

Maíra Cesarino Soares

RODA DE CAPOEIRA: RITO ESPETACULAR

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Escola de Belas Artes –
EBA
Mestrado em Artes
2010

Maíra Cesarino Soares

RODA DE CAPOEIRA: RITO ESPETACULAR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem

Orientador: Dr. Jalver Bethônico

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes/UFMG
2010

Ao Grupo Bantus Capoeira

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar aos meus pais, Carlos e Christina, pelo incentivo, apoio e compreensão.

Ao orientador Prof. Jalver Bethônico, por acreditar, colaborar e orientar.

Aos meus irmãos Bruno e Gustavo, pela disponibilidade.

Ao meu Mestre Pintor, que me ensinou, ensina e ensinará.

Aos camaradas do Grupo Bantus Capoeira.

Ao camarada e fotógrafo Leandro Couri, pelas fotografias presentes neste trabalho.

Ao artista plástico Carlos Wolney Soares, pelos desenhos feitos com carinho paterno para ilustrar esta pesquisa.

À família “Arande Gróvore”.

Aos amigos que estão sempre por perto, me incentivando e inspirando.

Aos colegas de estudo, professores e ao Garrocho, pelas colaborações.

Ao escritor Jaime Gouvea pela colaboração na revisão do texto.

À CAPES pela bolsa que me possibilitou maior dedicação aos estudos nestes dois anos.

RESUMO

Esta dissertação toma como objeto a capoeira e sua potencialidade cênica. Com uma aproximação do campo da etnocenologia, o estudo aborda a capoeira e analisa alguns de seus aspectos. Além do referencial teórico consultado, esta pesquisa também se baseou na vivência em rodas e aulas de capoeira do Grupo Bantus Capoeira (do qual do qual a autora é integrante há mais de dez anos), na observação por três semestres da disciplina de Capoeira Angola para alunos de Teatro da UFMG e na participação em rodas de capoeira em Belo Horizonte (MG), Salvador (BA) e Mar Grande (BA). O estudo buscou os próprios mestres de capoeira e alguns estudiosos da área para apresentar a definição e um breve histórico do objeto. Os aspectos cênicos estudados na capoeira foram o jogo, o ritual, o espetáculo, a *performance* e a improvisação. Para analisar o ritual e o jogo da capoeira utilizou-se como referencial Terrin (2004) e Huizinga (2007). A roda de capoeira foi estudada como um ritual e também como um espetáculo. Os elementos da capoeira que compõem o jogo cênico, suas características espetaculares e performáticas e seus comportamentos rituais foram analisados. Para isso, passou-se pelos conceitos de espetacularidade, teatralidade – propostos por Bião (1998, 2007a e 2007b) e *performance* – discutidos por Cohen (2002) e Schechner (2003). A improvisação cênica e seus princípios apresentados por Johnstone (2000) e Muniz (2006a e 2006b) serviram de referência para o estudo da improvisação no jogo da capoeira. Por fim, este estudo apresenta as possibilidades de liberdade de expressão do corpo por meio da capoeira, usando como referencial o conceito de alegria como aumento de potência.

Palavras-chave: Capoeira, ritual, espetáculo, jogo, improvisação, *performance*.

ABSTRACT

This dissertation takes capoeira and its scenic potentiality as the object of study. With an approximation to the field of etnocenologia, this study has addressed the object capoeira and also analyzed some of its aspects. Besides the theoretical reference used, this research has also been based on the experience within capoeira rodas and lessons from Grupo Bantus Capoeira (the author has been a member of this group for over ten years), the observation of the discipline *Capoeira Angola to UFMG Drama students* during three semesters and the participation in capoeira rodas in Belo Horizonte (MG), Salvador (BA) and Mar Grande (BA). This study has also had the support of capoeira masters themselves, as well as some experts, to introduce the definition and a brief **historic**/background of the object. The main scenic aspects taken into account in capoeira were the game, the ritual, the spectacle, the performance and the improvisation. In order to analyze the ritual and the game of capoeira, Terrin (2004) and Huizinga (2007) have been used as a theoretical source. The capoeira roda has been studied as a ritual and also as a spectacle. The capoeira elements which are part of the scenic game, their spectacular and **performing** characteristics and their *ritual behaviours* have been analyzed. In order to do that, the concepts of **spectacularity**, theatricality – proposed by Bião (1998, 2007a e 2007b) – and *performance* – discussed by Cohen (2002) e Schechner (2003) – have been considered. The scenic improvisation, as well as its principles – presented by Johnstone (2000) and Muniz (2006a e 2006b) – were reference to the study of improvisation in the game of capoeira. Finally, this study presents the possibilities regarding freedom of body expression through capoeira, by using as a reference the concept of *joy as a power enhancer*.

Keywords: capoeira, ritual, spectacle, game, improvisation, performance.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Desenho 1 de Carlos Wolney, 2010..... | 10 |
| Figura 2 – Desenho 2 de Carlos Wolney, 2010..... | 17 |
| Figura 3 – Desenho 3 de Carlos Wolney, 2010..... | 25 |
| Figura 4 – Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.6)..... | 28 |
| Figura 5 – À esquerda - roda em local aberto, na praça da Savassi em BH e, à direita - roda dentro da academia do Grupo Bantus Capoeira. (Fotos: Leandro Couri, 2008 e 2009)..... | 34 |
| Figura 6 - Roda de Capoeira Angola. Foto: Leandro Couri, 2008. | 34 |
| Figura 7 - Desenho e texto de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.4) | 36 |
| Figura 8: Saudação ao “pé do berimbau”. Foto: Leandro Couri, 2005..... | 37 |
| Figura 9: Troca de corda. Foto: Leandro Couri, 2009. | 41 |
| Figura 10: Mestre Jaime de Mar Grande (BA) e Mestre Pintor (BH). Foto: Leandro Couri, 2005. | 44 |
| Figura 11: Mestre Pintor (BH) e Mestre João Pequeno (BA). Foto: Acervo Bantus Capoeira, 1997..... | 45 |
| Figura 12: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.18)..... | 45 |
| Figura 13: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.23)..... | 47 |
| Figura 14: Cumprimento entre capoeiristas. Foto: Leandro Couri, 2008. | 49 |
| Figura 15: Jogo solto com plasticidade nos movimentos. Foto: Leandro Couri, 2008. | 52 |
| Figura 16 – Desenho 4 de Carlos Wolney, 2010..... | 53 |
| Figura 17: Roda de capoeira na Praça da Savassi, Belo Horizonte. Foto: Leandro Couri, 2005. . | 56 |
| Figura 18: Olhar atento do capoeirista. Foto: Leandro Couri, 2008..... | 56 |
| Figura 19: Roda de capoeira em Casa Branca (Brumadinho, MG). Foto: Maíra Cesarino, 2009. | 60 |
| Figura 20: Um capoeirista que salta, surpreende seu parceiro com um movimento inesperado. Foto: Leandro Couri, 2008. | 61 |
| Figura 21 – Desenho 5 de Carlos Wolney, 2010..... | 68 |
| Figura 22: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.25)..... | 72 |
| Figura 23: Salto mortal na roda de capoeira. Foto: Leandro Couri, 2008. | 74 |
| Figura 24: Olhar atento na roda, escuta aberta e pronto para rebote. Foto: Leandro Couri, 2008. | 74 |

