

# Rendando Histórias

RENDEIRAS DA ALDEIA



# Expediente

*Projeto 'Rendeiras da Aldeia'*

**Rendeiras da Aldeia**
Aliane Lindolfo, Dalva Lima, Edvânia Eloi, Fátima Vilas Boas, Josefa Eloi, Lucilene Souza, Márcia Mesquita, Núbia Esteves e Wilma da Silva

**Direção e Coordenação**
Lucilene Silva

**Consultoria e Acompanhamento**
Viviane Fortes

*Coleção 'Rendando Histórias'*

**Concepção e Coordenação**
Viviane Fortes

**Concepção e Direção Criativa**
Ana Vaz

**Pesquisa e Desenho das Máscaras** Núbia Esteves

**Mascareiros (Figuras Cavalo Marinho)**
Acervo Oca Escola Cultural
Mestre Aguinaldo Roberto
Mestre Grimário
Rafa da Rabeca

**Fotos Gerais**
Dani Bidóia
Rinaldo Martinucci
Do Terreiro ao Palco

**Textos**
Lucilene Silva, Alexandre Rousset e Ana Vaz

**Diagramação e Projeto Gráfico**
Dani Bidóia



# O projeto

O projeto Rendando Histórias se fundamenta na conexão entre a festa do cavalo marinho e o fazer das mulheres rendeiras da Comunidade da Aldeia de Carapicuíba.

A Oca Escola Cultural, em 1996, teve seu berço na Praça da Aldeia de Carapicuíba, dentro de um patrimônio histórico que lhe serviu e lhe serve ainda hoje de "casa". Esta casa recebeu o primeiro mestre de muitos que viriam ao longo de sua história: o mestre Edielson, do Cavalo Marinho "Boi Matuto", de Pernambuco, filho do renomado Mestre Salustiano. Ele trouxe em sua bagagem a arte de bordar, cantar, dançar, brincar e representar e aqui instaurou o "Boizinho da Aldeia", que veio para ficar e que nos últimos vinte e quatro anos vem proporcionando o encontro entre gerações de migrantes que encontram na Oca a valorização de suas identidades e sentido de pertencimento.

A brincadeira do Cavalo-Marinho é um patrimônio cultural imaterial brasileiro que engloba movimentações corporais, gestos e pantomimas, música, um grupo de tocadores, poesia cantada e falada e drama sócio-cultural, envolvendo o cotidiano dos brincadores  que já estiveram na condição de cortadores de cana-de-açúcar.

O casario que compõe o conjunto da Aldeia Jesuítica de Carapicuíba (SP) guarda muitos sujeitos que, com seus gestos de trabalho, suas rotinas de aprendizado, seus exercícios de convivência, seus movimentos festivos, suas atitudes em nome da permanência e em direção à continuidade acabam por garantir uma vida pulsante para este território tão cheio de histórias.







# Rendeiras da Aldeia

As Rendeiras da Aldeia são um grupo de mães e mulheres que, desde 2006, se encontram para exercitar, produzir, preservar e difundir as tradições de um ofício que trouxeram das suas regiões de origem e que garante, hoje, um resultado rico e maduro na perspectiva concreta dos trabalhos produzidos, bem como no lugar simbólico dos resultados culturais alcançados.

Neste mesmo 'ambiente' de convivência e de troca, realiza-se e preserva-se, ano após ano, os festejos do 'Cavalo Marinho'. A herança festiva, trazida de Pernambuco, tem aí seu palco para os brincantes vestirem suas máscaras e celebrarem sua vida e sua ancestralidade.

Em 2021, a Oca Cultural, instituição que abriga estes e outros grupos e projetos, comemorou 25 anos e, uma das ações para avivar este momento emblemático foi a criação de uma coleção de máscaras, tecidas pelas Rendeiras da Aldeia a partir da tradição da Festa do Cavalo Marinho. Esta coleção contou com a consultoria da tecedeira de projetos culturais Viviane Fortes, com a criação das máscaras da artista e Rendeira da Aldeia Núbia Esteves e com a direção criativa da artista têxtil Ana Vaz.

As mulheres que sempre se põem em roda para rendar, os brincantes que sempre se formam em torno de uma roda para cantar, dançar e representar, se misturaram num novo círculo construído sobre a tradição, o trabalho, o encontro e a festa! O resultado deste encontro é uma coleção das máscaras tecidas pelas Rendeiras da Aldeia e um filme, com a concepção cenográfica do arquiteto Alexandre Rousset.







