem que morava por perto tinha uma rabeca, então ele foi conduzido até a casa de Biu de Doia, chegando lá o convidou para tocar naquela noite no banco do Cavalo-Marinho, mesmo sem saber tocar as toadas ele ficou junto do toadeiro tentando acompanhá-lo. A partir desta experiência buscou se aproximar cada vez mais dos brincadores de Cavalo-Marinho.

Em sua busca teve a oportunidade de conhecer o rabequeiro Antonio de Ângelo (Antonio Manuel dos Santos) que tocava no Cavalo-Marinho de um homem conhecido por Pinto, o grupo era de Feira Nova. No início de seu aprendizado, Biu de Doia viajou muitas vezes com este grupo, acompanhando o rabequeiro Antonio de Ângelo que o convidava para tocar no banco, nestas situações ele foi aprendendo a tocar a rabeca.

Em 1977, aos 25 anos saiu da casa de seu pai, passou um tempo trabalhando como agricultor e brincando nos grupos de Cavalo-Marinho de Mané Barros como rabequeiro e nesse período se interessou para aprender a botar as figuras.

Entre os anos de 1980 e 1981, se afastou da brincadeira do cavalo, da rabeca e do artesanato, precisou se dedicar ao trabalho e foi morar na casa de seu irmão em Recife; durante esse período ele trabalhou em algumas empresas como servente e pedreiro. Em 1982, decidiu retornar para Glória do Goitá e voltou a morar no sítio Ribeiro Fundo, retomou a lida na agricultura e casou-se, com o tempo vieram os filhos. Recorda-se que por volta dos 35 anos (1987), sentiu de novo a vontade de criar os bonecos e se aproximou dos grupos de Cavalo-Marinho das redondezas, assim, recomeçou a atividade com o artesanato construindo especificamente bonecos para mamulengo; só construía bichos de Cavalo-Marinho mediante um pedido de encomenda.

Biu de Doia explica que durante sua vida a atividade com o artesanato nunca seguiu um ritmo de produção constante, conseguia se dedicar quando as condições financeiras permitiam que ele parasse um pouco o trabalho como agricultor. Contudo, entre altos e baixos vividos entre 1990 até 1999, a década de 2000 foi bastante produtiva para ele que conseguiu se firmar ainda mais como artesão de forma profissional, tanto que em 2006 fundou seu próprio grupo de mamulengo chamado *Mamulengo Riso das Crianças*, e também neste mesmo ano, passou a integrar o Cavalo-Marinho Boi Teimoso do mestre Borges Lucas (de Lagoa de Itaenga), onde participa como rabequeiro e é o responsável pela construção e a manutenção dos bichos do grupo. Atualmente reside em Lagoa de Itaenga, mas ainda mantém sua oficina em seu sítio em Ribeiro Fundo, que é o local onde produz a maior parte de seu artesanato e depois os transfere para a sede do mamulengo localizada na casa do artesanato deste município.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

9. ATIVIDADE

9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

Origens

A arte de confeccionar os bichos do Cavalo-Marinho é uma tradição muito antiga na região de Glória do Goitá e de Lagoa de Itaenga, de forma que não há registros que possam precisar a sua origem. A partir dos relatos dos brincadores de Cavalo-Marinho desta localidade e também do artesão e rabequeiro Biu de Doia, percebe-se que esse tipo de artesanato vem sendo transmitido oralmente de um construtor para outro; são pessoas com habilidade para desenvolver esse tipo de arte que se dedicam a aprimorar o modo de fazer o artesanato, dando continuidade à atividade. Geralmente, os artesãos estão de alguma forma ligados à brincadeira do Cavalo-Marinho, participando como um apreciador do brinquedo ou atuando diretamente como brincador, como é o caso do artesão Biu de Doia que é rabequeiro e figureiro de Cavalo-Marinho. Nota-se também que quem constrói os bichos para o Cavalo-Marinho, normalmente, tende a produzir outro tipo de artesanato.

O artesão Biu de Doia relata que antigamente havia mais construtores de bichos do que na atualidade, porque existia uma quantidade maior de grupos de Cavalo-Marinho. E destaca os nomes de alguns antigos construtores que desempenharam a atividade na comunidade décadas atrás, tais como:

Motivos

Para Biu de Doia o que lhe motiva a construir os bonecos para o mamulengo e os bichos para o Cavalo-Marinho é primeiramente o prazer; ele diz que se sente feliz de ver seus bonecos e bichos sendo utilizados pelas pessoas nas brincadeiras. Inicialmente, ele produzia esse artesanato sem interesse em comercializar, depois percebeu que podia complementar sua renda vendendo sua produção, o que aumenta ainda mais seu interesse em continuar trabalhando como artesão.

Transformações

Conforme as observações do artesão Biu de Doia não houve mudanças no modo de fazer os bichos de Cavalo-Marinho; o tipo de matéria-prima utilizada atualmente é a mesma que era usada por construtores mais antigos. A diferença é que atualmente devido ao desmatamento do meio ambiente está cada vez mais difícil encontrar as madeiras utilizadas para produzir o artesanato.

Observa mudanças quanto aos bichos utilizados no Cavalo-Marinho que tradicionalmente eram o boi, o cavalo e a burrinha, porém, alguns grupos começaram a confeccionar e integrar na brincadeira outros bichos, tais como sapo, cachorro, urubu, entre outros.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Uma narrativa presente nos relatos de alguns brincadores do Cavalo-Marinho Boi Teimoso se refere a uma situação atravessada pelo Biu de Doia que o estimulou a se profissionalizar como artesão:

Biu de Doia conta em sua entrevista que quando retomou o trabalho de confeccionar bonecos de mamulengo e os bichos de Cavalo-Marinho, uma parte dos bonecos era repassada para o mamulengueiro Zé de Vina (de Glória do Goitá) em troca de objetos usados ou ele lhe pagava um valor irrisório pelos bonecos. Com o tempo Biu de Doia percebeu que Zé de Vina utilizava os bonecos em seu grupo de mamulengo e também os comercializava, porém, não queria lhe pagar um valor justo pelos bonecos, além do mais, segundo o artesão, o Zé de Vina chegou por vezes, divulgar-se dizendo ser ele o criador dos bonecos. Neste período, Biu de Doia fazia o artesanato sem ter um objetivo comercial, porém, a partir daí deixou de repassar seus bonecos para terceiros, fundou em 2006 o Mamulengo Riso das Crianças e atualmente ele cria os bonecos para o seu grupo e os comercializa sem ajuda de intermediários.

Abaixo um trecho da entrevista de Dona Judite que testemunha sobre a situação ocorrida:

“Zé de Vina pegava os bonecos que Biu de Doia fazia e vendia, dava entrevista dizendo que era ele que fazia os bonecos, que passava a noite toda acordado fazendo os bonecos, sendo tudo mentira, porque esses bonecos são todos feitos por Biu de Doia. Zé de Vina deu uma entrevista no Ministério da Cultura, quando ganhou um prêmio em 2008, dizendo que ele quem faz os bonecos, mas é mentira, quando ligaram pra mim eu desmenti ele, por que o que ele disse não é verdade”.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

O artesão Biu de Doia é bem reconhecido em sua comunidade, é prestigiado por ser um excelente construtor de bonecos de mamulengo e bichos de Cavalo-Marinho; no momento, ele é o produtor mais atuante deste tipo de artesanato, o depoimento do mestre Borges Lucas ratifica o seu valor:

“Admiro muito. Dou muito valor. Dessa região aqui pra fazer a bicharada do jeito que ele faz o campeão é ele mesmo.

O trabalho dele é muito bom, faz porque sabe fazer.”

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1987	Retomou à atividade do artesanato, mas sem fins lucrativos, produzia por prazer e buscava aprimorar seu modo de fazer, pesquisava as melhores matérias primas;
1990-1999	Produziu o artesanato de forma inconstante; buscou melhorar seu modo de fazer;
2000-2005	Período de boa produtividade e já havia alcançado um aprimoramento técnico;
2006	- Fundou o Mamulengo Riso das Crianças; - Passou a integrar como rabequeiro o Cavalo-Marinho Boi Teimoso de Lagoa de Itaenga
2010	Montou uma oficina de trabalho na casa do Artesanato de Lagoa de Itaenga, mudou para conseguir divulgar e vender melhor seu artesanato e se apresentar com o grupo de mamulengo
2012	Transferiu-se do sítio Ribeiro Fundo (Glória do Goitá) para morar em Lagoa de Itaenga, mas também mantém uma oficina de trabalho no sítio.

10. PRODUTOS PATRIMONIAIS

10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS

Biu de Doia, além de ser o construtor dos bichos utilizados nos grupos de Cavalo-Marinho de Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova, é dono do Mamulengo Riso das Crianças, para o qual ele constrói todos os bonecos, também é rabequeiro tanto de mamulengo quanto de Cavalo-Marinho. Como artesão ele tem produzido em maior escala os bonecos para o mamulengo e em menor quantidade os bichos para os grupos de Cavalo-Marinho. A fabricação de rabeças é uma atividade na qual ele ainda está começando a praticar.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPAS	ATIVIDADES
Produção dos bichos (boi, Cavalo-Marinho, burrinha).	1.1 Seleção da matéria-prima; Meta: comprar material já fabricado e/ou coletar da natureza as matérias-primas necessárias; repor as ferramentas necessárias; 1.2 Seleção das ferramentas; Meta: fazer a manutenção das ferramentas para que estejam devidamente amoladas e em boas condições de uso. 1.3 Iniciar a construção dos bichos, seja boi, Cavalo-Marinho ou burrinha; Metas: 1. Esculpir a cabeça e o pescoço do bicho; 2. Acabamento: lixar e pintar a cabeça; 3. Pintar os olhos; 4. Colocar os chifres (caso seja um boi) ou as orelhas (caso seja um Cavalo-Marinho ou uma burrinha);

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

	1.4 A segunda etapa da construção é fazer a armação do corpo do bicho; Metas: 1. Construir a armação utilizando quatro pedaços de sarrafos (ripas de 1,5 metros para as laterais e 40 cm para a parte frontal e a traseira); 2. Montar o corpo utilizando o cipó branco de espessura fina que é fixado com prego na armação de madeira; 2. Fazer a estrutura das costelas do bicho utilizando o cipó branco de espessura grossa que é fixado com prego na armação de madeira; 3. Alcochoar a parte interna e externa da armação com espuma; 4. Cobrir com um tecido a parte externa da armação fixando o tecido na base da armação com pedaços de cordão; 5. Costurar a saia feita de tecido fixando a saia no tecido da base da armação; 6. Juntar a cabeça, o pescoço e o corpo fixando-os com prego e cola; 7. Fazer o rabo do bicho utilizando um pedaço de tecido que é todo ponteados, para depois fixar em uma das extremidades um pedaço do rabo de boi que contém os pelos ou uma quantidade de pelos de crina de cavalo;
Apresentação	2.1 Etapa para avaliação e ajustes; Metas: 1. Apresentar o produto para o cliente; 2. Avaliar o resultado final em parceria com o cliente;
Comercialização	3.1 Comercializar o produto Meta: vender para o grupo de Cavalo-Marinho um bicho cujo custo é pago pelo dono do Cavalo-Marinho.