| | |
|--|----|
| Figura 25 – Desenho 6 de Carlos Wolney, 2010..... | 79 |
| Figura 26: Mestre Lua Rasta. Foto: Leandro Couri, 2008. | 80 |
| Figura 27: Roda de capoeira – encontro alegre entre os capoeiristas. Foto: Leandro Couri, 1999. | 82 |
| Figura 28: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.11)..... | 84 |
| Figura 29: Mestre Pintor e berimbau. Foto: Leandro Couri, 2005. | 86 |
| Figura 30: Improvisação na roda de capoeira. Foto: Leandro Couri, 2005. | 87 |
| Figura 31: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p. 16)..... | 89 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 11 |
| 1 A CAPOEIRA E SUAS MANHAS | 18 |
| Mandinga e Malícia | 21 |
| 2. RITO E JOGO NA CAPOEIRA..... | 26 |
| 2.1. Comportamentos rituais da roda de capoeira..... | 31 |
| 2.1.1. <i>A formação da roda</i> | 31 |
| 2.1.2. <i>Jogo de capoeira</i> | 42 |
| 2.1.3. <i>Jogo de condutas</i> | 48 |
| 3. RITO ESPETACULAR | 54 |
| <i>Performance</i> na roda de capoeira | 58 |
| 4. A IMPROVISACÃO NA RODA DA CAPOEIRA | 69 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 80 |
| 5.1. A alegria na capoeira | 80 |
| 5.2. Conclusão | 84 |
| REFERÊNCIAS | 90 |



Figura 1 – Desenho 1 de Carlos Wolney, 2010.

INTRODUÇÃO

Neste trabalho, a capoeira é analisada sob os olhos das artes cênicas, por uma atriz, pesquisadora e praticante de capoeira. A capoeira é uma prática cultural espetacular¹ que mistura dança, jogo, brincadeira, música, ritual e luta. Alguns aspectos da capoeira são elementos potentes das artes cênicas e serão estudados nesta pesquisa.

O estudo aproxima-se do eixo de investigação utilizado pela etnocenologia. De acordo com Pavis (2003), a etnocenologia é o estudo das práticas e dos comportamentos humanos espetaculares e organizados. Esse campo de estudo traz uma abordagem pluridisciplinar que associa profissionais, pesquisadores e praticantes de uma prática espetacular. Para Khaznadar (*in* Bião, 1998), a etnocenologia estuda, documenta e analisa expressões espetaculares dos povos que são destinadas a um público. Tal público pode ser passivo (apenas observador) ou ativo (praticante). Para ele, “as formas espetaculares que entram no campo da etnocenologia são aquelas que são próprias de um povo, que são a expressão particular de sua cultura, que não pertencem ao sistema codificado do teatro tradicional.” (1998, p. 58). São práticas reconhecidas ou adotadas pela sociedade à qual são destinadas, são patrimônios vivos da cultura e fazem parte das suas expressões espetaculares.

Em 2008, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, IPHAN, registrou a capoeira como Patrimônio Imaterial Brasileiro. O ofício dos mestres de capoeira foi registrado no Livro de Saberes e a roda de capoeira no Livro de Formas de Expressão. A capoeira se enquadra no campo de estudo da etnocenologia. Trata-se de uma manifestação popular criada no Brasil, com elementos da cultura africana trazidos com os negros que vieram trabalhar como escravos. O público da capoeira pode ser seus próprios praticantes como também quem a observa – no caso de uma roda de capoeira realizada em local público. Pretende-se aqui, estudar a capoeira como uma manifestação artística cênica, seja ela, ritual, espetáculo ou *performance*. Outros autores já estudaram algumas aproximações entre a capoeira e as artes cênicas. Breda (1999) defende o uso

¹ Para Patrice Pavis (2003), as práticas culturais compreendem “a cultura popular, as cerimônias e os rituais, os comportamentos cotidianos nas mais diversas circunstâncias, as artes dos espetáculos; elas não se limitam às artes da cena” (2003p. 263).

da capoeira como instrumento de preparação corporal do ator nas escolas de teatro do Brasil na sua dissertação de mestrado, *Elementos de capoeira na preparação corporal do ator*. Lima (2002) elaborou uma dissertação e, mais tarde, um livro com o título *Capoeira Angola como treinamento do ator* na Escola de Dança e Teatro da Universidade Federal da Bahia. Santana (2003) propõe a utilização da capoeira como uma técnica a ser utilizada na dança em sua dissertação *Capoeira Angola e técnica da dança: análise de movimento e descrição de princípios para treinamento técnico-corporal de dançarinos*.

Alguns artigos e textos consultados para a realização desta pesquisa trazem aproximações de estudos sobre a capoeira com a *performance*, com o ritual e com espetáculos. Passos (2008) desenvolve pesquisa de doutorado sobre capoeira e *performance* no mundo globalizado, com uma abordagem dos estudos da *performance* para o jogo da capoeira. Alves (2003) desenvolveu um artigo pela Universidade Estadual de Campinas, SP, sobre a capoeira como um campo de saberes ligado à sensibilidade, intitulado “Uma conquista poética na dança contemporânea através da capoeira”. Valle (2008) escreveu o artigo “Facetas: um diálogo corporal da bailarina com a capoeira” que investiga como aplicar a análise do movimento de Laban na capoeira e transformá-la em dança. Simões (2008) apresenta um artigo analisando a *performance* ritual da roda de capoeira na escola do mestre João Pequeno de Pastinha. Peled (2008) estuda os estados de *performance* no jogo e dos jogadores na roda de capoeira em seu artigo “Estados de performance na capoeira”. Maia (2007) e Ferracini (2007) analisam a roda de capoeira como um espetáculo na cidade de Goiás, GO, no artigo “O espetáculo na praça: a roda de capoeira angola”. Abid (2004) discute a ritualidade e a função do ritual da capoeira em sua tese de doutorado *Capoeira angola: cultura popular o jogo dos saberes na roda*. Esses são apenas alguns exemplos de estudos que abrangem o campo da capoeira em aproximação ao campo das artes cênicas.

Ao curso de Teatro da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), desde o início de 2007 até o primeiro semestre de 2010, esteve ligado o Núcleo de Pesquisa da Capoeira Angola. Esse grupo praticava capoeira angola, estimulava a troca de ideias entre os participantes e era aberto à comunidade acadêmica que se interessasse em participar das aulas e discussões. No dia cinco de dezembro de 2007, o grupo realizou uma mesa de debates sobre o tema “A Capoeira Angola e as Artes Cênicas”. A professora Bia Braga, da UFMG, foi convidada especial do evento. Ela discorreu sobre a sua experiência como assistente de direção do espetáculo “Besouro Cordão de Ouro”, de João das Neves, em 2007. Para ela, o repertório de movimentos da capoeira

favoreceu o trabalho dos atores daquele elenco. Ela acredita que o ator pode fazer um rico trabalho improvisando em cima do repertório de movimentos da capoeira. A professora define o teatro e a capoeira como encontro.

Esteve presente também a esse debate o professor e diretor de teatro Luiz Carlos Garrocho, que já desenvolveu trabalhos unindo a capoeira ao teatro. Ele foi responsável pela inclusão de aulas de capoeira na escola de teatro do Centro de Formação Artística de Belo Horizonte no período em que trabalhava naquela instituição. Para Garrocho, o ator tem que “saber de corpo” e a capoeira o auxilia nesse conhecimento e nos exercícios de improvisação. Ele vê a capoeira como um jogo de perguntas e respostas, uma conversa física. “A capoeira, além de dar uma base, um saber do corpo, é vista como uma linguagem” (Informação verbal)². Para o diretor, a capoeira ensina o ator a “ficar na escuta”, em um “plano de imanência”.