# Equipe Técnica da Coleção



## Ana Vaz

Graduada em Comunicação Social (PUC Minas), pós-graduada em Marketing (Fundação João Pinheiro/MG). Desde de 2001 atua como designer têxtil em construções produzidas integralmente à mão. Além de trabalhos autorais - acessórios, objetos, roupas, etc. - atua, também, com desenvolvimento de peças para marcas conceituadas no mercado da moda nacional e internacional. Desde 2010, vem construindo uma trajetória ligada a projetos sociais, em diversas regiões do Brasil, com o objetivo de resgatar, estimular e divulgar os saberes e os fazeres populares artesanais e promover a geração de renda.



## Alexandre Rousset

Formado em Arquitetura e Urbanismo pela PUC Minas, atua desde 1996 em projetos de Arquitetura, propriamente dita, bem como no universo da 'Arquitetura efêmera'. Sua experiência está ligada a trabalhos de cenografia para exposições (Expografia), para teatro e dança (Cenografia e Figurinos) e para a 'moda' (campanhas, editoriais, desfiles, feiras). Atua também em trabalhos de restauração e adaptação a novo uso de bens tombados e protegidos.



## Viviane Fortes

Atua desde 2000 com o fortalecimento da identidade cultural de comunidades e grupos de mulheres no Vale do Jequitinhonha (MG) e em outras regiões do país, identificando as potências individuais e coletivas de cada grupo/comunidade e criar pontes para que a comunidade floresça. Consultora das Rendeiras da Aldeia desde 2015 no processo de construção de uma identidade para o grupo, um caminho coerente e verdadeiro que trouxe à frente a expressão individual e ampliou a força do coletivo na produção das peças em renda renascença.



## Rinaldo Martinucci

Diretor de Fotografia, atua com projetos para a TV, filmes institucionais, cinema, teatro e still. Em seu portfólio conta com os longas metragem "Primavera" e "Milagre de Santa Luzia"; os curtas metragem "Loura Incendiária", "Jardim Serrado", "Empedocles" e "Passeio no Recanto Silvestre"; os documentários "Los Sin Tierra", "Monteiro Lobato Ponto e Vírgula", "Redescobrindo o Brasil", "Procura-se Janaína", "Fiesta de los Muertos" e "VARIG-Londres". Fotografou para a TV "Gente de Expressão", "Por Acaso". No teatro atuou como Lighting Designer para a peça "Festim Diabólico".



# A Coleção



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: abacaxi, dois amarados, malha, meia, sianinha de um, sianinha de dois, sianinha de laço, richelieu e traça.*



## Capitão Marinho

O capitão é o dono da sambada. É ele quem contrata, convida e promete pagar pelos serviços do vendedor de figuras e dos tomadores de conta do terreiro. Sempre munido de um apito, é ele quem comanda os inícios e as paradas do banco, grupo de tocadores que comanda o baile.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, meia, richelieu e sianinha de dois.*



## Ambrósio

No Cavalo Marinho o Ambrósio é uma figura que se apresenta nos primeiros momentos da brincadeira. Ele é um vendedor de figuras que traz no matulão e no corpo a representação de todas as demais, humana, animal e sobrenatural, para oferecê-los e negociá-los com o capitão, o dono da festa e do terreiro.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, malha, richelieu, sianinha de um e traça.*



## Negro Mateus

O Mateus, palhaço da brincadeira, corresponde a um dos negros contratados pelo Capitão para tomar conta do terreiro, onde ocorrerá a festa de louvação ao Santo Rei do Oriente. Tem o rosto pintado de carvão que, na estética do Cavalo-Marinho, está ligado à ridicularização dos estereótipos brancos.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, malha, e meia e sianinha de dois.*



## Bastião

O Bastião, parceiro do Negro Mateus na tarefa de "tomar conta" do terreiro, é uma das figuras com pintura de rosto na cor preta, a partir do carvão, representando os negros da brincadeira — que no passado representavam escravos e nas versões mais recentes empregados de confiança do Capitão Marinho.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: abacaxi, aranha, dois amarrados, malha, meia, richelieu, sianinha de um, sol e tabuleiro de cocada.*



## Catirina

Figura também negra que, assim como Mateus e Bastião, permanece na brincadeira do começo ao fim na função “tomar conta” do terreiro.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, malha, sianinha, sianinha de laço. As sobrancelhas, bigode e cavanhaque foram feitos a partir de amarrações com a linha de renda.*



## Soldado da Gurita

Soldado da Gurita, subalterno e instaurador da ordem pública, que entra para prender os negros Mateus, Bastião e Catirina, que foram contratados para tomar conta do terreiro e não cumpriram com o combinado.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, richelieu, sianinha, tabuleiro de cocada. Para dar volume aos olhos foi aplicada uma sobreposição de renda.*



## Empata Samba

O Empata Samba é aquele que interrompe a festa e impede que o banco continue com a música. É o arquétipo do homem "valentão".