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Artesão	O próprio artesão executa todas as etapas do processo de construção dos bichos, apresentação de comercialização dos bichos.
Compradores (dono de grupo de Cavalo-Marinho)	Os donos de Cavalo-Marinho são os principais compradores, fazem a encomenda e pagam pelos bichos. Também assumem a função de escolher qual será a estética dos bichos, cabe ao dono do Cavalo-Marinho escolher se o bicho será coberto com tecido e definir que tipo de tecido será utilizado; ou se o bicho será pintado com tinta óleo; neste caso, o comprador deve definir juntamente com o artesão quais as cores e os motivos que serão pintados no corpo do bicho.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	Oficina construída em alvenaria tem quatro metros por dois metros e meio de extensão; o telhado é de uma água (chamado de meia água). Neste lugar encontra-se guardado parte do seu material de trabalho, as ferramentas, os bonecos do mamulengo, peças inacabadas, instrumentos musicais, materiais diversos que são utilizados na produção do artesanato. Possui capital próprio.
QUEM PROVÊ	Biu de Doia
FUNÇÃO	artesão

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 03****13****F60****02****10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO**

DESCRIÇÃO	MATÉRIAS PRIMAS ESPECÍFICAS PARA FABRICAÇÃO DOS BICHOS PARA FAZER O BOI: - Cabeça: mulungu; - Pescoço: sipaúba, feijão-de-boi, jenipapo, “fre Jorge” (frei Jorge ou freijó); - Corpo: cipó branco (espessura fina); - Costelas: cipó branco (espessura grossa); - Chifres de boi; - Rabo: pedaço da ponta do rabo do boi (cabeleira); - Tecido: chitão para cobrir o corpo, fazer a saia e as correias de suspensão para os ombros; - Tinta a óleo: cores apropriadas são vermelha, preta e branca; <u>Observação:</u> a cabeça pode também ser feita a partir da ossada da cabeça de boi; PARA FAZER O CAVALO MARINHO E A BURRINHA: - Cabeça e pescoço: mulungu - Corpo: cipó branco (espessura fina) - Costelas: cipó branco (espessura grossa) - Orelhas: borracha de câmara de ar de pneu; - Crina: pelos de crina de cavalo; - Rabo: pelos de crina de cavalo ou pedaço da ponta do rabo do boi (cabeleira); - Tecido: veludo para cobrir o cavalo, fazer a saia e as correias de suspensão para os ombros; - Chitão ou cambraia são utilizados para a Burrinha; - Corda de sisal para fazer os arreios; MATERIAL EM COMUM: espuma, arame, cordão; tinta a óleo; FERRAMENTAS DE TRABALHO: serrote, serra de aço, escopo, formão, faca, furadeira, alicate, martelo, lixa, pregos, pincéis.
QUEM PROVÊ	O artesão é o responsável pela obtenção da matéria-prima que pode ser adquirida diretamente do meio ambiente, como no caso das madeiras que ele coleta em beiras de rio ou em área de mata aberta localizadas na região em que vive. As partes da ossada de boi (cabeça, chifres, rabo) recolhidas em matadouros da localidade e as crinas obtidas com criadores de cavalo também são matérias-primas coletadas no meio ambiente. O material industrializado, tais como as ferramentas, é comprado pelo artesão no comércio local.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Viabilizar as etapas de construção de cada bicho (boi, cavalo e burrinha) conforme as especificidades de cada peça;
DISPONIBILIDADE	A matéria-prima coletada do meio ambiente está escassa devido ao aumento do desmatamento da vegetação na localidade, o que dificulta a produção deste tipo de artesanato. Sem a possibilidade de fazer a coleta das madeiras diretamente nas matas ou em áreas ribeirinhas, a outra opção é comprar em madeireiras por um custo mais alto. A matéria-prima industrializada é facilmente comprada no comércio local.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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

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	Dono do Cavalo-Marinho
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	Cavalo-Marinho: rabeca, bombo, ganzá (mineiro).
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	02
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos de Cavalo-Marinho dessa localidade tocam instrumentos acústicos para tocar na rua. Quando o horário da apresentação do Cavalo-Marinho coincide com o do show das bandas, isto acaba por dificultar a audição dos espectadores de Cavalo-Marinho. Vários mestres já tiveram que parar a brincadeira por causa do som alto das bandas estilizadas. Isso, segundo eles, causa a redução do tempo da apresentação do Cavalo-Marinho, que antigamente durava até o dia amanhecer.
-----------------------------	--

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
O artesão	Limpar o espaço (varrer, recolher o lixo)
O artesão	Recolher e guardar as ferramentas
O artesão	Expor os bichos ao sol para secagem
O artesão	Guardar os bichos na oficina

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA 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-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 03****13****F60****02****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**

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)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa	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	03	13	F40	03
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Bombo
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Zabumba
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O(A) ENTREVISTADO(A) VER *ANEXO 4: CONTATOS*.

NOME	Severino Joventino dos Santos	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	53
OCUPAÇÃO	Agricultor	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	24/08/1954
RELAÇÃO COM O BEM	☐ MESTRE ☐ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☐ OUTRO Artesão de bombo		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO

PE

01

03

13

F40

03



5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

O bombo é um instrumento essencialmente percussivo cuja origem remonta à cultura europeia; segundo estudos realizados esse tipo de instrumento foi introduzido no Brasil pelos colonizadores portugueses. Conforme os relatos, há décadas atrás (*os informantes não souberam precisar o período desse acontecimento*), era comum a fabricação do instrumento utilizando prioritariamente recursos oferecidos diretamente pela natureza: madeira, corda de sisal, pele curtida de animal. Com a escassez de tais matérias primas, principalmente as madeiras, os construtores desenvolveram um tipo de fabricação que utilizava uma madeira (do tipo: compensado) e a pele curtida de animal, de preferência a pele de cabra. E substituiu o uso da corda de sisal para esticar a pele, dando preferência à utilização de varetas de ferro fixadas por parafusos e pequenas roscas. Ressaltam que o uso das varetas de ferro e os parafusos fixam mais as membranas e sustentam por mais tempo a afinação.

O bombo utilizado nos grupos de Cavalo-Marinheiro de Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova foram construídos por Severino Joventino dos Santos (60 anos), mais conhecido por Biu de Doia. O bombo é um instrumento de altura indefinida, em formato de caixa cilíndrica, possui duas membranas (ou pele), uma em cada lado do bojo (uma superfície cilíndrica de madeira). Cada pele é extremamente esticada nas bases do bojo. As vibrações da pele e do corpo (bojo) do instrumento produzem o som. As varetas e os parafusos servem para regular e controlar a afinação e obter a melhor ressonância.

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

O nome “Zona da Mata” atribui-se à antiga Mata Atlântica. Mata Norte localiza-se na faixa mais úmida próxima ao litoral pernambucano, e foi uma das primeiras regiões de exploração econômica durante o Brasil-colônia no século XVI, onde o cultivo de cana-de-açúcar permanece até os dias de hoje. A ocupação das terras pela monocultura açucareira levou a antiga Mata Atlântica a estar hoje reduzida a pequenos nichos verdes. A oficina de Biu de Doia encontra-se no Sítio Ribeiro Fundo, zona rural entre os municípios de Lagoa de Itaenga e Glória do Goitá, onde pode se ver cultivo de cana-de-açúcar, mandioca e coqueiros no meio da área semi-perenes.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

Os principais marcos edificados na localidade são os remanescentes das atividades de cultivo da cana-de-açúcar: engenhos, com suas casas grandes, senzalas e capelas. Durante a pesquisa preliminar, os mestres de Cavalo-Marinho mencionaram os engenhos como lugares de brincar o Cavalo-Marinho inserido nas celebrações locais. Dentre eles, estão os Engenhos Goitá e Bom Jesus (ambos do atual município de Glória do Goitá) e os Engenhos Itaenga e Petribu (ambos do atual município de Lagoa de Itaenga).

A maioria dos engenhos entrou em decadência em meados do século XVIII e alguns se transformaram em usinas. Na Usina Petribu ainda pode se ver a Capela São Miguel como reminiscência do Engenho Petribu. As usinas são os locais de trabalho para muitos membros do Cavalo-Marinho e outras manifestações tradicionais da região atualmente. Mestre Borges Lucas, do Boi Teimoso, trabalha na Usina Petribu de segunda-feira a sábado e, com uma parte dessa renda, ele mantém o Cavalo-Marinho.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Biu de Doia tem um depósito na sua casa situada no Sítio Ribeiro Fundo, a aproximadamente 10 minutos de carro do centro de Lagoa de Itaenga. Ele trabalha no quintal em frente ao depósito, com as ferramentas e matérias-primas ali guardadas. Seu Biu começa a construir o bombo quando recebe encomenda.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

O ano todo

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Severino Joventino dos Santos, conhecido como Biu de Doia, nasceu no sítio Ribeiro Fundo, em 24 de agosto de 1952, onde continua morando e trabalhando como agricultor e como artesão do bombo e dos bonecos de mamulengo até hoje. Desde criança saía escondido para ver Cavalo-Marinho, porque seu pai não o deixava brincar. O pai José de Doia era um folgazão, rabequeiro, brincador de maracatu, segundo Seu Biu, proibia que seu filho olhasse o processo de confecção, mas menino Biu discretamente observava o pai fazer o bombo principalmente para terno de maracatu.

Biu de Doia tem um dom extraordinário para confeccionar obras de madeira, fazer bombos de Cavalo-Marinho, mamulengo, maracatu, fazer zabumba de forró e Ilus de Xangô.

Biu de Doia iniciou sua participação no Cavalo-Marinho mais como batedor de mergulhão (quem dança mergulhão) e

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

figureiro (ator que apresenta as personagens da encenação do folguedo), com 18 anos de idade através do Mestre Zé Honório. Aos 22 anos, ele começou a tocar rabeca através de Dadá e posteriormente aprendeu a fazer com Julio Gonçalves, ambos membros do Cavalo-Marinho do mestre Honório.

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

Biu de Doia começou a fazer bombos mais ou menos aos 23 anos de idade

Motivo

O pai José de Doia construía bombos e desde criança admirava a obra e o processo de fabricação.

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

O bombo enquanto instrumento musical representa o grande diferencial entre os grupos de Cavalo-Marinho. Encontrado apenas nos brinquedos da Localidade 3: Sul-Oeste, este instrumento proporciona um outro ritmo e qualidade sonora para a brincadeira. Neste sentido, para os brincadores e a comunidade desta localidade, o bombo se constitui como um instrumento representativo do Cavalo-Marinho. É curioso constatar que na formação do banco dos músicos, o bombo se coloca no lugar (de quem olha de frente para o banco, o bombo fica na ponta esquerda, ao lado do pandeiro) que a rabeca está posicionada nos grupos das outras localidades. É interessante observar como o processo de feitura do bombo também é representativo na região. Vale notar a utilização do bombo em outras manifestações culturais e seu modo de fazer é uma sabedoria passada de pai para filho.

Depoimentos de Biu de Doia durante a entrevista realizada em 29 de janeiro em 2012.

“Meu pai fazia bombo para terno de maracatu (...), mas ele não quis não me ensinar não, não queria que eu olhasse não. Mas eu ficava observando, enxergando. Ele não queria eu brincar não.”

“Na verdade, eu aprendi com ninguém. Aprendi sozinho. Ficava olhando, olhando, botando no juízo, aí peguei todinho.”

“Gosto de fazer bombo. Gosto de fazer boneco (de mamulengo). É como filho meu, é minha família.”

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1960	Participação no Cavalo-Marinho do Zé Honório.
1964	Iniciação da confecção de rabeca

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

O produto desenvolvido no processo é o bombo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****03****10.2. PROCESSO DE TRABALHO**

ETAPA	ATIVIDADE
Pré-produção	- Recebimento de encomenda (geralmente são os batuqueiros ou mestres de Cavalo-Marinho, coco-de-roda, ciranda e de tocadores de forró), acerto do valor, tamanho e outras especificações. - Compra da matéria-prima (no mercado e nas lojas)
Produção	Confecção das peças e montagem
Pós-produção	Entrega e recebimento do pagamento

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Artesão de bombo	Biu de Doia trabalha só em todo o processo.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	Biu de Doia trabalha em casa para construir bombos geralmente no quintal em frente ao depósito onde guarda as ferramentas e materiais.
QUEM PROVÊ	Biu de Doia
FUNÇÃO	Oficina

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Material: Pele de bode/ cabra, madeira (mulungu e cipó branco) ou alumínio, zinco, parafusos, varão Ferramentas: machado, serra, serrote, escopo, tesoura, martelo, faca, chave, cola
QUEM PROVÊ	Biu de Doia
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Construção de bombo
DISPONIBILIDADE	Ferramentas são guardadas no depósito na casa de Biu de Doia. Os materiais são comprados quando há encomenda.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

DESCRIÇÃO	Alimentação para membros do Cavalo-Marinho: arroz, macarronada, feijoada, pão com queijo, cachorro quente.
QUEM PROVÊ	Cavalo-Marinho: Dono do grupo e as mulheres da família do dono.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As mulheres da família do dono do Cavalo-Marinho (esposa, filhas, netas) têm um papel importante de alimentar os brincadores (brincantes), que dançam e se movimentam por várias horas durante a apresentação.

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

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS OU CÊNICOS.

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

10.8. FIGURINOS E ADEREÇOS

DESCRIÇÃO	Os brincadores do Cavalo-Marinho vestem-se com roupas específicas para a figura que eles vão interpretar, geralmente costuradas com tecidos estampados ou de chita. Algumas figuras usam chapéus, máscaras e arcos, entre outros adereços.
QUEM PROVÊ	Dono do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os trajes e adereços especiais simbolizam o papel de cada figura. Os indumentários e adereços das figuras do Cavalo-Marinho, em sua maioria, representam a vida da zona rural.

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	Vários tipos de danças acontecem durante a brincadeira do Cavalo-Marinho acompanhando os ritmos e as melodias executados pelo banco. Há alguns passos específicos denominados pelos próprios brincadores, tais como: mergulhão; tesoura; trupe. Observamos também a presença das danças semelhantes ou influenciadas por outros folguedos praticados na região: coco-de-roda, maracatu rural, caboclinho, marcha, ciranda.
QUEM EXECUTA	O Mestre e os figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada dança caracteriza cada figura ou a cena e é uma parte de entretenimento que atrai os espectadores. Hoje em dia, cada vez mais, está aumentando a demanda por uma oficina da dança do Cavalo-Marinho, em destaque a Casa da Rabeca, pelos dançarinos e atores que têm intenção de implementar as danças como uma forma de expressão nos seus espetáculos.