Desde o segundo semestre de 2008 até o segundo semestre de 2009, no curso de graduação em Teatro da UFMG, foi oferecida a disciplina eletiva “*Capoeira Angola para formação do ator*”, ministrada pelo professor doutor Jalver Bethônico, orientador desta pesquisa. Particpei como aluna e monitora da disciplina no segundo semestre de 2008 e no primeiro semestre de 2009. No segundo semestre de 2009, na disciplina de “*Técnicas corporais I*”, também do curso de Teatro da UFMG, oferecida pela professora Mônica Ribeiro, apresentei um módulo de capoeira para que os alunos de Teatro pudessem utilizar movimentos de capoeira como repertório de criação cênica.

Como capoeirista desde 1998, integrante do Grupo Bantus Capoeira e atriz profissional, venho percebendo que essas duas áreas têm vários elementos em comum. Comecei a tentar aplicar essa combinação capoeira/teatro no meu próprio trabalho, levando para meus exercícios teatrais elementos que adquiri com os treinos de capoeira como a noção sensorial do espaço, a flexibilidade e a força física.

Existe uma aproximação entre os conceitos de práticas culturais, manifestações culturais e *performance*. A capoeira pode ser estudada por meio de qualquer um deles. Cada um permite um diferente vislumbre.

A partir da conceituação de *performance* proposta por Cohen (2002), podemos enquadrar a roda de capoeira como uma expressão cênica performática. Onde os jogadores são os atuantes,

² Depoimento obtido durante palestra realizada em 5/12/2007.

o texto está desenvolvido no jogo dos capoeiristas, na relação da música com os corpos e em outros elementos presentes na roda, e o público está representado por quem está assistindo a atividade. O espectador pode tornar-se atuante, entrando na roda e realizando um jogo. Ou pode participar cantando ou tocando algum instrumento musical que componha a bateria. Outras maneiras de se entender a *performance* são apontados por Schechner (2003). Uma parte deste estudo analisa a capoeira como *performance* seguindo alguns conceitos indicados por Schechner, como vida cotidiana e restauração do comportamento.

Esta pesquisa busca conhecer os aspectos espetaculares, ritualísticos e performáticos da capoeira. Para isso, utilizou-se também como referência os conceitos apresentados por Veiga (2008), que discute temas como ritual, espetáculo, *performance* e corpos em situação de risco físico.

Alguns aspectos da capoeira podem ser aproximados da improvisação cênica. Este estudo traz elementos de estudo da técnica da improvisação (Muniz, 2006a 2006b; Johnstone, 2000) que são analisados e aplicados no estudo da roda de capoeira. As características lúdicas da capoeira, como a mandinga, a aproxima do universo teatral. É possível fazer conexões entre jogo e improvisação na roda de capoeira, pois a relação entre os capoeiristas é semelhante à conexão estabelecida entre os atores nos momentos de improvisação cênica. Ainda sobre a relação de improviso na roda de capoeira, este estudo apresenta as possibilidades de liberdade de expressão do corpo por meio da capoeira usando como referencial o conceito de alegria (Fuganti, 2007; Lins, 2008; Noronha, 2008) como aumento de potência.

Este estudo também aponta elementos da capoeira que contribuam para a preparação do ator. A capoeira trabalha e fortalece uma quantidade abrangente de músculos, deve-se usar o corpo todo durante sua prática — o que enriquece a preparação corporal do ator. A percepção espacial é fortalecida, uma vez que, quando está jogando, o capoeirista deve estar atento à sua movimentação, à do seu parceiro e aos outros integrantes que estão a observá-lo. A percepção musical é ampliada porque o capoeirista deve ficar atento à música cantada e tocada. O jogador de capoeira tem que lidar com diferentes situações, o que favorece sua capacidade de improvisação. O capoeirista deve tocar instrumentos percussivos – pandeiro, atabaque, berimbau, agogô e reco-reco – e saber cantar ao mesmo tempo, isso desenvolve noção rítmica e coordenação motora.

Por meio do estudo de campo foi realizada uma investigação empírica da capoeira. Esse método, segundo Gil (1999), por ser uma técnica descritiva do objeto em questão, permite a ampliação do conhecimento da capoeira na dimensão qualitativa e, com isso, revela aspectos ainda não percebidos e identificados na bibliografia consultada.

O trabalho do grupo de pesquisa em Capoeira Angola e alunos da disciplina “*Capoeira Angola para formação do ator*” na Escola de Belas Artes da UFMG foram observados desde o início do segundo semestre de 2008 até o fim de 2009. A participação e observação do trabalho do grupo “Bantus Capoeira”, do Mestre Pintor, em Belo Horizonte, do qual sou integrante há mais de 10 anos, também contribui para a coleta de dados desta pesquisa.

Aqui, o objetivo principal é analisar a capoeira como manifestação cultural, ritual, espetáculo, *performance*, jogo e improvisação cênica. Além disso, este estudo também visa caracterizar elementos da capoeira que compõem um jogo cênico, estudar os elementos espetaculares e performáticos da capoeira e apontar os comportamentos rituais dessa manifestação cultural.

O primeiro capítulo da pesquisa apresenta o conceito de capoeira com um breve histórico. Foram consultados pesquisadores, historiadores e capoeiristas que escreveram sobre o assunto (Abreu, 1989; Capoeira, 2002, 1985, 1981; Cascudo, 1962; Pequeno, 2000; Rego, 1968; Santos, 1991 e Sodré, 2002). Há uma parte deste capítulo dedicada ao estudo de uma característica da capoeira – a mandinga. Esse conceito será também discutido ao longo da pesquisa, quando serão apresentadas aproximações entre a capoeira e o universo cênico e ritualístico.

No segundo capítulo, *O Jogo e o Ritual na Capoeira*, os conceitos de rito, ritual e jogo são apresentados. Para falar de rito a referência maior foi baseada nas ideias de Terrin (2004) em seu livro *O Rito. Antropologia e fenomenologia da ritualidade*. Para a definição de jogo, buscou-se referência em *Homo Ludens* de Huizinga (2007). Ainda nesse capítulo, é feita uma descrição do jogo da capoeira com seus elementos considerados ritualísticos.

No terceiro capítulo, *Rito espetacular*, foi traçada uma diferença entre ritual e espetáculo. Essa discussão é baseada nos conceitos apresentados por Veiga (2008) no livro *Ritual, risco e arte circense*. Alguns conceitos sobre etnocenologia, espetacularidade, teatralidade e estado de corpo também são abordados. Para tanto, foram consultados livros e textos sobre etnocenologia, principalmente artigos escritos por Bião (1998, 2007a e 2007b). Passou-se também pelo conceito

de *performance*, para o que contribuíram os conceitos de *performance* em Cohen (2002), Schechner (2003), Terrin (2004) e Veiga (2008).

O capítulo quatro – *Improvisação na roda de capoeira* – é baseado nos conceitos de Johnstone (2000) em *Impro: improvisación y el teatro*. Outro material que foi usado como referência foram as aulas da disciplina *História, Teoria e Prática da Improvisação Teatral* e o artigo da professora Muniz (2006a e 2006b).

Nas Considerações finais foi desenvolvido um pequeno trecho sobre a liberdade dos corpos na roda de capoeira com base em experiências pessoais e observação de rodas de capoeira e a partir da leitura de Deleuze e Guatarri (1995a 1995b), Lins (2008), Noronha (2008) e de aulas ministradas por Fuganti (2007). Na conclusão, as principais ideias de cada capítulo são comentadas. Por fim, estão as referências bibliográficas consultadas.