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: abacaxi, aranha, dois amarrados, richelieu, sianinha de laço e tabuleiro.*



## Mané do Baile

Mané do Baile é a figura do Cavalo Marinho, de idade avançada, que "libera o samba" interrompido pelo Empata Samba. Ele carrega uma espécie de espada com a qual restabelece a ordem no terreiro.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, malha, meia, richelieu, sianinha, traça e Veneza.*



## Pastorinha

A pastorinha é uma das filhas do Capitão Marinho, que entra junto com os galantes e damas. Figuras convidadas para o baile pelo Capitão



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, malha, meia, richelieu, sol e tabuleiro de cocada.*



## Cavalo

O Cavalo corresponde ao Cavalo do Capitão Marinho, o que dá nome à brincadeira. Chega junto com a "Galantaria" que representa membros de sua família e/ou escolta de soldados.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, malha, richelieu, sianinha e tabuleiro de cocada. O volume das sobrancelhas e bigode foi feito com a amarração de linhas de renda e os olhos com a sobreposição de renda.*

## Pataqueiro

O Pataqueiro é a figura que vem cobrar o Capitão pelos serviços de venda de figuras feito pelo Ambrósio e que não foram pagos como prometido. Em algumas brincadeiras, a depender da maestria, é representada pelo próprio Ambrósio que num segundo momento da festa retorna como cobrador, ou Pataqueiro.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, caramujo, dois amarrados, malha, meia, richelieu, sianinha, sol, traça e xadrez.*



## “Véia” do Bambu

A “Véia” é uma das mais populares figuras da brincadeira. Engraçada e muito fogosa, possui características grotescas e normalmente é encenada por um homem vestido de mulher.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, richelieu, sianinha, tabuleiro de cocada. O volume das sobrancelhas, do bigode e do cavanhaque foram feitos a partir de amarrações com linha de renda e o volume da boca com a sobreposição de renda.*



## “Véio”

O “Véio” é marido da “Véia” do Bambu. Com uma ferida na perna, entra na roda de samba se arrastando e encontra-se com a “Véia”, que fogo-samente joga-se em seus braços.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, corrente, dois amarrados, pipoca, sianinha e richelieu.*



## Morte

A figura da morte aparece para açoitar o "Véio". Se anuncia através da "incelença" cantada por Mateus e Bastião, cantiga fúnebre entoada nos velórios aos pés do morto.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, lua, richelieu e tabuleiro de cocada. As sobrancelhas foram feitas a partir de amarrações com linha de renda.*



## Padre

Com a morte do "Véio", o Padre é aquele chamado para encomendar a sua alma. Como festa pertencente ao ciclo Natalino, o Cavalo Marinho louva e é feito em homenagem ao Santo Rei do Oriente, representando assim a religião católica.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, corrente, dois amarrados, malha, meia, pipoca e sianinha. O volume das sobrancelhas foi feito a partir de amarrações com linha de renda.*



## Cão

O Cão corresponde à figura do diabo que aparece na cena da morte do "Véio". O cão, figura sobrenatural, vem cuspindo fogo, com manobras corporais e leva o "Véio", "Véia" e o padre para o inferno. Dá uma volta no terreiro e sai levando a "Véia" do Bambu" nas costas.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, dois amarrados, richelieu e sianinha. Abarba foi feita a partir da sobreposição de renda para dar volume.*

## Pisa Pilão

Pisa Pilão, um antigo trabalhador de engenho que macera os grãos de milho, chega ao terreiro com uma grossa vara de bambu para negociar com o Capitão. Ele faz a sua coreografia simulando o pisar do milho em sintonia com os ritmos das toadas.





*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: aranha, caramujo, dois amarrados, meia, richelieu, sianinha e tabuleiro de cocada.*



## Mané Chorão

Mané Chorão, como diz o nome, só chora. Ao ser indagado pelo Capitão qual o motivo do seu choro, ele lista as mazelas de sua vida.