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	Música é executada em maior parte do Cavalo-Marinho durante a brincadeira através dos cantos (toadas) acompanhado por instrumentos.
QUEM PROVÊ	Os figureiros e os tocadores do banco.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Cada toada corresponde a cada figura e descreve sua característica e personalidade.

10.11. INSTRUMENTOS MÚSICAIS

DESCRIÇÃO	Cavalo-Marinho: rabeca, bombo, ganzá (mineiro).
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.

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

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos de Cavalo-Marinho dessa localidade tocam instrumentos acústicos para tocar na rua. Quando o horário da apresentação do Cavalo-Marinho coincide com o do show das bandas, isto acaba por dificultar a audição dos espectadores de Cavalo-Marinho. Vários mestres já tiveram que parar a brincadeira por causa do som alto das bandas estilizadas. Isso, segundo eles, causa a redução do tempo da apresentação do Cavalo-Marinho, que antigamente durava até o dia amanhecer.
-----------------------------	--

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Os membros do Cavalo-Marinho	Os próprios membros do Cavalo-Marinho guardam os instrumentos, indumentários e adereços utilizados após a apresentação, sob a coordenação do dono do grupo.
Funcionários de limpeza	No dia seguinte, os funcionários contratados para fazer limpeza limpam o local da brincadeira.

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA 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-Marinheiros que aconteceu na Casa da Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Banco	Localidade 3 / Formas de Expressão - 01

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: FORMAS DE EXPRESSÃO**PE****01****03****13****F40****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 02

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

Faz-se de grande importância realizar estudos para registrar, identificar, classificar e aprofundar conhecimentos sobre as loas do Cavalo-Marinho.

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 Modos de Fazer		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA, SANAÉ SHIBATA		
SUPERVISOR	João Paulo da França		
REDATOR	Sanae Shibata		DATA Fev. 2013
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantini		

INRC - INVENTÁRIO NACIONAL DE REFERÊNCIAS CULTURAIS FICHA DE IDENTIFICAÇÃO OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	03	13	F60	04
	UF	SÍLIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Máscara de Couro
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Máscara
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Roberto José do Nascimento	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	50
OCUPAÇÃO	Trabalhador rural/servente de pedreiro	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	09/09/1958
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☒ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☐ EXECUTANTE ☒ OUTRO Dono do Cavalo-Marinho		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****03****13****F60****04****DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

O bem identificado é a confecção das máscaras de couro que servem para caracterizar as figuras que realizam a parte cênica da brincadeira do Cavalo-Marinho. É um gênero de atividade manual que é realizada tendo como matéria-prima principal a pele de animais (couro) como o boi, o bode ou o carneiro. Nos cavalos-marinhos desta localidade há três tipos de máscaras utilizadas pelas figuras, são: 1). As máscaras de couro que são feitas mediante a raspagem do pelo, pintadas com tinta a óleo; 2). As máscaras confeccionadas utilizando o couro coberto com pelo; 3). As máscaras de forma feitas à base de papel (de saco de cimento) e grude (cola feita com goma e água) que são moldados dentro de uma forma de barro com formato de uma face humana.

Em geral, os métodos utilizados para a produção das máscaras são técnicas como o entalhe em couro, colagem, pintura e modelagem. Tanto na máscara de couro quanto na de forma busca-se reproduzir o tamanho e o formato de um rosto, com exceção, da figura do Cabeção, como o nome da figura já indica, a máscara possui o formato de uma grande cabeça que é sobreposta na cabeça do figureiro que irá representá-la.

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

A atividade pode ser realizada em dois lugares:

- No local de trabalho do mestre Borges Lucas, na Usina Petribu onde organizou um espaço para que nas horas vagas possa confeccionar as máscaras;
- Na sede, localizada no mercado do artesanato, no box 21;

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

5.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS

LAGOA DE ITAENGA

(Marco edificado em condição de memória)

O **sítio Arrombados** e o **sítio Angico** fazem parte da área rural do município de Lagoa de Itaenga e foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho, atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois os terreiros lá estabelecidos serviram por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ

(Marco edificado em condição vigente)

Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá, neste sítio localiza-se o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA

(Marco edificado em condição vigente)

- Matadouro Municipal de Feira Nova

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de um boi, cuja carne era tratada para o consumo e comércio local, naquelas ocasiões o Cavalo-Marinho dele era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000. O Matadouro ainda encontra-se em funcionamento, embora o evento acima citado do qual participava o Cavalo-Marinho do João Pissica não esteja mais acontecendo.

- Prefeitura Municipal de Feira Nova

O espaço externo da prefeitura de Feira Nova, mais especificamente a área que fica defronte para a entrada do prédio, é um espaço público no qual o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) vem realizando há aproximadamente 15 anos seus ensaios e/ou apresentações. Esse espaço é uma referência para o Cavalo-Marinho Boi Ventania que busca se valer do patrulhamento feito por policiais ao redor da edificação e assim poder realizar com mais segurança os ensaios do brinquedo.

5.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

O espaço da sede é constituído pelo material do Cavalo-Marinho, neste espaço consta uma mesa utilizada para confeccionar as máscaras; uma estante de ferro onde ficam organizadas roupas, chapéus, máscaras e ferramentas; parte das roupas encontra-se guardada dentro de caixas de papelão grandes que ficam estocadas no chão; nas paredes constam três varais de arame no qual ficam suspensas em cabides outra parte das vestimentas e instrumentos musicais (dois bombos); parte dos artefatos (espingarda, preaca), roupas, bichos (boi, burrinha) estão suspensos por meio de pregos fixados nas paredes.

6. TEMPO

6.1. PERIODICIDADE	A cada dois anos é necessário confeccionar novas máscaras; a cada três meses fazer possíveis reparos naquelas que ainda servem para serem recicladas;
---------------------------	---

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
--	----	----	----	----	-----	----

OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001											
2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

7. BIOGRAFIA

Borges Lucas, batizado como Roberto José do Nascimento, relata que nunca foi reconhecido por esse nome durante sua vida, desde a infância recebeu o apelido de Borges Lucas, certamente, porque Lucas era o nome de seu avô e de seu pai, isso geralmente acontece quando um nome torna-se uma autodenominação para os descendentes de um núcleo familiar.

Nasceu no sítio Eixo Grande no município de Lagoa de Itaenga, em 09/09/1958, vem de uma família numerosa, seus pais tiveram vinte e dois filhos, dos quais sobreviveram apenas nove filhos. Seus pais viviam da agricultura, “no inverno plantava roça e no verão plantava cana”, logo, foi necessário que todos os filhos comessem a trabalhar ainda criança para ajudar no sustento da casa. Borges Lucas relata que teve a oportunidade de frequentar treze escolas, mas não conseguiu se adaptar à rotina escolar porque segundo ele, só “ia para escola para bagunçar e apanhar”; o castigo da palmatória o fez evadir várias vezes, e assim decidiu abandonar os estudos. Os momentos de lazer e diversão recordados foram aqueles em que o Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané chegava para animar a comunidade, se apresentando pelos sítios da redondeza de Lagoa de Itaenga. Zé Mané era o dono do Cavalo-Marinho, morava no sítio Malícia (Glória do Goitá) e vendia de miudezas. Havia uma riqueza de manifestações da cultura tradicional presente na região, Borges Lucas cita, além do Cavalo-Marinho, o maracatu e o coco de roda como brincadeiras que animavam e divertiam a comunidade.

Em sua narrativa conta que a sua família gostava muito de ir assistir as apresentações do Cavalo-Marinho, especialmente seu pai que era um grande apreciador do brinquedo e sempre o levava para ver a brincadeira. Com uma vida de muito trabalho e pouca diversão, para o menino Borges Lucas, brincar no Cavalo-Marinho lhe parecia algo bem atrativo, sonhava em brincar de Catita, porém seu pai não permitia. Numa certa ocasião, quando tinha uns 16 anos, surgiu uma oportunidade de substituir um figureiro que botava a figura da Catita no Cavalo-Marinho do mestre Zé Mané; este lhe convidou e conversou com o seu pai, Zé Lucas, para que permitisse que o menino brincasse, o Zé Lucas diante da insistência do filho deu a permissão e esta foi sua primeira participação como figureiro no Cavalo-Marinho.

A partir daquele dia, Borges Lucas se lançou no universo do brinquedo e com dedicação vem trilhando esse caminho que lhe formou mestre de Cavalo-Marinho. De Catita passou a brincar de Corumba, daí começou a aprender com o mestre Zé Mané que o treinou ensinando as loas e o jeito de cada figura atuar, assim se deu sua formação de figureiro, recebendo ensinamentos de um mestre, observando, fazendo, mergulhando no rico universo da brincadeira. Estimulou seis de seus irmãos para também brincarem no Cavalo-Marinho e eles o acompanharam por alguns anos, depois se afastaram.

Conta que quando a música passou a lhe interessar, ele já tinha uns dez anos brincando de botar figura, depois de tanto tempo ouvindo e dançando ao som do banco, despertou-lhe o interesse em participar tocando bombo e pandeiro, não conseguiu desenvolver-se com a rabeca, mas essa experiência foi fundamental para compreender a música, Borges Lucas é também um bom toadeiro. Sua formação aconteceu gradualmente, participou de outros grupos de Cavalo-Marinho da região, sempre observando e buscando saber, ele aprendeu sobre como confeccionar as máscaras, conhece sobre a música, as danças, as figuras, as roupas, as indumentárias e a bicharada.

Atualmente, aos 54 anos, Borges Lucas é um mestre feito, ele mestra o seu próprio brinquedo, o Cavalo-Marinho Boi Teimoso fundado em 2006, em Lagoa de Itaenga, vem enfrentando a realidade de um novo tempo buscando melhores condições para manter ativa essa brincadeira que resiste pela força de muitos brincadores, que, como ele, continuam segurando a pisada.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 04****8. ATIVIDADE****8.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES**

Conforme o mestre Borges Lucas, a origem dessa atividade existe desde a origem da própria brincadeira; na região ela é bastante antiga. Os mais antigos confeccionadores de máscaras de Cavalo-Marinho aprenderam empiricamente, esse saber vem sendo transmitido de geração em geração. Borges Lucas relata que ele aprendeu por observação, reuniu o material e foi tentando fazer até aprimorar a técnica.

A vontade de saber tudo sobre o Cavalo-Marinho sempre o motivou a aprender, nem sempre teve a oportunidade de ter alguém para lhe ensinar, de forma autodidata foi buscando dominar alguns conhecimentos, porque para ela um mestre de Cavalo-Marinho deve buscar saber tudo sobre o brinquedo.

Segundo o mestre Borges Lucas não houve mudanças na forma de fazer as máscaras, o modo de fazer e o material que ele usa é o mesmo que os mais antigos confeccionadores de máscaras utilizavam. Mas admite que há mudanças quanto à estética da máscara; esse aspecto fica a critério de que está fazendo para atender às necessidades atuais da brincadeira.

8.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

A máscara é um artefato bastante representativo do Cavalo-Marinho. Ele compõe o “personagem” – Figura do brinquedo do Cavalo-Marinho. Existe um repertório grande de figuras que usam máscara no brinquedo.

Nesta narrativa o mestre Borges Lucas explica como confecciona as máscaras de couro:

“As máscaras de couro eu faço ela lá, aí vou cortando, vou riscando ela, vou cortando, aí depois eu tiro o tamanho dela assim aqui, aí eu meço na meada do meu rosto, aí eu volto, boto ela lá, deixo ela lá, aí eu vou trocar os outros, vou medir os olhos, (...) tem quase um formato de um triângulo, né? Eu faço ela em cima de uma mesinha que eu tenho lá. Boto o couro assim, forro o couro, aí boto tudinho assim, eu já sei o tamanho das medidas todinha, faço um quadrado dela que eu fiz, aí vou faço os dois olhos, os olhos faço lá, aí boto a boca, aí vou furar o buraco pra botar a correia, aí meço de novo, aí vou fazer ela com bigode, aí vou fazer a armação do bigode, aí vou colar com cola, bota cola, boto o bigode nela. ”

8.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1988	Segundo Borges Lucas, por volta dos 30 anos, ele brincava de figureiro no Cavalo-Marinho de Zé Mané em lagoa de Itaenga e foi nesse período que ele passou a se interessar em confeccionar as máscaras. Partiu da observação de uma máscara já feita e bastante deteriorada que ele mesmo começou a fazer as suas.
20012	Atualmente, Borges Lucas faz as máscaras de couro para o seu próprio grupo; as máscaras de forma, ele sabe descrever o modo de fazê-las, mas não as produz, esse tipo de máscara ele encomenda ao mestre Zé de Bibi (de Glória do Goitá).