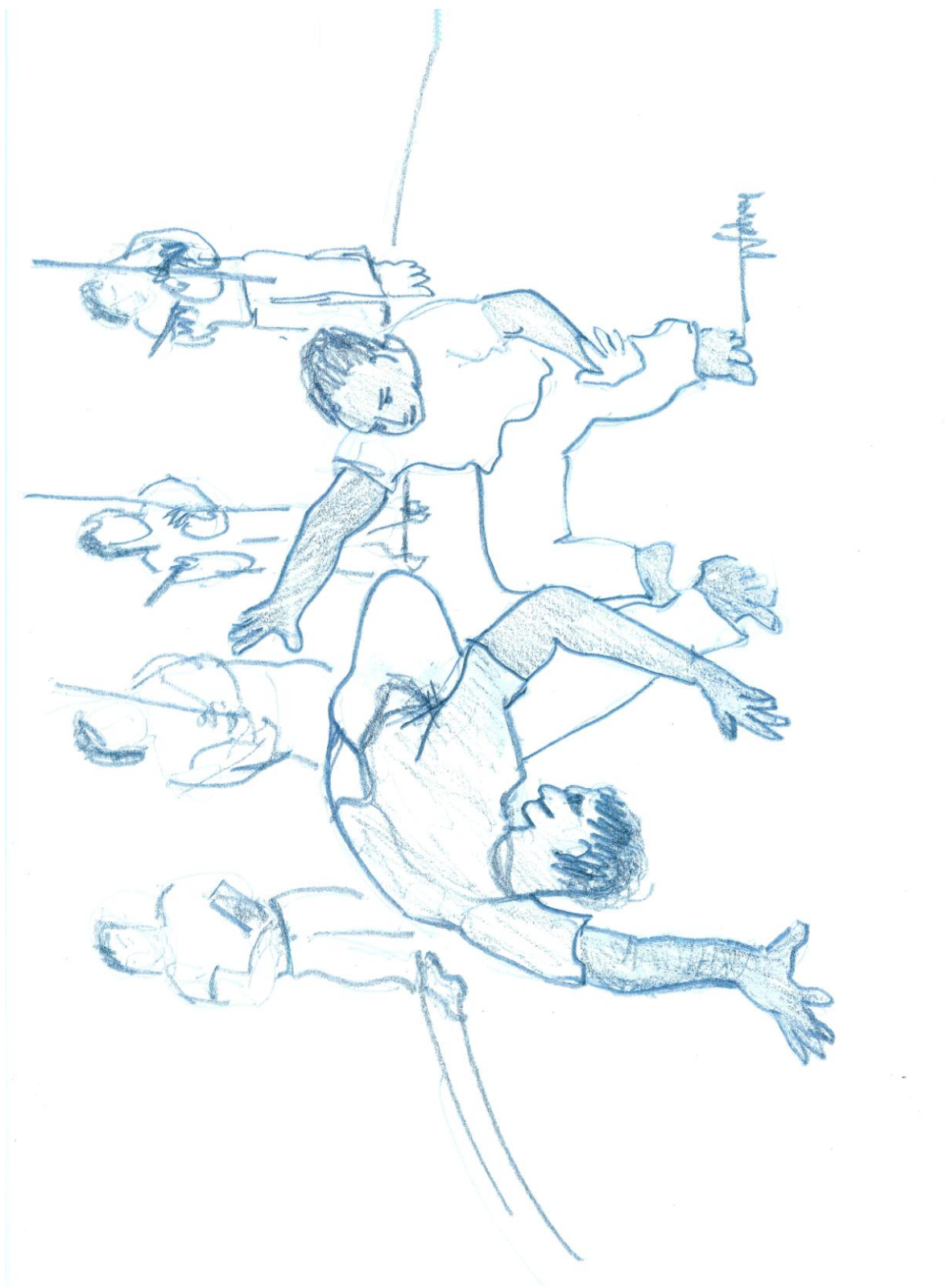


Figura 2 – Desenho 2 de Carlos Wolney, 2010.

1 A CAPOEIRA E SUAS MANHAS

Cascudo (1962) define a capoeira como um jogo esportivo nascido com os escravos negros trazidos da África.

Capoeira – Jogo atlético de origem negra, ou introduzido no Brasil pelos escravos bantos de Angola [...]. Desde princípios do séc. XIX foi reprimido pela polícia e possui devotos e admiradores, de todas as classes [...]. O capoeira luta com adversários, exercitando-se amigavelmente, ao som de cantigas e instrumentos de percussão, berimbau, ganzá, pandeiro, marcando o aceleração do jogo o ritmo dessa colaboração musical (1962, p.181).

Os movimentos de capoeira são golpes e defesas que parecem passos de dança. A movimentação básica do jogo se dá por meio da ginga, movimento contínuo e balançado em que o jogador transfere o peso de uma perna para a outra passando pelo centro. O jogo é uma sequência de movimentos fluidos, em que um propõe (ataca) e o outro responde (defende). A movimentação também é enriquecida com acrobacias e molejo no corpo dos capoeiras³.

A palavra capoeira é polissêmica. Há dicionários que a definem como mato cortado, outros dizem que é uma espécie de ave típica da região do pantanal; também é conhecida como cesto usado para carregar aves. Rego cita a definição de Alberto Bessa para quem a capoeira é “jogo de mãos, pés e cabeça, praticado por vadios de baixa esfera (gatuno)” (BESSA *apud* REGO, 1968, p.26).

Lima (2002) ressalta a multiplicidade de aspectos da capoeira. Para essa autora, a capoeira é um conjunto de interlocuções não verbais e verbais, em que a brincadeira e o ritual se entremeiam e enriquecem a forma final. A capoeira é um “misto de brasilidade e africanidade, bailado e luta, música e performance instrumental, teatralidade e realidade, grande capacidade de envolver e atrair público e participante.” (2002, p. 80).

A origem da capoeira é um tema incerto na nossa história. Grande parte das fontes pesquisadas acredita na hipótese de que a capoeira seja brasileira, desenvolvida por escravos africanos trazidos para o Brasil. Como muitos documentos que relatavam fatos históricos

³ O termo capoeira pode ser aplicado aos capoeiristas. Muitos praticantes de capoeira se dizem “capoeiras”, ou seja, o praticante de capoeira é capoeira ou capoeirista.

relacionados à escravidão foram queimados pelo então Ministro da Fazenda, Rui Barbosa, em 1890, no governo de Deodoro da Fonseca, as fontes de pesquisa esgotam-se nos relatos falados e transmitidos ao longo dos anos.

No caso da capoeira, tudo leva a crer que seja uma invenção dos africanos no Brasil, desenvolvida por seus descendentes afro-brasileiros, tendo em vista uma série de fatores em documentos escritos e sobretudo no convívio e diálogo constante com capoeiras atuais e antigos que ainda vivem na Bahia, embora, em sua maioria, não pratiquem mais capoeira devido à idade avançada. (REGO, 1968, p. 31).

Segundo pesquisa realizada por Rego, muitos dos escravos trazidos para o Brasil, vieram de Angola. E, os negros de Angola eram “imaginosos e férteis em recursos e manhas. Tinham mania por festa, pelo reluzente e o ornamental.” (1968, p. 31).

Mestre João Pequeno, nascido em 1919, é o mestre de Capoeira Angola mais antigo e vivo residente no Brasil e foi discípulo de Mestre Pastinha, Vicente Ferreira Pastinha (1889-1981), um dos mestres mais importantes de Capoeira Angola. João Pequeno diz que seu mestre, quando esteve na África, retornou com um quadro com a imagem de dois homens fazendo movimentos similares aos da capoeira, mas tratava-se de uma dança *passo da zebra*.