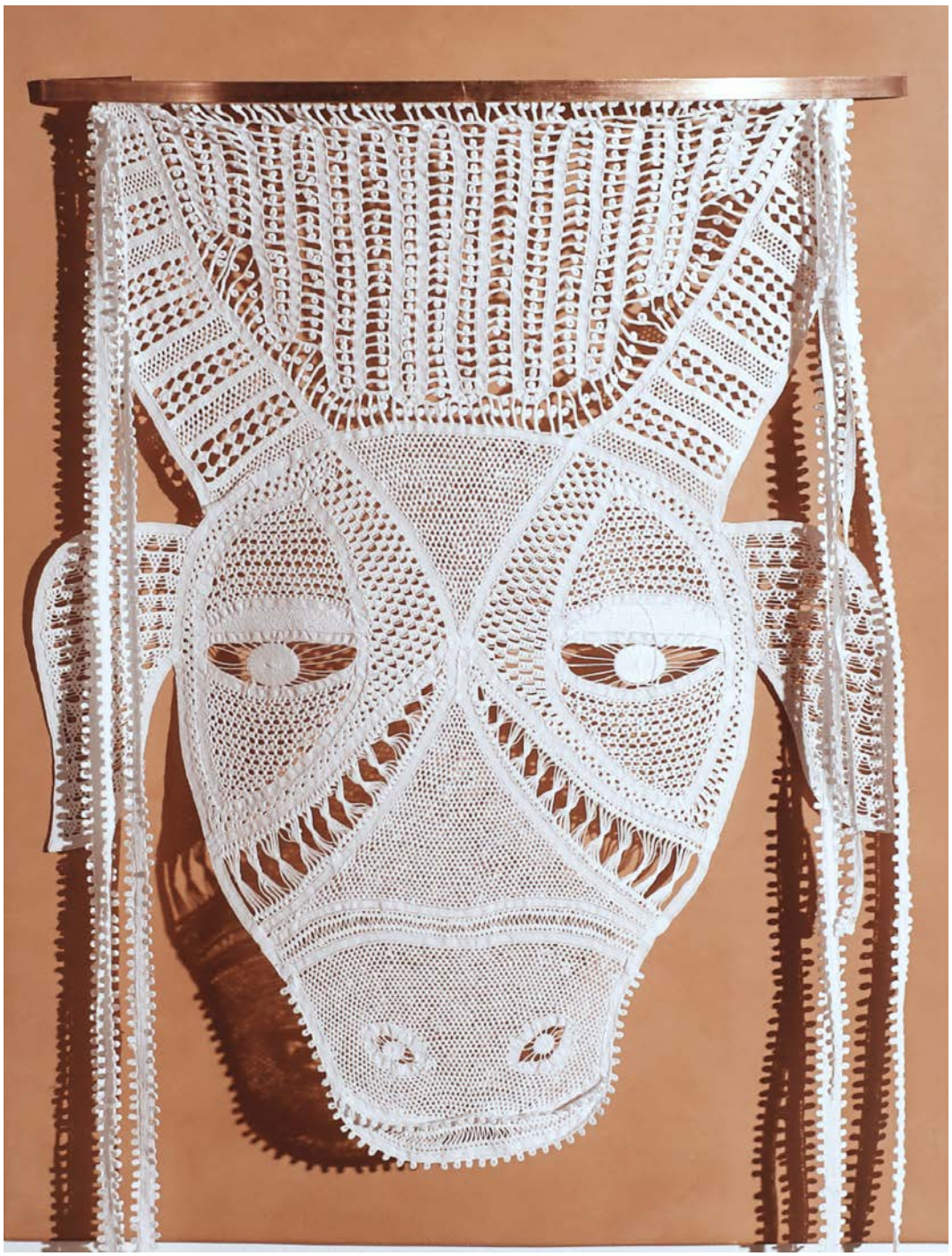




*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: abacaxi, aranha, dois amarrados, malha, meia, richelieu, sianinha de laço e tabuleiro de cocada.*

## Mané Taião

Mané Taião é um gago que entra na roda sentindo dor de barriga e a partir daí inicia uma brincadeira escatológica.



*Materiais: renda 100% algodão, cobre e couro | Medida Total: 45cm X 60cm (aproximadamente)*
*Pontos: abacaxi, aranha, casinha de abelha, dois amarrados, lua, meia, passagem, richelieu, sianinha de laço e tabuleiro de cocada.*



## Boi

O boi é um dos animais que aparece na brincadeira e representa a labuta, a força e a riqueza. Ele surge no raiar do dia, depois de encerrada a negociação do capitão com a igura do Vaqueiro, e encerra a brincadeira, interagindo com Mateus, Bastião e com as pessoas que estão assistindo.