9. PRODUTOS PATRIMONIAIS**9.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Os produtos resultantes da atividade de confecção de máscaras consistem em um conjunto de máscaras de forma (aproximadamente 10) e de couro (aproximadamente 10) utilizadas para caracterizar as figuras da brincadeira do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

9.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
1ª Etapa	Entalhe em couro: nesta etapa o couro sofre cortes para que fique com medidas aproximadas a de um rosto humano, o artesão utiliza em média 10 cm para a medida da testa e 15 cm para o comprimento da face; os dois furos feitos em cada lado ficam próximos às orelhas, onde será suspensa a máscara e pressionada em torno da cabeça do figureiro; pode ser feita a máscara utilizando os pelos do couro do animal; mas também, pode ser feita a máscara sem pelo, para isso o artesão fará uma raspagem dos pelos usando uma gilete, após essa etapa segue o procedimento acima citado.
2ª Etapa	Colagem A cola é utilizada para colar um nariz feito de couro.
3ª Etapa	Pintura A pintura serve para criar diferentes expressões e características para as máscaras; segundo o artesão essas escolhas ficam a critério do artesão que geralmente cria as máscaras tendo em mente as figuras da brincadeira do Cavalo-Marinho.
4ª Etapa	No âmbito dos grupos de Cavalo-Marinho as máscaras de couro são obrigatoriamente comercializadas entre os brincadores. Das observações em campo pode-se notar que em alguns casos como o do mestre Borges Lucas, ele relata que não costuma vender as máscaras de couro que faz, ele as confecciona com seus próprios recursos financeiros e geralmente doa para os figureiros ou para um dono de Cavalo-Marinho que esteja precisando. Há também casos de comercialização e estima-se que atualmente uma máscara de couro custa R\$ 5,00.

9.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Artesão	Realiza todas as etapas de confecção das máscaras

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

9.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO	- Instalações: Box 21 (no Mercado de Artesanato/oficina de trabalho (na Usina Petribu)): no caso deste artesão as atividades de confecção das máscaras de couro estão sendo feitas em dois lugares: no Mercado de Artesanato onde o Borges Lucas (mestre e dono do Cavalo-Marinho Boi Teimoso deposita parte do acervo do grupo); e também, na Usina Petribu que é o local onde o Borges Lucas é funcionário, neste caso ele relata que utiliza uma sala que serve como uma oficina de trabalho e/ou espaço para almoço e descanso dos funcionários. Vale ressaltar que o grupo do mestre Borges não tem sede própria; - Capital (custear matéria-prima): o artesão não custeia com seu próprio dinheiro a produção das máscaras, ele relata que a matéria-prima que é recurso natural de origem animal (couro de bode, de carneiro ou de boi) são adquiridas por meio da doação de donos de sítios que são criadores dos animais citados acima; a borracha de pneu de bicicleta é adquirida gratuitamente em borracharias da cidade; outra parte da matéria-prima que são: verniz, pincel, tinta a óleo e cola, são compradas pelo artesão em armazém de construção do comércio local. - Capital (custear ferramentas): recursos financeiros são investidos pelo artesão na aquisição de ferramentas como: faca, tesoura e uma agulha grande (utilizada para costurar saco de farinha); - Capital (custear a produção): o processo de processo é feito unicamente pelo artesão e os produtos resultantes desta atividade de artesanato são as máscaras de couro utilizadas no Cavalo-Marinho.
QUEM PROVÊ	O artesão provê financeiramente apenas parte de material necessário, ou seja, as ferramentas e parte das matérias-primas. As matérias-primas que são adquiridas gratuitamente são providas mediante a atuação do artesão que realiza um trabalho de articulação comunitária, formando uma pequena (mas importante) rede de colaboradores que sabem que ele realiza esse tipo de artesanato para o Cavalo-Marinho, e deste modo, passam a guardar os pedaços de couros dos animais citados e os pedaços de borracha de pneu de bicicleta e a reservá-los para entregar ao artesão, que fará uma reciclagem a fim de tornar a matéria-prima em condições adequadas para a prática do artesanato.
FUNÇÃO	Viabilizar a confecção e a manutenção das máscaras de couro e das ferramentas adquiridas; prover matérias-primas industrializadas; reciclar recursos naturais existentes no meio ambiente que seriam destinados ao lixo, e que são fundamentais para a sustentabilidade do conjunto de saberes e práticas que estão relacionados ao artesanato das máscaras de couro.

9.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO	Máscara de couro Matéria-prima: - Couro de bode, carneiro, boi; - Borracha Ferramentas: - Faca - Tesoura - Agulha grande (utilizada para costurar saco de farinha) Técnica Utilizada: - Entalhe em couro - Colagem - Pintura

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

QUEM PROVÊ	O mestre Borges Lucas providencia e arca com os custos do material utilizado para fazer as máscaras.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As máscaras servem para caracterizar de forma cênica as figuras que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	A matéria-prima industrializada é facilmente comprada no comércio local, com exceção do material orgânico, as peles de animais (couro) que ele adquire por meio de donos de sítios que são criadores de bode, boi e carneiro.
DESCRIÇÃO	Máscara de couro Matéria-prima: - Couro de bode, carneiro, boi; - Borracha - Verniz - Pincel - Tinta a óleo - Cola Ferramentas: - Faca - Tesoura - Agulha grande (utilizada para costurar saco de farinha) Técnica Utilizada: - Entalhe em couro - Colagem - Pintura
QUEM PROVÊ	O mestre Borges Lucas providencia e arca com os custos do material utilizado para fazer as máscaras.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As máscaras servem para caracterizar de forma cênica as figuras que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	A matéria-prima industrializada é facilmente comprada no comércio local, com exceção do material orgânico, as peles de animais (couro) que ele adquire em um curtume local.

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

9.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

9.8. TRAJES E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	A máscara compõe o “figurino” das Figuras como um adereço. O figureiro que utiliza a máscara para entrar na roda e realizar a evolução da sua figura.
QUEM PROVÊ	Dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Faz parte da composição da figura ao entrar na roda de Cavalo-Marinho para fazer sua evolução.

9.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	Na brincadeira do Cavalo-Marinho, cada figura que veste a máscara possui dança própria sempre no ritmo da música.
QUEM EXECUTA	Figureiro
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Realizar as “performances” da Figura e contar a história do Cavalo-Marinho.

9.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	Na brincadeira do Cavalo-Marinho, cada figura que veste uma máscara possui uma música específica.
QUEM PROVÊ	Banco dos músicos
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Tocar para as figuras realizarem sua dança e sua “performance”

9.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	Cavalo-Marinho: rabeca, bombo, ganzá (mineiro).
QUEM PROVÊ	Cada músico providencia seu próprio instrumento.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os grupos de Cavalo-Marinho dessa localidade tocam instrumentos acústicos para tocar na rua. Quando o horário da apresentação do Cavalo-Marinho coincide com o do show das bandas, isto acaba por dificultar a audição dos espectadores de Cavalo-Marinho. Vários mestres já tiveram que parar a brincadeira por causa do som alto das bandas estilizadas. Isso, segundo eles, causa a redução do tempo da apresentação do Cavalo-Marinho, que antigamente durava até o dia amanhecer.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

9.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
O construtor das máscaras (Borges Lucas)	Limpar o espaço (varrer, recolher o lixo); Recolher e guardar as ferramentas; Expor as máscaras ao sol para secagem;

10. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☒ VENDE ☐ TROCA ☐ OUTRO ☒ ESPECIFICAR: DOAÇÃO	
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM ☐ NÃO ☒ PRINCIPAL FONTE DE RENDA ☐ COMPLEMENTO ☐
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO ☐ INTERMEDIÁRIO ☐ COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO ☐

11. 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.

12. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Loas	Localidade 3 / Formas de Expressão - 08
Diálogos	Localidade 3 / Formas de Expressão - 06
Artefatos	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 01
Roupas e Indumentárias	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 06

13. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

14. DOCUMENTOS INVENTARIADOS**14.1. DOCUMENTOS ESCRITOS, DESENHOS E IMPRESSOS EM GERAL**

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	04
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

14.2. REGISTROS SONOROS E AUDIOVISUAIS

14.3. REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Anexo 2 – Registro Nº 04

15. OBSERVAÇÕES**15.1. APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS PARA COMPLEMENTAÇÃO DA IDENTIFICAÇÃO OU PARA FINS DE REGISTRO OU TOMBAMENTO****15.2. IDENTIFICAÇÃO DE OUTROS BENS MENCIONADOS NESTA FICHA**

Não há outros bens a serem identificados nesta ficha.

15.3. OUTRAS OBSERVAÇÕES

Não há outras observações relevantes.

16. IDENTIFICAÇÃO DA FICHA

QUESTIONÁRIOS ANALISADOS	Q60 - Questionário de Identificação de Modos de Fazer		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa	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	03	13	F60	05
	UF	SÍLIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Glória do Goitá / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Modos de Fazer Máscara de Forma
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Mascara
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	José Evangelista de Carvalho	☒ MASCULINO ☐ FEMININO	46
OCUPAÇÃO	Agricultor (produtor rural)	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	27/09/1942
RELAÇÃO COM O BEM	☒ MESTRE ☒ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☒ OUTRO Dono do Cavalo-Marinho Tira-teima		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 03****13****F60****05****5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO**

O bem identificado é o ofício e o modo de fazer as máscaras de forma que servem para caracterizar as figuras que realizam a parte cênica na brincadeira do Cavalo-Marinho. As máscaras de forma são feitas à base de papel e grude (cola feita com goma de mandioca e água) que são modeladas em uma forma de barro com formato de uma face humana. É um tipo de atividade manual que é realizada a partir de técnicas como: colagem e modelagem; engessamento, secagem e pintura. A matéria-prima principal é o papel, o artesão Zé de Bibi tem preferência pelos papéis de saco de cimento, de revista, de jornal e o papelão utilizado para fazer caixas.

Tanto na máscara de couro quanto na de forma busca-se reproduzir o tamanho e o formato de um rosto, com exceção, da figura do Cabeção, como o nome da figura já indica, a máscara possui o formato de uma grande cabeça que é sobreposta na cabeça do figureiro que irá representá-la.

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

A sede, onde são feitas as máscaras de forma, é uma casa de alvenaria que consiste de três salas para guardar o material do Cavalo-Marinho (as roupas, as máscaras, as indumentárias e os bichos) e um banheiro. A partir do telhado foi erguida na parte frontal da casa uma coberta de aproximadamente 15 metros que funciona como um terraço, os fundos desta construção dão para a entrada da casa, as laterais são fechadas por um muro de aproximadamente um metro de altura e o telhado é apoiado por colunas em toda sua extensão. Há uma casa de farinha que foi construída há vinte anos dentro do terraço da sede.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****03****13****F60****05****6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS****LAGOA DE ITAENGA****(Marco edificado em condição de memória)**

O **sítio Arrombados** e o **sítio Angico** fazem parte da área rural do município de Lagoa de Itaenga e foram lugares de forte concentração para a brincadeira do Cavalo-Marinho, atualmente não há nenhum grupo existente nesses sítios, mas no passado o lugar foi um marco para a comunidade, pois os terreiros lá estabelecidos serviram por muitos anos como um espaço para a realização de festas populares que garantiam a presença dos cavalos-marinhos.

GLÓRIA DO GOITÁ**(Marco edificado em condição vigente)**

Sítio Malícia – área rural de Glória do Goitá, neste sítio localiza-se o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

FEIRA NOVA**(Marco edificado em condição vigente)****- Matadouro Municipal de Feira Nova**

Foi um espaço de referência para os grupos de Cavalo-Marinho do município, conforme a narrativa do mestre João Pissica, sempre que havia a matança de um boi, cuja carne era tratada para o consumo e comércio local, naquelas ocasiões o Cavalo-Marinho dele era chamado para brincar durante toda a noite. O grupo do mestre João Pissica participou desta atividade entre 1990-2000. O Matadouro ainda encontra-se em funcionamento, embora o evento acima citado do qual participava o Cavalo-Marinho do João Pissica não esteja mais acontecendo.

- Prefeitura Municipal de Feira Nova

O espaço externo da prefeitura de Feira Nova, mais especificamente a área que fica defronte para a entrada do prédio, é um espaço público no qual o Cavalo-Marinho Boi Ventania (do mestre João Pissica) vem realizando há aproximadamente 15 anos seus ensaios e/ou apresentações. Esse espaço é uma referência para o Cavalo-Marinho Boi Ventania que busca se valer do patrulhamento feito por policiais ao redor da edificação e assim poder realizar com mais segurança os ensaios do brinquedo.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

A sede é um lugar para os ensaios do Cavalo-Marinho e também para outras atividades como a produção de artesanato, onde o mestre Zé de Bibi confecciona as máscaras, as indumentárias e os bichos característicos do Cavalo-Marinho. Os elementos que compõem esse espaço são a casa de farinha que foi construída dentro do terraço da sede; nesse espaço é feita a produção da farinha de mandioca, cuja atividade representa um marco simbólico, pois a fabricação de farinha de mandioca é uma prática centenária no nordeste que é também bastante significativa para a comunidade do Sítio Malícia. Há também bancos e cadeiras destinados ao descanso e à recepção dos visitantes; e alguns objetos e ferramentas utilizados na agricultura.