Seu Pastinha me contava que se tornou com o nome da capoeira aqui no Brasil, porque capoeira, aqui no Brasil é mato e o mato era onde eles iam treinar capoeira. Os negros fugiam para o mato e lá treinavam capoeira e lutavam com os capitães do mato que eram os vigias, eles olhavam o mato e procurava pegar os negros fugitivos e os negros se defendiam com a luta da capoeira. (PEQUENO, 2000, p. 30).⁴

Mestre João Pequeno conta que alguns africanos vieram para o Brasil já sabendo jogar a capoeira, mas o jogo não tinha esse nome. Ele conta que seu mestre, Pastinha, aprendeu capoeira com um negro africano e que Besouro (1897-1924), outro importante capoeira, aprendera com seus avós, também africanos. João Pequeno acredita que o nome veio do local onde eles treinavam.

Naturalmente isso é um raciocínio que a gente faz, eles chamarem outros companheiros para irem treinar no mato, vamos treinar na capoeira, o nome da luta ficou sendo este. O sentido da dança foi transformado para a luta porque servia para eles se defenderem e os

⁴ Depoimento colhido por uma aluna do Mestre João Pequeno no livro organizado e transcrito por seu aluno, Luiz Augusto Normanha Lima in PEQUENO, João. *Mestre João Pequeno: uma vida de capoeira*. São Paulo: Luiz Augusto Normanha Lima, 2000.

que não conheciam a capoeira temiam os golpes desta dança e proibiam deles fazerem a dança. (PEQUENO, 2000, p. 30).

Para Mestre Cobrinha Verde, Rafael Alves França, (191? – 1983), discípulo de Besouro, a capoeira é brasileira. “A capoeira angola é a luta do mundo construída pelos africanos. Na África nunca teve capoeira [...]. A capoeira foi praticada pelos africanos que vieram acorrentados pra trabalharem nos engenhos. A capoeira nasceu dentro de Santo Amaro e Cachoeira, no Brasil.” Cobrinha Verde acredita que a capoeira se desenvolveu a partir de uma dança africana. Ele conta que a dança batuque praticada pelos africanos tem vários elementos em comum com a capoeira existente no Brasil. “Na África eles usavam uma dança denominada de batuque. Essa dança, batuque, tinha esporte como a capoeira tem. Dessa dança é que foi tirada a capoeira [...]. Então foi estudando a curiosidade e aumentando os golpes.” (SANTOS, 1991, p. 20)⁵.

Mestre Cobrinha Verde tinha uma visão da capoeira como um jogo original por não apresentar disputa, trata-se de um jogo em que não há vencedores e nem perdedores. O capoeirista joga com o outro, e não contra o outro.

Castro (2008) faz um estudo em que levanta diversos mitos que explicariam o surgimento da capoeira. Uma das hipóteses que apresenta é a de que capoeira seria o lugar de “mato-ralo” para onde os escravos fugiam para praticar essa luta. Outra versão é a de que a capoeira teve origem nas áreas portuárias onde os escravos carregavam na cabeça grandes cestos chamados capoeira. Nesses cestos, os escravos levavam galinhas ao mercado, lugar em que aconteciam algumas lutas entre os escravos, que passou a ser chamada de capoeira. Outra variante para o surgimento da capoeira, seria a partir da dança N’Golo⁶ – “ritual de iniciação da África central em que dois jovens disputam uma virgem dando pulos, coices e cabeçadas, movimentos que aprenderam observando as zebras nas savanas.” (CASTRO, 2008, p. 37). Por fim, o autor define essa luta como:

A capoeira, apesar de seus mitos fundadores, é um complexo que permanece como uma memória do corpo, mantida pelos mestres, que transmitem o saber pela tradição oral. Na roda, os cantos, toques e jogos são dimensões de uma forma de expressão de inegáveis

⁵ Histórias do Mestre Cobrinha Verde narradas por ele mesmo. SANTOS, Marcelino dos. **Capoeira e Mandingas: Cobrinha Verde/Marcelino dos Santos**. Salvador: A Rasteira, 1991.

⁶ Outra referência à dança N’Golo como mito de surgimento da capoeira pode ser encontrada no artigo *A dança da zebra*, Assunção e Mansa (2008). Nesse artigo, os autores destacam as semelhanças entre os desenhos e pinturas do artista plástico Neves e Sousa feitos a partir de observação da dança N’Golo na África e a capoeira brasileira.

raízes africanas que se configura como um importante bem cultural brasileiro. (CASTRO, 2008, p. 38).

Hoje, há duas modalidades de capoeira: Angola e Regional. Os maiores representantes dessas correntes são Mestre Pastinha, Capoeira Angola e Mestre Bimba, Manoel dos Reis Machado, (1900-1974) criador da Luta Regional Baiana.

Os toques das músicas da angola possuem, em geral, um andamento um pouco mais lento que o dos toques do jogo da regional. A regional introduziu elementos de outras artes marciais na luta da capoeira e criou uma dinâmica um pouco mais rápida nos golpes.

Esta pesquisa estuda a Capoeira como uma manifestação cultural, não tem como objetivo descrever as características próprias desses dois estilos. Alinha-se como posicionamento de Rego, que considera que a capoeira sofreu algumas modificações e não separa essas duas correntes.

A minha tese é a de que a capoeira foi inventada no Brasil, com uma série de golpes e toques comuns a todos os que praticam e que os seus próprios inventores e descendentes, preocupados com o seu aperfeiçoamento, modificaram-na com a introdução de novos toques e golpes, transformando uns, extinguindo outros, associando a isso o fator tempo que se incumbiu de arquivar no esquecimento muitos deles e também o desenvolvimento social e econômico da comunidade onde se pratica a capoeira. (1968, p. 35).

As diferenças da capoeira fazem a sua riqueza. Para Nestor Capoeira, em seu livro *Galo já cantou* (1985), diz que o bom capoeirista sabe fazer um jogo para cada toque de berimbau. Não se prende às correntes.

É através desta diversificação, um tipo de jogo para cada toque de berimbau, que o capoeirista tem a possibilidade de desenvolver aptidões diferentes. Num toque ele desenvolverá mais a malícia, noutra desenvolverá mais a objetividade e rapidez, noutra terá a oportunidade de transar mais a expressão corporal e o estilo. (1985, p. 52).

Mandinga e Malícia

*“quem tem sangue quilombola não cai
finge que vai, mas não vai*

risca seu nome no vento” (trecho de música de capoeira)

Um dos elementos de grande interesse desta pesquisa é a mandinga, ou malícia da capoeira. Entende-se que a mandinga esteja relacionada com a qualidade cênica da presença do capoeirista no jogo.

Sodré (2002) diz que a capoeira é uma arte mandingueira do corpo, um jogo que une passado, presente e futuro em seus movimentos. Quando um capoeirista realiza um movimento inventado por um mestre antecessor a ele, ou quando canta uma música que faz referência ao tempo dos negros escravos, ele está resgatando o passado e o trazendo para o momento presente. O jogo se faz no aqui e agora – presente – e tem perspectiva de continuação, a roda acontece em um momento efêmero, mas não esgota a capoeira, que tende a se repetir, a se manter vivo naquela cultura onde ele é praticado.

Para Sodré (2002) a malícia é uma “forma de resistência de escravos, forros e malandros, decorre do ‘corpo mandingueiro’, a corporalidade atravessada pelo simbolismo ambivalente dos ritos holísticos, em que o sagrado, o lúdico e o guerreiro são fortemente imbricados.” (2002, p. 67). Para ele, o corpo encontra um outro tipo de totalidade no rito, produz-se uma integração coletiva das energias. Assim, o corpo do capoeirista, por exemplo, torna-se sujeito e objeto do rito. “Sujeito, no sentido da soberania dos músculos, gestos e movimentos; objeto, no sentido da entrega ao domínio do ritmo e da liturgia coletiva.” (2002, p. 86).

Pode-se analisar o jogo da capoeira como uma encenação. O jogador deve tentar surpreender seu parceiro e a plateia, para que o jogo fique mais interessante. O mandingueiro é o jogador que consegue tapear seu adversário, fazer um jogo que demonstre sua habilidade e destreza, fazer um jogo manhoso, como dizem os capoeiristas.

Para Mata (2001), “a mandinga, a picardia e a enganação fazem parte da essência da própria mistura que caracteriza a definição da capoeira enquanto jogo, luta e dança.” (2001, p. 81). Faz, ainda, referência a uma definição de malícia dada por Frigeiro:

A habilidade de surpreender o adversário, de ‘fechar-se’ e evitar ser apanhado de surpresa pelo outro. O bom capoeirista sempre está ‘fechado’ e sabe que a cada movimento seu corresponderá um equivalente do adversário, exigindo que esteja preparado até para os mais inesperados. [...] O angoleiro distrai seu rival, brinca com ele, engana-o, mostrando-se desprotegido para ser atacado justamente onde deseja e assim, lançar seu contra-ataque com mais eficiência. (FRIGEIRO *apud* MATA, 2001, p. 81).

Há jogos de capoeira em que os jogadores encenam ou simulam situações. Acontece, por exemplo, de um capoeirista fingir que se machucou com um golpe de seu parceiro ou adversário⁷. Assim, o jogador que supostamente feriu o outro se aproxima para ajudá-lo, quando, então, é pego de surpresa pelo que simula o ferimento e este, dessa maneira, consegue colocar o jogo a seu favor. Há casos em que os jogadores simulam portar navalhas para cortar seu parceiro. Breda chama essa simulação de teatralidade:

A tradicional Capoeira Angola apresenta inúmeros elementos de teatralização. Expressões faciais fingindo medo, raiva, prazer, alegria ou surpresa, gestos de mãos ou pés distraindo a atenção do adversário ou tentando induzi-lo ao erro, mimetismos de movimentos de animais, imitações, canções gestualizadas, manifestações de religiosidade e até transe mediúnicos (verdadeiros ou simulados) são elementos constitutivos do fascinante universo da Angola. (1999, p. 13).

Esse aspecto lúdico da capoeira também é observado por Mata (2001):

Entrar numa roda é incorporar um personagem, improvisar diante de uma platéia atenta à picardia do espetáculo. O corpo relaxado balança de um lado para o outro, meio bêbado e molenga, mas todos os sentidos estão atentos aos elementos que compõem a apresentação. De repente, os músculos se retesam para um movimento mais brusco e rápido, e o relaxamento dá lugar a uma atitude mais agressiva. Muda-se instantaneamente de presa fácil a predador, sempre com um sorriso e ludicidade. (2001, p.88).

Além desse significado lúdico e espetacular, Cascudo (1962) diz que mandinga significa feitiço, despacho, mau-olhado. A mandinga na capoeira também toma uma conotação mais ligada à malícia. Nestor Capoeira (1985) explica que a malícia “é o que faz um capoeirista prever o que o outro vai fazer e, por outro lado, enganá-lo fingindo que se vai fazer algo quando na verdade está se armando uma arapuca.” (1985, p. 90).

Quando o capoeirista começa a jogar em um estado maior de alerta, sem demonstrar preocupação, com o corpo leve, está começando a saber usar essa mandinga. O jogo é analisado pelo jogador, toda a sua movimentação passa a ter um porquê. Não há desgaste desnecessário. Ao notar o jogo de um mestre com um aluno iniciante, percebemos que o mestre domina a situação sem ao menos ter que se movimentar muito, enquanto o aluno ainda não se encontrou dentro do jogo. Nestor Capoeira (1985) diz que este conhecimento vem para todos os capoeiristas, em

⁷ Usamos indistintamente os dois termos para designar o jogador que joga com o outro jogador.

maior ou menor grau, e explica que isso é uma consequência direta da prática do jogo. O que enriquece esse saber, segundo ele, é o bom humor, saber jogar bem humorado, fazer um jogo com um sorriso no rosto, não demonstrar preocupação e nem desespero se o inesperado acontecer.

Muniz Sodré aponta a malandragem como um diferencial da capoeira em relação às lutas orientais: “a capoeira não tem que ter a ética rígida do samurai – o bushido – ligada a uma sociedade altamente hierarquizada. Aqui as inversões de hierarquia é que são o cotidiano. A malandragem, a figura do malandro, é uma coisa muito séria na compreensão da coisa brasileira.” (SODRÉ *apud* CAPOEIRA, 1992, p.134).

Para João Pequeno, mandinga é “o engano ou a tapeação. É quando no jogo, eu chamo o outro para uma coisa, faço que vou fazer uma coisa e faço outra, então, o capoeirista precisa estar sempre atento na roda de capoeira, porque a qualquer momento o outro pode tapear.” (PEQUENO, 2000, p.18).



Figura 3 – Desenho 3 de Carlos Wolney, 2010.

2. RITO E JOGO NA CAPOEIRA

Para possibilitar uma via de análise do discurso da capoeira, é importante compreender o conceito de ritual. Para isso, uma das referências consultadas foi Terrin (2004). Várias são as possibilidades de compreensão do significado de rito. Inicialmente, o autor define rito como uma ação realizada em determinado tempo e espaço. A ação ritual é diferente da ação da vida ordinária, difere-se do comportamento comum. Para o autor, o ritual é a ideia geral da qual o rito é uma estância específica. O ritual é uma abstração, a ideia do conceito de rito.

O autor diz que o rito tem duas faces correlacionadas. Tem um caráter expressivo, ligado ao mundo místico de toda existência e, ao mesmo tempo, é concreto, vive na opacidade como qualquer outro fato comunicativo social. O rito é um meio de comunicação. Para Terrin (2004), todo discurso é uma forma de comportamento ritual e toda ação ritual é uma forma de linguagem comunicativa que adquire um particular significado.

O rito tem função lúdico-expressiva, é o momento auto-expressivo daquele que participa e vive o ritual em sua imediatez e espontaneidade, é uma dimensão expressiva do homem e da sua realidade, explica-se a si mesmo porque explica a vida.

Entende-se rito como uma ação sagrada repetitiva, composta de uma ação/gesto e de um mito ou palavra. A junção de uma gestualidade ou ação com o mito ou a palavra gera um ritual, uma *performance* com elementos místicos e sagrados. O autor cita uma definição de Victor Turner, em que o rito equivale “a uma ação formal prescrita para ocasiões que vão além da rotina quotidiana tecnológica, comportando uma referência a crenças em seres ou poderes místicos.” (TURNER *apud* TERRIN, 2004, p.28).

O rito pode ser visto como um elemento de estruturação e organização do mundo. O homem é feito de ritualidade e age de acordo com esquemas, que o orientam e tornam-se suas ações no mundo. Há ritos que se expressam de forma lúdico-simbólica, que mostram por meio de gestos e sinais que há vários mundos possíveis e simbólicos no mundo.