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

A cada três meses é necessário fazer possíveis reparos nas máscaras que mesmo gastas pelo uso ainda podem ser recicladas. A durabilidade depende dos cuidados para a manutenção e conservação destinados para as máscaras; recebendo os devidos cuidados uma máscara de forma pode durar em média dois anos, para isso, podem ser guardadas dentro de uma caixa envolta em saco plástico, o ambiente deve estar livre de umidade e do ataque de insetos; deve ser exposta à luz do sol com uma frequência quinzenal para evitar mofo.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

7.2. Ocorrência efetiva desde 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA**Mestre Zé de Bibi**

José Evangelista de Carvalho nasceu em Glória de Goitá no Sítio Malícia no dia 27 de setembro de 1942. Seus pais eram brincadores de coco de roda, costumava vê-los brincando nas festividades, mas ele relata que quando era criança gostava mesmo de ficar observando, só passou a se interessar para participar das brincadeiras a partir da adolescência. A cultura tradicional de Glória do Goitá naquele período era movimentada pelos grupos de maracatu, coco de roda, ciranda e Cavalo-Marinho.

Em 1961, teve oportunidade de comprar um mamulengo, mas preferiu comprar um Cavalo-Marinho alegando que preferia este tipo de brinquedo porque nele o brincador vê o povo e o povo vê os brincadores atuando. Ao contrário do mamulengo que é uma brincadeira em que os figureiros ficam escondidos, sem ver o público e sem serem vistos. Zé de Bibi gosta do Cavalo-Marinho por várias razões, mas especialmente porque lhe dá a oportunidade de expressar sua arte de dançar, cantar e representar, e isso é algo muito importante para ele.

Em 1961 ele comprou de Zé Prifino um Cavalo-Marinho que lhe custou doze contos; juntamente com outros folgazões pagaram esse valor pelo brinquedo e Zé de Bibi começou a providenciar todo o material necessário. E assim, construiu perto de sua casa uma palhoça para ser a sede do Cavalo-Marinho; dois anos depois resolveu construir uma nova sede e fez uma casa de alvenaria com um grande terraço na frente da casa para abrigar não apenas o povo do Cavalo-Marinho, mas esse espaço passou a ser agregador para diversas atividades comunitárias no Sítio Malícia.

Em 1965 já mantinha contato com Manuel Salustiano e chegou a participar de um encontro de Cavalo-Marinho realizado em Recife no antigo canal 2.

Percebe-se no mestre Zé de Bibi uma visão empreendedora da brincadeira; em sua trajetória ele sempre buscou organizar seu brinquedo com muito zelo, tornou-se mestre mediante sua iniciativa de aprender todas as atividades que fazem parte da brincadeira, por isso, de forma autodidata, aprendeu a confeccionar máscaras, bichos, indumentárias, bem como destaca-se como figureiro e tem um bom conhecimento sobre a cultura musical do Cavalo-Marinho, sabe tocar todos os instrumentos que compõem o banco (rabeca, bombo e mineiro).

Além de ser um bom administrador do brinquedo, Zé de Bibi está sempre procurando articular novas possibilidades de integrar a comunidade às atividades culturais nativas, não só o Cavalo-Marinho, mas também busca agregar o grupo de mamulengo do Biu de Doia e a brincadeira do coco de roda. A festa do aniversário do Cavalo-Marinho Tira-Teima realizada em 28 de janeiro vem sendo um momento festivo que reúne expressões da cultura local de Glória do Goitá e também integra os brincadores Cavalo-Marinho de Lagoa de Itaenga e Feira Nova.

Zé de Bibi recebeu apoios e reconhecimento por parte de alguns órgãos públicos ligados à promoção da cultura popular; conquistou em 2007, o Prêmio Culturas Populares (Edição Mestre Duda) e em 2009, o Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade, IPHAN, na categoria salvaguarda de bens de natureza imaterial, pela iniciativa de constituir o Sítio Histórico do Cavalo-Marinho que inclui o museu do Cavalo-Marinho, a biblioteca, a sede e a casa de farinha.

São 51 anos de existência e pelo Cavalo-Marinho Tira-Teima já passaram algumas gerações de brincadores, muitos já faleceram, e atualmente, o brinquedo é composto em parte por brincadores de Glória do Goitá e é complementado pelos brincadores dos cavalos-marinhos de Lagoa de Itaenga (do mestre Borges Lucas) e de Feira Nova (do mestre João Pissica). Como forma de dar continuidade à cultura do Cavalo-Marinho, o mestre Zé de Bibi formou um grupo mirim que reúne seus netos e netas, entre outras crianças do sítio. Ele vê nessa ação um caminho para formar os futuros donos da brincadeira; vem transmitindo a essa nova geração seus saberes e práticas, integrando os aprendizes nos ensaios e apresentações juntamente com os adultos.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****03****13****F60****05****9. ATIVIDADE****9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES****Origens**

Zé de Bibi relata que inicialmente adquiria as máscaras comprando-as na feira local com o intuito de reformá-las porque eram muito fracas; à medida que foi reformando passou a compreender o modo como eram feitas e começou a confeccionar suas primeiras máscaras; ele pesquisou as matérias-primas necessárias e aprendeu o modo de fazê-las. A seguir um trecho de seu relato:

“Eu aprendi porque eu comprei as mascaras na feira e dela eu fazia engrossar ela, botava um papel por dentro e o outro por fora. Aí do jeito que eu fiz aí, eu fazia nas mascaras compradas na feira no tempo de carnaval. Aí reformava ela todinha, engrossava, ela ficava forte, dali eu penetrei a fazer a forma, fiz a forma e fiquei fazendo. (...) Aí fazia de todo tipo, venta grande, venta pequena. Com a mascara, com a mascara mesmo eu aprendi a fazer a forma. (...) Meditei no jeito da mascara fiz o bolão de barro e fiz o jeito da venta, do olho e dali fui enchendo com papel. Até hoje eu faço todo tipo de forma”.

Sentidos e Transformações

Neste trecho da entrevista Zé de Bibi narra sobre uma das mudanças ocorridas quanto ao material utilizado para a confecção de máscaras:

“De primeiro a gente pintava a mascara sabe com quê? Com açafão e carvão, entendeu? Que o negócio era tão bom que tinta era barato, mas, ninguém tinha o dinheiro pra comprar. Eu pintava as mascara fazia as tintas em casa, eu pegava açafão botava dentro d'água soltava aquela tinta vermelha, pisava o carvão botava dentro fazia aquele angu pra pintar as mascara um mais forte outro mais fraco. Tinha um tal de gengibre, o gengibre a tinta dele é amarela, eu botava o gengibre dentro d'água pisava no quengo, soltava aquela tinta amarela eu misturava com carvão, já dava uma cor mais diferente. E misturava com açafão já dava uma cor diferente, aí fazia as cores assim, o caba fazia um vivo, a intensidade que a cor chamava, é... **[tentando lembrar o nome da cor]** ...eu tenho até deles ainda aí. Roxo rei e tem o roxo terra. (...) Aí eu pegava aquele roxo terra fazia a marca do olho, a marca da boca, dava uma aparência lá, uma reforma com aquela roxo terra. De primeiro era assim, hoje não, tem tinta a óleo, tem tinta de toda qualidade. (...) Quando eu passei a usar tinta foi quando apareceu os contrato de prefeitura, que a prefeitura chamava pra brincar nas festas, o dinheiro era maiorzinho, aí gente comprava as roupas adequada pra cobrir os bichos e comprava tinta pra pintar. Pra pintar o cavalo a gente pintava com roxo rei e roxo terra, a tinta. A tinta do pano era branco, que a gente comprava saco e a tinta era branca e aqueles desenhos a gente fazia com roxo terra e roxo rei”.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 05****9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES****Reconhecimento**

O artesão Zé de Bibi exerce uma função importante para a manutenção e conservação da brincadeira do Cavalo-Marinho no que se refere à produção das máscaras de forma que vêm sendo utilizadas pelos grupos de Cavalo-Marinho de Glória do Goitá, Lagoa de Itaenga e Feira Nova. Atualmente, é o principal produtor das máscaras de forma e também da máscara do Cabeção (que é uma figura típica dos grupos da localidade 3).

Em entrevista realizada em 08/05/2012, o mestre Borges Lucas faz referência positiva ao trabalho realizado pelo citado artesão e relata que todas as máscaras de forma e a do Cabeção que estão sendo usadas no seu grupo (o Cavalo-Marinho Boi Teimoso) foram feitas por Zé de Bibi.

Observações quanto ao processo de transmissão dos saberes e das práticas

Durante a gravação da entrevista e filmagem do modo de fazer as máscaras de forma que foi realizada no Sítio Malícia, dentro da sede do Cavalo-Marinho do mestre Zé de Bibi, observamos que o mestre quando iniciou o trabalho de confecção atraiu para junto de si um grupo de aproximadamente cinco crianças, que ele disse serem os seus netos, e orientou as crianças para que ficassem quietas e sentadas, olhando para aprender. Destas cinco crianças, três deveriam ter em média 4 a 5 anos e as outras duas (um menino e uma menina) pareciam ter aproximadamente 8 a 9 anos. No decorrer da atividade ele solicitava que as duas crianças maiores lhe auxiliassem na atividade, lhes pediu que trouxessem mais água, mais papel e uma colher. Ralhava com as crianças quando elas ficavam barulhentas e lhes alertavam que elas estavam ali para aprender. Por certo (curto) tempo as crianças acompanharam o trabalho do avô e depois debandaram a correr e a brincar pelo Sítio.

Ele relatou que sempre que está fazendo algum tipo de artesanato para o Cavalo-Marinho costuma chamar as crianças para que possam colaborar e assim aprenderem como fazer e a dar valor.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1961	Ano em que Zé de Bibi fundou seu Cavalo-Marinho, ainda não confeccionava as máscaras, as comprava na feira local; como eram fracas porque eram feitas com jornal que é um papel pouco resistente à água e ao suor, era preciso reformá-las revestindo-as com outro tipo de papel (por exemplo: papel de revista) e cola. Relata que a partir deste processo começou a compreender como eram feitas, pesquisou o tipo de material utilizado e se determinou a confeccioná-las.
1962-1963	Foi o período em que ele fez suas primeiras experiências de confecção de máscaras de couro e de forma. Reformando as máscaras de forma compreendeu como era feita a forma, então construiu sua primeira forma e daí em diante começou a fazer máscaras desse tipo. A partir de então ele dominou o modo de fazer e passou a confeccionar as máscaras para o seu brinquedo e também para outros cavalos-marinhos da localidade. Ainda utilizava o jornal como matéria-prima.
1965	Participou de um Encontro de Cavalo-Marinho organizado por Manuel Salustiano que foi realizado no canal 2; para esse evento Zé de Bibi confeccionou cinco máscaras já utilizando um novo modo de fazer, inovou a matéria-prima usando papel mais resistente (Ex.: papel de saco de cimento por ter uma gramatura maior) e abandonou o jornal, que só é utilizado para fazer pequenas composições quando a máscara já está formada. Diversificou a expressão plástica das máscaras, que antes eram feitas seguindo um padrão comum, a partir daí começou a ousar diferenciar o tamanho do nariz, dos olhos, a expressão da boca, visando inovar para tornar o cavalo mais atrativo para o público.
1970-1980	Relata que durante esse período o tipo de tinta utilizado para pintar as máscaras e/ou os bichos era um preparado feito com açafrão misturado com o carvão batido (até virar um pó) a essa mistura acrescentava-se o gengibre, que bem misturados (não precisava levar ao fogo) produzia uma tinta de cor roxa, com duas tonalidades, que são o roxo terra e o roxo rei.
1990-2012	Passaram a utilizar tinta a óleo industrializada.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****03****13****F60****05****10. PRODUTOS PATRIMONIAIS****10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