Vários mundos possíveis são criados pelo rito. Segundo Geertz, o rito é uma conjunção entre o mundo imaginado ou místico e o mundo vivido. “O rito é o simbólico em ação e, como tal, é também lúdico, o que permanece dentro e fora das funcionalidades e dos utilitarismos, não

por uma cumplicidade ou uma autocomplacência estética, mas porque, a partir do mundo, tende a projetar-se para fora do mundo.” (GEERTZ *apud* TERRIN, 2004, p. 63).

Terrin explica que o rito é uma reação ao que o homem pensa da vida e do mundo; para ele, o rito pensa através do corpo. Por meio do agir, o rito faz o mundo ser e estabelece para ele um significado que não prescinde de coordenadas lógicas ou especulativas. O rito é entendido pelo autor como a “continuação do evento do mundo como eco recebido e reproposto pelo homem através do seu corpo.” (2004, p.166).

Para Terrin, a finalidade do rito é intrínseca ao próprio rito. Ele destaca um problema que afasta o observador da possibilidade de encontrar uma maneira de analisar o rito para e definir sua função. “Quem realiza um rito não o vê em perspectiva, mas o vive em plenitude, assim como quem joga um jogo identifica-se como jogo, com suas regras, e se deixa simplesmente transportar para um outro mundo.” (2004, p.179).

De acordo com Terrin, quem observa um rito, seja de dentro ou de fora, está numa perspectiva limitada e parcial, o que impede a interpretação do rito, pois este constitui uma vivência muito pessoal. “Realizar um rito significa por em ação uma modalidade primária do próprio ser do mundo. Não se é capaz de perceber adequadamente o próprio modo de ser ou o próprio modo de comportar-se. O rito é um comportamento entendido como prolongamento da própria atividade da pessoa e do grupo.” (2004, p. 179).

Terrin dedica parte de seus estudos sobre rito para falar do jogo – uma atividade livre, que configura um recorte particular no tempo e no espaço, gera mundos especiais cercados de mistério (2004).

Para discorrer sobre o jogo, a pesquisa valeu-se do livro de Huizinga (2007), que apresenta o jogo como uma atividade que ultrapassa os limites físicos ou biológicos do homem. É uma função que encerra um determinado sentido e implica a presença de um elemento não material em sua essência. “A realidade do jogo ultrapassa a esfera humana” (2007, p. 6).

O jogo é uma atividade intensa, que tem o poder de fascinação e a capacidade de excitar. Para Huizinga, o jogo contém tensão, alegria e divertimento. Este último é que define a essência do jogo.

O jogo da capoeira envolve seus participantes, é uma atividade alegre, festiva e é muito comum ouvir dos Mestres que a capoeira deve ser jogada com sorriso no rosto. A roda é uma atividade de lazer que garante o divertimento dos seus participantes.

Huizinga diz que, embora a beleza não seja atributo inseparável do jogo, ele tem a tendência a assumir acentuados elementos estéticos. O autor indaga se então o jogo não poderia ser incluído no domínio da estética. Para ele, a vivacidade e a graça estão originalmente ligadas a formas primitivas de jogo. “Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza.” (2007, p. 10)

A roda de capoeira possui sua própria estética que se aproxima das danças africanas, possui elementos de luta e traços fortes da cultura brasileira como o gingado e o molejo dos corpos, muito presente também no samba e que pode ser considerado até um diferencial do nosso futebol. Sua beleza desperta olhares de diferentes classes sociais. Vários artistas plásticos como Caribé, fotógrafos, por exemplo Pierre Verger, escritores como Jorge Amado, cineastas como Nelson Pereira dos Santos com *O Pagador de Promessas*, poetas e compositores como Baden Powell registram o tema da capoeira.



Figura 4 – Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.6)

Huizinga diz que o jogo é uma função da vida, não é passível de definição exata. Assim, ele limita-se a descrever suas principais características.

A primeira característica apontada pelo autor (2007) é fato de o jogo ser livre, uma atividade voluntária, ser ele próprio liberdade.

Só se torna uma atividade urgente na medida que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca se constitui uma tarefa, sendo sempre praticado em “horas de ócio. Liga-se a noção de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como culto e no ritual. (HUIZINGA, 2007, p. 11)

A segunda característica está relacionada ao faz de conta. O jogo não é vida real. Mesmo nesse faz de conta, o jogo é capaz de absorver inteiramente o jogador a qualquer momento.

A terceira característica é que o jogo tem seu tempo e espaço definidos, se apresenta como um intervalo na vida cotidiana. É uma atividade temporária, “que tem finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização” (2007, p. 12) Enquanto o jogo está acontecendo tudo “é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação” (2007, p.12). O jogo apresenta a capacidade de repetição. Depois de ter sido jogado, ele permanece “como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado na memória. É transmitido, torna-se tradição” (2007, p. 13).

O lugar onde se realiza o jogo é previamente delimitado. É um terreno sagrado em cujo interior se respeitam determinadas regras. Huizinga afirma que todos os lugares onde acontecem jogos são “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (2007, p.13.).

De acordo com Terrin (2004), assim como o espaço especial do jogo, o rito acontece em tempo diferente do habitual. O rito e também o jogo não duram indefinidamente, há uma colocação no tempo. O rito pode ser repetido, mas tem seu tempo que deve ser respeitado. Esse tempo é subtraído à normalidade, cria um evento, uma experiência. O rito, como o jogo, necessita de lugares particulares, para que possa haver uma separação do espaço cotidiano, de uma atividade normal. Esse espaço criado permite que a pessoa entre em outro mundo, com outro contexto, o mundo possível do ritual.⁸

O jogo cria uma ordem própria, específica e absoluta e essa é a sua quarta característica apontada por Huizinga. O jogo estabelece uma ordem que não pode ser desobedecida, se isso

⁸ Mais adiante, neste capítulo, a delimitação do espaço e da duração da roda de capoeira serão explicados e descritos.

acontecer, o jogo é estragado. O autor associa essa afinidade entre ordem e jogo ao domínio da estética. Ele ressalta que as palavras empregadas para designar os elementos do jogo são as mesmas usadas para descrever as estruturas teatrais, plásticas e musicais: “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união, desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘cativante’ e ‘fascinante’” (2007, p.13).

O elemento tensão traz a incerteza ao jogo. Faz com que os jogadores se esforcem para conseguir efetuar determinada tarefa. Huizinga diz que mesmo o jogo não pertencendo ao domínio do bem o do mal, a tensão lhe confere um valor ético. As qualidades do jogador são postas a prova, “sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua ‘lealdade’. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo” (2007, p.14).

Terrin (2004) diz que o rito, assim como o jogo, é capaz de transgredir o real e criar um mundo místico. Essa transposição mística do real acontece devido às regras do rito, que são a ponte, deslocam a atenção para uma realidade que se realiza. As regras são a convenção, possibilitam a existência do mundo provisório, têm uma função constitutiva. Se forem transgredidas, esse mundo acaba. No caso do jogo, de acordo com Huizinga (2007), quem se opõe às regras é o “desmancha-prazer”, é mais danoso ao jogo do que o trapaceiro. Quem trapaceia finge que está no jogo, no “círculo mágico”, não constitui uma verdadeira ameaça à ordem do ilusório.

Para Terrin, as regras do rito são fixas, mas têm significados múltiplos. No jogo, há regras que permitem uma variação indefinida das estratégias e dos movimentos, mas não tem significado oculto.⁹

Outra característica do jogo apontada por Huizinga (2007) é capacidade de os jogadores formarem uma comunidade, que pode ou não vir a ser um clube. Os jogadores, após o fim de um jogo têm a sensação de permanecerem juntos, mesmo estando separados.