Os produtos resultantes da atividade de confecção de máscaras consistem em um conjunto de máscaras de forma (aproximadamente 10) e de couro (aproximadamente 10) utilizadas para caracterizar as figuras da brincadeira do Cavalo-Marinho.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPAS	ATIVIDADES
Papelagem: Consiste na colagem de tiras de papel em camadas sucessivas aplicadas sobre um molde (forma). Duração: 1 hora e meia Secagem Duração: 48 horas	Preparação: seleção da matéria-prima (papel); preparação do grude; providenciar vasilha com água; Recortar tiras de papel de 20 a 22 cm de comprimento e 6 cm de largura e colar com grude em torno da forma; Depois segue recortando pequenos pedaços de papel para cobrir toda a forma visando dar o contorno da máscara. Essa etapa de colagem é feita com grude e água, usando uma colher vai molhando e fixando o papel com cola e ao mesmo tempo o artesão vai molhando sua mão com água para evitar que o grude seque em sua mão e atrapalhe seu desempenho no trabalho de modelagem. Recortar mais uma tira de papel de 20 a 22 cm de comprimento e 6 cm de largura para colar com grude em torno da forma; depois deve recortar mais pedaços pequenos de papel para compor a máscara, colando-os um em cima do outro; Após o processo de colagem e modelagem a forma deve ser posta para secar ao sol por dois dias, a secagem é necessária para o processo de endurecimento da máscara que ficará mais resistente; fazer dois furos nas partes laterais da máscara e colocar o elástico cuja função é fixar a máscara no rosto do figureiro;
Textura (consiste em cobrir a máscara com camadas de massa corrida misturada com cola branca) Duração: 30 minutos Secagem: 48 horas	Esta etapa inicia-se após os dois dias de secagem que é quando a máscara ainda na forma deverá receber uma camada de massa corrida misturada com cola branca ("a marca da cola Xadrez é a mais forte que tem, porque dá o melhor resultado"). O objetivo desta etapa é produzir um tipo de cobertura sobre a máscara para criar uma textura uniforme em toda a sua superfície. Fazer a aplicação da primeira demão da massa corrida com cola usando um pincel, depois a máscara deverá passar por um segundo processo de secagem de preferência à sombra por dois dias. Durante esses dois dias serão aplicadas mais quatro demãos da massa corrida com cola branca. A exposição à luz do sol pode acontecer, porém, de forma controlada, ou seja, pode colocar a máscara para secar no período em que o sol não esteja muito quente para acelerar a secagem, mas não se deve descuidar e deixá-la por muito tempo ao sol, deve ser retirada após um curto período de exposição e posta para continuar a secar à sombra. Observações: A produção da cobertura pode ser feita com massa corrida misturada com cola branca, cujo resultado é mais resistente, ou com o gesso que dá mais brilho, embora seja mais frágil, suscetível a rachaduras; A cola (quando misturada com a massa corrida) serve para dar mais elasticidade e evitar rachaduras na máscara depois da secagem.
Pintura (consiste em aplicar a tinta a óleo sobre a máscara) Duração: 30 minutos Secagem: 3 horas	Após o segundo dia da etapa de produção de textura e de secagem já pode ser feita a etapa de pintura da máscara utilizando tinta a óleo e pincel. O processo de pintura pode ser realizado em aproximadamente trinta minutos. Depois de pintada a máscara pode ser posta para secar, geralmente, por volta de três horas já estará suficientemente seca.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Comercialização	Esse tipo máscara é vendido para brincadores de Cavalo-Marinho, o custo dela é R\$ 20,00, conforme informação do mestre Zé de Bibi. Outras máscaras teriam os seguintes custos: Máscara de couro (R\$ 5,00); Máscara do Cabeção (R\$ 100,00).
-----------------	---

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES	
STATUS	FUNÇÃO
Artesão	Realiza todas as etapas de confecção e comercialização das máscaras.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES	
DESCRIÇÃO	- Instalação: (Sede): recursos financeiros foram investidos para a construção da sede, que funciona também como uma oficina de trabalho, na qual são confeccionadas e conservadas as máscaras de forma que fazem parte do acervo material deste Cavalo-Marinho; - Capital (em dinheiro): recursos financeiros são investidos na aquisição de matéria-prima (massa corrida, cola branca, tinta, papel, água, goma de mandioca, barro) para viabilizar o trabalho de confecção das máscaras de forma; - Capital (ferramenta): recursos financeiros são investidos na aquisição de ferramentas como: faca e pincel; - Capital (custear a produção): o processo de produção é feito unicamente pelo artesão e os produtos são o molde de barro (a forma) e as máscaras. O molde é um dos produtos resultantes deste ofício, é construído pelo artesão e a partir deste serão confeccionadas as chamadas máscaras de forma.
QUEM PROVÊ	O artesão provê todo o material necessário, as ferramentas e parte das matérias-primas (tais como: massa corrida, cola branca, tinta a óleo e ferramentas) são compradas em armazém de construção no comércio local. Os papéis utilizados são o papel de saco de cimento e o jornal que são adquiridos a partir do reaproveitamento de embalagens disponíveis no âmbito da comunidade. Há também custos com a utilização de recursos naturais como a água e a extração de dois tipos de barro (o barro massapê e o barro fiche), a atividade de extração do barro é feita pelo próprio artesão, os barros são encontrados em determinadas áreas do Sítio Malícia. O artesão realiza o trabalho de extração, tratamento (que ele chama de "limpar o barro") para que depois possa iniciar as etapas de preparação das formas.
FUNÇÃO	Viabilizar a manutenção das formas de barro construídas e das ferramentas adquiridas; prover matérias-primas industrializadas; preservar os recursos naturais existentes no meio ambiente que são fundamentais para a sustentabilidade do conjunto de saberes e práticas que estão relacionados ao artesanato das máscaras de forma.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.5. MATÉRIAS PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO	
DESCRIÇÃO	Técnicas: - papelagem - secagem Matéria-prima: - papel (embalagem de saco de cimento, de fubá, de caixa de papelão, de jornal, de revista) - goma de mandioca - água Molde: a forma de barro é um tipo de molde construído do barro massapê ou do barro fiche e serve para dar forma às máscaras. Ferramentas: - 1 colher - as mãos
QUEM PROVÊ	O mestre Zé de Bibi providencia e assume os custos do material utilizado para fazer as máscaras.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As máscaras servem para caracterizar de forma cênica as figuras que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	A matéria-prima industrializada é facilmente comprada no comércio local, com exceção do material orgânico, no caso, a goma é da mandioca cultivada, colhida e preparada pelo próprio artesão (Zé de Bibi); o papel vem do reaproveitamento de embalagens disponíveis e que sejam adequadas para esse tipo de artesanato.
DESCRIÇÃO	Técnicas: - produção de textura - secagem Matéria-prima: - massa corrida - cola branca Ferramentas: - pincel
QUEM PROVÊ	O mestre Zé de Bibi providencia e assume os custos do material utilizado para fazer as máscaras.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As máscaras servem para caracterizar de forma cênica as figuras que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	A matéria-prima industrializada é facilmente comprada no comércio local, com exceção do material orgânico, no caso, a goma é da mandioca cultivada, colhida e preparada pelo próprio artesão (Zé de Bibi); o papel vem do reaproveitamento de embalagens disponíveis e que sejam adequadas para esse tipo de artesanato.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DESCRIÇÃO	Técnicas: - pintura - secagem Matéria-prima: - tinta a óleo Ferramentas: - pincel
QUEM PROVÊ	O mestre Zé de Bibi providencia e assume os custos do material utilizado para fazer as máscaras.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As máscaras servem para caracterizar de forma cênica as figuras que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	A matéria-prima industrializada é facilmente comprada no comércio local, com exceção do material orgânico, no caso, a goma é da mandioca cultivada, colhida e preparada pelo próprio artesão (Zé de Bibi); o papel vem do reaproveitamento de embalagens disponíveis e que sejam adequadas para esse tipo de artesanato.

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	-----

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.9. DANÇAS	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM EXECUTA	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS	
DESCRIÇÃO	-----
QUEM PROVÊ	-----
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	-----

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO	
EXECUTANTE	ATIVIDADE
O construtor das máscaras (Zé de Bibi)	Limpar o espaço (varrer, recolher o lixo produzido); Recolher e guardar as ferramentas; Expor as máscaras ao sol para secagem;

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA USO PRÓPRIO ☒ VENDE ☒ TROCA ☐ OUTRO ☒		ESPECIFICAR: As máscaras também são doadas para os brincadores de Cavalo-Marinho da localidade.
PARTICIPAÇÃO NA RENDA FAMILIAR	SIM ☐ NÃO ☒ PRINCIPAL FONTE DE RENDA ☐ COMPLEMENTO ☒	
MODO DE COMERCIALIZAÇÃO	DIRETO ☒ INTERMEDIÁRIO ☐ COOPERATIVA / ASSOCIAÇÃO ☐	

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 03****13****F60****05****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
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07
Loas	Localidade 3 / Formas de Expressão - 08
Diálogos	Localidade 3 / Formas de Expressão - 06
Artefatos	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 01
Roupas e Indumentárias	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 06
Modos de Fazer Máscara de Couro	Localidade 3 / Ofícios e Modos de Fazer - 04

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 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.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	05
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

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 Modos de Fazer				
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA				
SUPERVISOR	João Paulo de França				
REDATOR	MARIA CRISTINA BARBOSA				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 OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	CÓDIGO DA FICHA					
	PE	01	03	13	F60	06
	UF	SÍTIO-	LOC	ANO	FICHA	NO.

1. LOCALIZAÇÃO

SÍTIO INVENTARIADO	Zona da Mata Norte / Paulista
LOCALIDADE	Sul-Oeste
MUNICÍPIO / UF	Lagoa de Itaenga / PE

2. BEM CULTURAL

DENOMINAÇÃO	Roupas e Indumentárias
OUTRAS DENOMINAÇÕES	Não possui
CONDIÇÃO ATUAL	☒ VIGENTE / ÍNTEGRO ☐ MEMÓRIA ☐ RUÍNA

3. EXECUTANTEOBS.: PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O (A) ENTREVISTADO(A) VER **ANEXO 4: CONTATOS**.

NOME	Judite Josefa Antão	☐ MASCULINO ☒ FEMININO	47
OCUPAÇÃO	Agricultora / Costureira	DATA DE NASCIMENTO / FUNDAÇÃO	18/11/1962
RELAÇÃO COM O BEM	☐ MESTRE ☒ PRODUTOR ☐ PÚBLICO ☐ APRENDIZ ☐ VENDEDOR ☒ EXECUTANTE ☐ OUTRO _____		

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

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER

PE

01

| 03

13

F60

06



FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

5. DESCRIÇÃO DO BEM IDENTIFICADO

A partir das pesquisas observa-se que na localidade 3 (Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova), as roupas e as indumentárias do Cavalo-Marinho são confeccionadas, geralmente, por mulheres aptas ao ofício de costureira, e, em alguns casos, são pessoas que também possuem algum tipo de ligação com os integrantes do brinquedo.

No caso dos grupos de Feira Nova e Glória do Goitá as roupas e as indumentárias são produzidas por costureiras que fazem parte da comunidade onde estão inseridos os grupos de Cavalo-Marinho, mas que não possuem ligação direta com os cavalos-marinhos.

Em Feira Nova, por exemplo, conforme os depoimentos coletados, não há uma costureira fixa para essa atividade, o grupo contrata aquela que estiver com disponibilidade para prestar o serviço e cobre um preço que esteja dentro do orçamento do grupo.

Por sua vez, em Lagoa de Itaenga, toda a produção, manutenção e conservação das roupas e indumentárias do Cavalo-Marinho Boi Teimoso são feitas por D. Judite Antão (integrante da diretoria do Cavalo-Marinho) que em sua residência, utilizando sua máquina de costura ela assume a função de costurar, fazer consertos e reparos; cuidar de todo o acervo de roupas e indumentárias do grupo; após as apresentações ela recolhe todo o material e leva para sua casa para lavar, passar a ferro e embalar, depois encaminha o acervo para a sede do Cavalo-Marinho Boi Teimoso que fica no Mercado de Artesanato.

As roupas e as indumentárias são feitas em função das figuras do Cavalo-Marinho, o acervo inclui roupas e indumentárias para vestir os tocadores do banco, os figureiros, os bonecos e os bichos, e assim, poder caracterizar todos os brincadores. São roupas que servem para caracterizar as figuras que podem ser femininas ou masculinas. Os tipos de vestimentas mais comuns para a caracterização das figuras masculinas são: calça, paletó e o chapéu de palha. Para as figuras femininas, o vestido longo (godê), geralmente, em tecido estampado (chitão) é o tipo de vestimenta mais usado, como por exemplo, a figura chamada A Rosa.

Conforme os dados coletados em entrevista a matéria-prima utilizada para fazer as roupas do Cavalo-Marinho são basicamente os seguintes tipos de tecidos: chitão, laquê, veludo.

E para concluir cada peça de roupa são utilizados dois tipos de aviamentos, os aviamentos de complemento que são: linhas de costura, botões, elásticos, zíper. E os aviamentos decorativos que são aplicados sobre as roupas ou objetos que servem como indumentárias, seguem citados: lantejoulas, miçangas, vidrilhos, canutilhos, penas de pavão, penas de ema, plumas, peças de fita (fina/grossa), bicos, novelos de lã, galões, sianinha, cordões, flores artificiais, entre outros.

Para a produção das roupas as costureiras utilizam-se do uso de equipamentos como a máquina de costura, mas uma parte da produção que é feita à mão como nas etapas iniciais da projeção das medidas e dos cortes dos tecidos. Para isso, as tesouras e as agulhas de mão são os instrumentos básicos para essa etapa do trabalho. O que requer das costureiras um trabalho mais minucioso e atenção aos detalhes. Os bordados realizados com miçangas e lantejoulas são feitos à mão; para os apliques são utilizadas as pistolas de cola quente.

As roupas e as indumentárias formam um acervo fundamental para constituição de um brinquedo de Cavalo-Marinho, são peças importantes para compor o perfil de cada figura e facilitar a identificação por parte do público a respeito de cada figura que chega ao terreiro para se apresentar.

Nas roupas e indumentárias da localidade 3 percebe-se uma forte influência da estética do maracatu de baque solto na forma de fazer as roupas para o Cavalo-Marinho. Inclusive, os brincadores do Cavalo-Marinho destes municípios utilizam em algumas figuras como, por exemplo: o caboclo de pena, o mesmo tipo penacho ou cocar do Reiamar (do maracatu) e também vestem uma gola bordada em lantejoulas como as que são utilizadas pelos caboclos de lança.

Outro exemplo é a figura do Cavalo-Marinho em que o Capitão veste uma grande gola, ricamente ornada, do mesmo tipo que é utilizada pelos caboclos de lança no maracatu.

Vale ressaltar que a maioria dos brincadores de Cavalo-Marinho desta localidade também brinca em grupos de maracatus da região, o que de certa forma explica essa aproximação entre os dois brinquedos, no que se refere às possíveis influências estéticas no modo de fazer as roupas e no uso desta indumentária (a gola) na brincadeira do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 06****6. DESCRIÇÃO DO LUGAR DA ATIVIDADE****6.1. CARACTERÍSTICAS GERAIS**

O ambiente para o trabalho de costura e confecção das vestimentas das figuras do Cavalo-Marinho, geralmente, pode ser uma sala ou um quarto na casa da costureira contratada para prestar o serviço, nesse espaço estão os equipamentos e materiais necessários para a produção e conservação das roupas. As despesas para a produção deste bem cultural são assumidas pelo dono do Cavalo-Marinho.

6.2. MARCOS NATURAIS E/OU EDIFICADOS**GLÓRIA DO GOITÁ**

- As roupas e indumentárias do Cavalo-Marinho Tira-Teima são confeccionadas por costureiras contratadas, residentes no Sítio Malícia (área rural de Glória do Goitá).

LAGOA DE ITAENGA

- As roupas e indumentárias são confeccionadas e conservadas por Judite Antão (mais conhecida por Menininha) em sua atual residência no Sítio Angico (área rural de Lagoa de Itaenga).

FEIRA NOVA

- As roupas e indumentárias do Cavalo-Marinho Boi Ventania são confeccionadas por costureiras contratadas, que são residentes no loteamento Jarbas Gonzaga, bairro Santo Expedito ou em bairros adjacentes.

6.3. AGENCIAMENTO DO ESPAÇO PARA A ATIVIDADE

Para a realização da atividade de produção das roupas e indumentárias são utilizadas máquinas de costura, tesouras, tecidos e material de aviamentos (linhas de diversas cores, botões, bicos, lantejoulas, entre outros).

7. TEMPO**7.1. PERIODICIDADE**

Quando um conjunto de roupas e indumentárias é produzido, geralmente, o grupo de Cavalo-Marinho pode utilizá-las por alguns anos; a manutenção acontece com mais frequência que a produção, a cada apresentação se faz necessário consertar ou reparar muitas peças de roupas ou indumentárias. O período que o Cavalo-Marinho mais se apresenta é durante o segundo semestre do ano, quando acontecem os ensaios e as apresentações do ciclo natalino, consequentemente as roupas e indumentárias são mais usadas e por isso a atividade de manutenção e conservação do material é mais frequente.

7.2. OCORRÊNCIA EFETIVA DESDE 2001

2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

8. BIOGRAFIA

Judite Josefa Antão, mais conhecida por Menininha, é natural de Lagoa de Itaenga, nasceu no sítio Arrombado em 18 de novembro de 1962. Ela vem de uma família de apreciadores da brincadeira do Cavalo-Marinho, seu avô paterno Alfredo Antão, e seu avô materno, Pedro Luís Albuquerque, ambos foram grandes incentivadores do brinquedo e promoviam as apresentações dos cavalos-marinhos nos períodos de festividade da comunidade.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

Pedro Luís Albuquerque foi um dos grandes proprietários de terras do sítio Arrombado, ele promovia no terreiro de sua casa muitas festas e costumava pagar a um grupo de cavalo-marinho para que brincassem a noite toda até amanhecer. Judite não presenciou esse período, cujas histórias desse tempo lhes foram transmitidas pelos seus familiares, mas analisa que nesse período a quantidade de grupos de cavalos-marinhos era bem maior do que na atualidade. O sítio Arrombado e o sítio Angico foram lugares de forte concentração dessa brincadeira, apesar de não haver nenhum grupo existente nesses sítios, mas mesmo assim o lugar serviu por muitos anos como um espaço para a realização de festas que garantiam a presença dos cavalos-marinhos.

A vivência de Judite junto ao brinquedo aconteceu durante a sua infância e adolescência quando sua avó lhe levava para assistir a brincadeira até o amanhecer, geralmente, todo final de semana tinha um Cavalo-Marinho brincando nos sítios da localidade. E conta que seu sonho era dançar de baiana, mas nunca realizou. Por volta dos 15 anos (1977), Judite mudou-se para o município de Paulista (PE) para trabalhar. Retornou para Lagoa de Itaenga aos 25 anos (1987) e assim retomou seu contato com o universo do Cavalo-Marinho:

“Já adulta, quando eu tava já com quinze anos, aí eu fui trabalhar fora, depois quando eu voltei para morar em Lagoa de Itaenga aos vinte e cinco anos, aos vinte e cinco anos que eu voltei a ter contato com Cavalo-Marinho de novo, aí voltei para a mesma vida de antigamente. (...) Vivia assistindo, ía pra o de Zé de Bibi quando tinha. Aí ia pra Feira Nova, pra festa de Feira Nova ia, quando chegava tinha um Cavalo-Marinho eu ia assistir. (...) Aí eu disse: Borges bora montar um? – Aí foi o tempo que a gente também, 2005, a gente inventou de montar né? Passamos um ano comprando pano, costurando, ajeitando, em dezembro de 2006 a gente inaugurou.”

Quando retornou de Paulista já trabalhava como costureira profissional, nesse período brincava como baiana no maracatu de Lagoa de Itaenga. No maracatu ela não apenas dança, mas, também, ainda trabalha como costureira e integra a diretoria do grupo, com base nesta experiência, ela relata que não sentiu dificuldade para costurar as roupas para os figureiros do Cavalo-Marinho de Borges Lucas. Buscaram ter como meta produzir as roupas e as indumentárias do Cavalo-Marinho Boi Teimoso de acordo como eram nos grupos que viram no passado; decidiram evitar muitas inovações para poder se manter fiel à tradição.

Judite é o braço direito do mestre Borges Lucas, ela assume a função de produtora, trabalha buscando contratos de apresentações; sua função é organizar o material do Cavalo-Marinho, para isso realiza todo o trabalho de costurar, bordar, lavar, consertar, reparar e conservar todas as roupas e indumentárias deste grupo.

Aprendeu a costurar com sua mãe, depois fez um curso de corte e costura e assim vem transmitindo seus saberes e práticas ao ensinar em sua casa a seus familiares (filha, nora) e sua vizinha a costurar as roupas e indumentárias do Cavalo-Marinho.

Há seis anos começou a costurar para o Cavalo-Marinho Boi Teimoso do mestre Borges Lucas; tem sempre a orientação deste para construir a estética almejada para as roupas, ambos buscam fazer as vestimentas atuais com a intenção de se aproximar ao máximo daquelas dos grupos de Cavalo-Marinho que eles viam no passado. É responsabilidade do dono do brinquedo arcar com todas as despesas para a produção do conjunto de vestimentas e indumentárias. Judite relata que sua função é costurar, faz isso sem remuneração, como integra a diretoria do grupo, sua contribuição se dá desta maneira e age assim porque gosta muito do brinquedo e quer vê-lo sempre ativo.

9. ATIVIDADE

9.1. ORIGENS, MOTIVOS, SENTIDOS E TRANSFORMAÇÕES

Origens

Não há como precisar uma data para a origem da atividade de confecção de roupas e indumentárias para a brincadeira do Cavalo-Marinho. O que se pressupõe é que a atividade existe desde a origem da própria brincadeira do Cavalo-Marinho.

Motivos

Para Judite o que lhe motiva a costurar as roupas e produzir as indumentárias para o Cavalo-Marinho Boi Teimoso é primeiramente o prazer que ela tem em poder participar da organização deste grupo, em sua narrativa pode-se perceber seu sentimento pela brincadeira:

“Faço porque eu acho bonito e gosto da brincadeira, eu acho muito bonito, assim, as roupas,

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 06**

o jeito, e como é uma tradição que a gente tinha aqui há muito tempo, eu acho bonito as brincadeiras, os personagens quando entra, as piadas que diz. É, o povo acha graça e ri, né? As danças, o jeito de dançar, eu de vez em quando eu entro também e dou uma dançadinha também pra aprender. Eu acho muito bonito, foi da cultura! Eu digo assim: Cavalo-Marinho, mamulengo, maracatu, coco de roda, eu tô dentro.”

Transformações

Judite observa que houve muitas mudanças no modo de confeccionar as roupas e indumentárias, que há trinta e cinco anos se optava por alguns tipos de materiais que atualmente não estão mais sendo utilizados; por uma questão de estética busca-se renovar a forma de produzir as vestimentas. Neste trecho da entrevista ela explica sobre a mudança:

“É muito diferente, antigamente o povo usava vidrilho, espelho, aquele papel celofane, aquele papel crepon, hoje em dia não,(...) hoje em dia a gente usa aquele papel chicote, usa fita, bico, pedra, miçanga, lantejoulas. Mudou um bocado de coisa de antigamente pra hoje. Hoje em dia a gente tem mais coisa bonita pra gente usar, antigamente não tinha isso aí.”

9.2. NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES

Judite é o braço direito do mestre Borges Lucas, juntos eles fundaram o Cavalo-Marinho Boi Teimoso em 2005; para o mestre ela é uma integrante do grupo, uma pessoa fundamental para o funcionamento do brinquedo. Neste trecho da entrevista ele fala sobre a importância da participação de Judite e a qualidade do seu trabalho como costureira, bem como pode-se observar quais as atribuições e o grau de compromisso assumido por um dono de Cavalo-Marinho:

“Gosto do trabalho dela. Tem qualidade. É muito bom, ela é muito animada. Às vezes eu me aperreio e digo:

-Vamos tocar fogo nisso!

Ela chega:

- Não rapaz, esfria a cabeça.

No outro dia amanheço, digo:

- É. Bora vamos comprar isso, bora. A gente vai pras ? ou pro Recife compra os material. Aí vou pra casa dela, ela corta tudinho, costura. Digo:

- Tá precisando? E agora?

- Falta tal coisa.

- Tô sem dinheiro, deixa aí, quando eu tiver com dinheiro a gente vai de novo e compra.

E assim a gente vai seguindo até quando Deus quiser nesse trabalho da gente”.

9.3. CRONOLOGIA

DATA	DESCRIÇÃO
1970 - 1999	Segundo Judite Antão neste período havia um modo de fazer as roupas e indumentárias que sofreu transformações com o passar do tempo. Foram mudanças que ocorreram quanto ao tipo de material utilizado para confeccionar as roupas e indumentárias, usavam-se mais espelhos, vidrilhos, papel celofane e crepon para a fabricação de indumentárias.
2000 - 2012	Neste período ela observa que há uma variedade maior de materiais para inovar a forma de confeccionar as roupas e indumentárias. Atualmente, conforme Judite, usa-se materiais que possam conferir mais brilho, tais como miçangas, lantejoulas, bijuterias, papel laminado. Contudo, para o corte e o modelo das roupas, buscam seguir a tradição dos grupos mais antigos que eles presenciaram no passado.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 06****10. PRODUTOS PATRIMONIAIS****10.1. REPERTÓRIO OU PRINCIPAIS PRODUTOS**

O conjunto de roupas utilizadas na brincadeira do Cavalo-Marinho consiste de determinados tipos de peças, tais como:

- PARA AS FIGURAS MASCULINAS: calças, meião, camisas, paletós, celourão, macacão, batina preta, blusão,
- PARA AS FIGURAS FEMININAS: vestido longo (godê), vestido curto, saia franzida, meião.

As indumentárias são:

- PARA AS FIGURAS MASCULINAS: chapéu de palha, chapéu tipo funil, máscaras, espadas de madeira, golas, lenço branco, guarda chuva, galho de planta, penacho, atacadores, reio de couro, arco e flecha.
- PARA AS FIGURAS FEMININAS: chapéu feminino ornado com flores, gereré, peruca, boneca, sombrinha, coroa de tecido, máscara de fôrma.

10.2. PROCESSO DE TRABALHO E COMERCIALIZAÇÃO

ETAPA	ATIVIDADE
Seleção e Compra da matéria-prima	No comércio local ou na capital procurar lojas especializadas em tecidos e aviamentos para selecionar e comprar a matéria-prima, basicamente, tecidos e aviamentos. Atividade que pode ser realizada pela costureira juntamente com o dono do Cavalo-Marinho ou outro integrante do brinquedo que tenha conhecimento sobre os tipos de vestimentas que são utilizadas na brincadeira. As despesas são pagas pelo dono do brinquedo.
Produção	- Definir as medidas das roupas; cortar os tecidos; costurar as peças de roupa; fazer os devidos ajustes quanto às medidas e comprimentos;
Conclusão	- Repassar para o dono do Cavalo-Marinho as roupas e as indumentárias prontas; - Receber pagamento pelo serviço prestado;

10.3. PRINCIPAIS PARTICIPANTES

STATUS	FUNÇÃO
Costureira	Costurar, consertar, reparar roupas e as indumentárias.
Auxiliar de costura	Auxiliar a costureira durante a atividade de confecção das roupas.

10.4. CAPITAL E INSTALAÇÕES

DESCRIÇÃO	Capital (valor em matéria-prima): tecidos e aviamentos;
QUEM PROVÊ	As despesas com as matérias-primas é um compromisso do dono do Cavalo-Marinho;
FUNÇÃO	Da matéria-prima após as etapas de produção e confecção resulta um acervo de roupas e indumentárias para o Cavalo-Marinho. Esse acervo representa um tipo de capital que possui um valor financeiro, mas também, artístico, cultural, simbólico e afetivo.
DESCRIÇÃO	Equipamentos (máquina de costura, tesoura, agulha de mão) e instalações (residência da costureira contratada):
QUEM PROVÊ	As despesas com os equipamentos e instrumentos de trabalho são de responsabilidade da costureira contratada para produzir as roupas e algumas indumentárias; prover as instalações para executar as etapas de produção do material são de responsabilidade da costureira.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO	Equipamentos e instalações: Os equipamentos são manuseados pela costureira que aplica suas técnicas de corte e costura da matéria-prima e assim produz as roupas; através da confecção produz parte das indumentárias;
DESCRIÇÃO	Recurso financeiro: Dinheiro para comprar as matérias-primas e efetivar o pagamento do serviço prestado pela costureira.
QUEM PROVÊ	A remuneração da costureira contratada é compromisso do dono do Cavalo-Marinho;
FUNÇÃO	Recurso financeiro: Para realizar pagamentos, ou seja, pagar pela compra das matérias-primas e remunerar a costureira contratada pelo serviço prestado;

10.5. MATÉRIAS-PRIMAS E FERRAMENTAS DE TRABALHO

DESCRIÇÃO	Matérias-primas: tecidos e aviamentos (<i>citados no item 5</i>) Equipamentos: Máquina de costura Instrumentos: de corte (tesouras); de medição (fita métrica); de aplicação e colagem (pistola de cola quente);
QUEM PROVÊ	Dono do Cavalo-Marinho
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Os equipamentos e instrumentos: servem para viabilizar o processo de corte e costura das roupas e a confecção de algumas indumentárias. Das matérias-primas após as etapas do trabalho de produção resultarão as roupas e as indumentárias do Cavalo-Marinho.
DISPONIBILIDADE	Material industrializado disponível no comércio local.

10.6. COMIDAS E BEBIDAS

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

10.7. OBJETOS E INSTRUMENTOS RITUAIS

DESCRIÇÃO	São objetos cênicos na brincadeira do Cavalo-Marinho: - Bicharada (Cavalo-Marinho, boi e burrinha): Os bichos são figuras e também compõem as cenas para o trabalho de encenação e a realização dos diálogos que ocorrem entre as figuras; - Roupas: as vestimentas servem para compor a figura, definir se a figura é masculina ou feminina, indicar um pouco do seu perfil de comportamento e seu objetivo em cena; - Indumentárias: Cada figura possui um objeto que a caracteriza e que está ligado ao tipo de ação que a figura vem realizar em cena, por exemplo, as espadas de madeira que são utilizadas em cenas em que as figuras se confrontam; outro exemplo: as máscaras são fundamentais para o jogo cênico entre as figuras.
QUEM PROVÊ	Os donos dos Cavalos-Marinhos

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

FUNÇÃO / SIGNIFICADO	1. Objeto Cênico (bichos): no terreiro realizam a sua própria apresentação e também complementam o significado das encenações e dos diálogos ocorrentes entre as figuras e o público. 2. Roupas e Indumentárias: Representam o imaginário simbólico e a criatividade dos brincadores, em especial dos figureiros. Conferem sentidos e significados às encenações, facilitando ao público identificar a figura e obter uma melhor compreensão de cada cena.
-----------------------------	--

10.8. TRAJES E ADEREÇOS	
DESCRIÇÃO	Banco (3 tocadores) Calça: cor única Camisa: estampa xadrez
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessário para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Galantes (02) Camisa: tecido (laquê); manga comprida; elástico no punho; cores: azul e vermelho. Calça: tecido (laquê); fofa (tipo); elástico na boca da calça; cores: azul e vermelho Chapéu, meião, lenços. Cores: azul e vermelho.
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Baianal (02 baianas) Vestido: comprimento (curto); saia franzida; elástico nas mangas e na cintura; cores: azul e vermelho. Coroa: tecido (laquê); enfeites (miçanga, lantejola, pedrarias); cores: azul e vermelho.
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Caroca Macacão: tecido (chitão); manga comprida; elástico nas mangas e na boca da calça. Chapéu: funil (tipo) Guarda chuva
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DESCRIÇÃO	Corumba Macacão: tecido (chitão); manga comprida; elástico nas mangas e na boca da calça. Chapéu: funil (tipo) Guarda chuva
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Catita Vestido: tecido (chitão igual ao da roupa do Caroca); comprimento (saia longa); elástico nas mangas. Peruca, Gereré, Boneca e Sombrinha
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Capitão Camisa: manga comprida; cor: branco; Paletó: na base tem um babado; cor: branco; Calça: comum; cor: branco. Gola (bordada) Lenço branco Chapéu: feito de napa coberto por tecido (laquê ou veludo); enfeitado por miçangas, lantejoulas, pedrarias que são fixadas com cola e/ou costura.
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Mané da Batata (entra em cena com a burra) Calça e paletó, Chapéu de palha Mascara de couro Reio de couro
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Cabeção Camisa: manga comprida; cor: preto; Celourão: elástico na cintura: cor: preto. Máscara que cobre toda a cabeça

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessário para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	A Rosa Vestido: godê; comprimento (saia longa); cor: rosa Chapéu com uma rosa de tecido fixada; máscara de forma; paletó;
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Padre Batina: vestido longo, preto Faixa branca
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Ora-Viva Blusão: enfeitado com bico para indicar nobreza; cor: vermelho. Calça: tecido (laquê); fofa (tipo); elástico na cintura e na boca da calça; cor: vermelho Chapéu: enfeitado com espelhos Máscara
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Mestre do baile Blusão: enfeitado com bico para indicar nobreza; cor: amarelo Calça: tecido (laquê); fofa (tipo); elástico na cintura e na boca da calça; cor: amarelo Chapéu: enfeitado com espelhos Máscara
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

DESCRIÇÃO	Caboclo de pena Camisa colorida Calça: tecido (malha colorida); fofa (tipo); Gola bordada (como as usadas pelo caboclo de lança do maracatu); Lenço Atacadores: para usar nos pulsos e tornozelos; enfeitados com pena de pavão; Penacho na cabeça: enfeitados com pena de pavão; Arco e flecha de madeira
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Saldanha Calça e paletó Chapéu de palha Máscara Espada de madeira
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.
DESCRIÇÃO	Fiscal, Mororó, Machado, Cara Branca, João Carcundo, Agerada, Vila Nova, Sambista, Empareado (ou Empata Samba), Peleirão, Loló, Barbeiro. Calça e paletó Chapéu de palha Máscara
QUEM EXECUTA	O dono do Cavalo-Marinho (mestre Borges Lucas) é o responsável pelo custeio dos materiais necessários para a confecção e manutenção das roupas e indumentárias. Dona Judite é a responsável pela produção e manutenção das roupas e indumentárias.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	As roupas e indumentárias servem para caracterizar de forma cênica as figuras e os tocadores que fazem parte da brincadeira do Cavalo-Marinho.

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER	PE	01	03	13	F60	06
---	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	-----------

10.9. DANÇAS

DESCRIÇÃO	A dança é uma expressão bastante presente tanto na movimentação cênica quanto corporal das figuras. É uma forma de expressão das figuras, mas também pode ser feita pelos 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 por exemplo, as baianas. 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. 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. 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). 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. 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. Quando da 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.
QUEM EXECUTA	Figureiros
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	A dança é um recurso expressivo para compor a figura e que serve para enriquecer o seu trabalho cênico a partir da relação existente entre corpo-espaco-motricidade e corpo-expressão-fala. Através da linguagem corporal a figura comunica-se por meio de gestos e movimentos sempre repletos de sentidos, intencionalidades e múltiplas percepções. (Ver: MERLEAU-PONTY, Maurice. <i>Fenomenologia da percepção</i>. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999, 2ª edição).

10.10. MÚSICAS E ORAÇÕES

DESCRIÇÃO	MÚSICA: a parte musical da brincadeira do Cavalo-Marinho é entremeada por diálogos, loas, encenações e danças, o banco é quem realiza a música. A música possui forte ligação com a encenação e os diálogos porque o banco executa a toada de chegada e de despedida de cada figura que se apresenta no terreiro; geralmente, as figuras dialogam diretamente com os músicos do banco e com o Capitão (figura que se posiciona sempre ao lado do banco junto do tocador de bombo). O banco interage com as figuras através da linguagem verbal e musical e deste modo confere aos diálogos sentidos e significados que facilitam uma melhor compreensão da história.
QUEM PROVÊ	Banco (grupo de músicos do Cavalo-Marinho)
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	- Tocar o repertório de toadas e baianos que compõem a parte musical da brincadeira; - Dar sentido à encenação e aos diálogos realizados pelas figuras;

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE 01 | 03 13 F60 06****10.11. INSTRUMENTOS MUSICAIS**

DESCRIÇÃO	Os instrumentos musicais que compõem o banco dos grupos das localidades 1 e 2 são: rebeca, pandeiro, bajes e mineiro. É importante ressaltar que os grupos de Lagoa de Itaenga, Glória do Goitá e Feira Nova (localidade 3, que estão sendo identificados nesta F60) possuem uma outra formação instrumental para o banco, cujos instrumentos são: bombo, mineiro e rebeca.
QUEM PROVÊ	Pertencem ao dono do Cavalo-Marinho e/ou aos tocadores do Cavalo-Marinho.
FUNÇÃO / SIGNIFICADO	Promover que os músicos formem o banco para executar o repertório musical do Cavalo-Marinho.

10.12. ATIVIDADES APÓS A EXECUÇÃO

EXECUTANTE	ATIVIDADE
Costureira	- Limpar o espaço de trabalho; - Guardar as roupas e as indumentárias;

11. DESTINAÇÃO DO PRODUTO

PARA 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 Rabeca.

13. BENS ASSOCIADOS

DENOMINAÇÃO	CÓDIGO
Figuras	Localidade 3 / Formas de Expressão - 07

14. PLANTAS, MAPAS E CROQUIS

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO: OFÍCIOS E MODOS DE FAZER**PE****01****| 03****13****F60****06****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

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 Modos de Fazer		
PESQUISADOR(ES)	MARIA CRISTINA BARBOSA		
SUPERVISOR	João Paulo de França		
REDATOR	Maria Cristina Barbosa	DATA Fev. 2013	
RESPONSÁVEL PELO INVENTÁRIO	Coordenador Institucional: Associação Respeita Januário Coordenadora da Pesquisa: Beatriz Brusantin		



Realização

Respeita Januário



Secretaria de
Cultura



PERNAMBUCO
GOVERNO DO ESTADO

Apoio



Ministério da
Cultura

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO É PAÍS SEM POBREZA