Alguns ritos e jogos são acompanhados de uma mudança de estado de consciência. Terrin (2004) afirma que a transformação da consciência raramente é um objeto do ritual. Ele faz uma relação do estado alterado de consciência como conceito de fluxo, que está presente tanto no ritual como no jogo. O autor cita Csikszentmihalyi, que define fluxo como estado em que a ação

⁹ As regras e comportamentos do jogo da capoeira serão analisados ainda neste capítulo, quando o ritual da roda será descrito.

e a consciência se fundem. Quem age está consciente das suas ações, mas não da consciência da mesma. A concentração de quem está jogando ou participando de um ritual está focada naquele evento, que é um aspecto limitado da realidade; isso tem como efeito excluir a atenção de todas as outras coisas, exceto da experiência central. Terrin também cita Turner ao dizer que o termo fluxo “denota a sensação holística presente quando agimos num estado de envolvimento total” (TURNER *apud* TERRIN, 2004, p.185).

De acordo com Terrin (2004), o rito e o jogo podem levar a uma mudança e a uma identificação da consciência, mas não é necessário que haja uma indução a um estado emocional específico. O rito é gênero performático e lúdico sem referências, é um evento, acontece tendo como base o aqui e o agora. O autor não vê objetivos e nem finalidades particulares do ritual. A concretude do rito está nele mesmo. O lúdico não é nem verdadeiro nem falso, é real. Huizinga diz que o rito, ou ato ritual, representa um acontecimento cósmico. “O ritual produz um efeito que mais do que *figurativamente mostrado*, é *realmente produzido* na ação. Portanto, a função do rito [...] leva a uma verdadeira participação no próprio ato sagrado.” (2007, p.18).

Para Huizinga (2007), a função do jogo pode ser definida por dois aspectos (que podem também ser apontados na capoeira), “uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas funções podem também, por vezes, confundir-se, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou, então se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.” (2007, p. 16-17).

2.1. Comportamentos rituais da roda de capoeira

“Eu comparo a capoeira com o globo terrestre que você usa a terra como agricultor trabalhando nela, você tira dela a alimentação, tudo o que você quiser.” (Mestre João Pequeno, 2000, p.19).

2.1.1. A formação da roda

Torna-se importante, aqui, fazer uma breve exposição da estrutura de uma roda de capoeira. Em seguida, usando como referência os conceitos de rito e de jogo apresentados anteriormente, alguns aspectos ritualísticos da roda de capoeira são comentados e é feita uma descrição do jogo da capoeira. Terrin (2004) diz que existem três modelos de estudo que possibilitam a definição do rito. 1- O modelo operativo e funcional, que é próprio do antropólogo: trata-se de descobrir e registrar as funções e movimentos que em geral estão ocultos, não imediatamente perceptíveis aos participantes do ritual. 2- O modelo consciente que estuda o ritual tal como é descrito por aquele que dele participa e o vive pessoalmente. 3- O modelo formal estuda as ações do ritual segundo as regras da comunicação, sem preocupação com o seu conteúdo. A análise é feita pela autora, participante do ritual, praticante de capoeira e descrita a partir de experiências pessoais e de leituras específicas sobre o assunto. Portanto, usa-se o modelo consciente de definição do rito proposto por Terrin (2004).

A capoeira é uma manifestação popular cultural brasileira que reúne aspectos de luta, jogo, dança, ritual, espetáculo, esporte e brincadeira. As regras que estabelecem o funcionamento do comportamento ritual da capoeira variam de grupo/escola para grupo, de acordo com os fundamentos criados ou reproduzidos pelos respectivos Mestres dessas escolas. Tais fundamentos, também chamados pelos próprios capoeiristas de tradição, são transmitidos oralmente de Mestre para aluno. Existem dois estilos de capoeira: Angola e Regional. Em cada um desses estilos há diferentes correntes que seguem determinados fundamentos ou tradições criadas por Mestres que também seguiram ensinamentos de outros Mestres.

Sempre que houver referência à capoeira, seja Angola ou Regional falarei com base nos ensinamentos recebidos do Mestre Pintor, do grupo Bantus Capoeira, de Belo Horizonte.

Antes de caracterizar o ritual e o jogo da capoeira, um breve resumo das características do jogo, explicadas por Huizinga (2007) será citado para ficar o mais claro possível as associações da capoeira com jogo e ritual. O jogo pode ser considerado

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. [...] praticada dentro dos limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros semelhantes. (HUIZINGA, 2007, p.16)

O ritual da capoeira acontece em um espaço específico — um círculo — chamado pelos praticantes de *roda de capoeira*. A dimensão da roda varia um pouco, mas, em geral, tem o raio correspondente ao tamanho de um adulto com um dos braços aberto, estendido lateralmente, na altura do ombro, paralelo ao chão.

O círculo é um símbolo de interação, a roda de capoeira proporciona total integração entre seus participantes. De acordo com Jaffé (1964, p. 240), a forma redonda simboliza o *self*, expressa a totalidade da psique em todos os seus aspectos, incluindo o relacionamento entre o homem e a natureza.

A formação da roda é de grande importância para gerar e concentrar o fluxo de energia dentro do círculo. Durante a execução do jogo, os jogadores são contaminados pelo entusiasmo de quem canta, do coro, dos instrumentos e de quem os observa a jogar.

A roda pode acontecer em lugares fechados, como academias ou escolas, ou a céu aberto, como praças e ruas. Os participantes da roda são os jogadores, os tocadores de instrumentos e o coro – formado por quem espera para jogar e pela plateia que assiste. Essas funções são alternadas e um participante pode passar por mais de uma função. Os instrumentos musicais presentes na roda de capoeira variam também de grupo para grupo. Em geral, os instrumentos são berimbau, pandeiro, reco-reco, agogô e atabaque. Na capoeira, costuma-se chamar esse conjunto de instrumentos de *bateria* ou *orquestra*.



Figura 5 – À esquerda - roda em local aberto, na praça da Savassi em BH e, à direita - roda dentro da academia do Grupo Bantus Capoeira. (Fotos: Leandro Couri, 2008 e 2009)

A estrutura da roda completa de Capoeira Angola é formada pela “bateria”, que se posiciona assentada e é composta por três berimbaus – um grave, chamado Gunga, um médio, também conhecido como Roseira, e um agudo, chamado Viola –, dois pandeiros, um reco-reco, um agogô e um atabaque. As pessoas que não estão tocando os instrumentos ficam assentadas, formando um círculo. A imagem a seguir mostra a formação de uma roda de Capoeira Angola realizada pelo grupo Bantus Capoeira no Centro Cultural da UFMG, em Belo Horizonte.

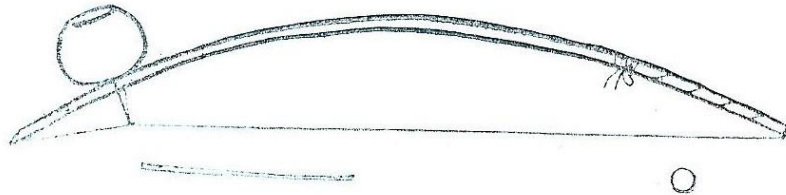


Figura 6 - Roda de Capoeira Angola. Foto: Leandro Couri, 2008.

O instrumento que comanda a roda é o berimbau Gunga, e pode-se fazer uma analogia comparando-o ao maestro de uma orquestra. Geralmente ele é tocado pelo Mestre, por um professor ou por um aluno com mais experiência. Esse berimbau dita o andamento, guia a pulsação da roda. Podem-se entender os toques de capoeira como ritmos, por exemplo, *São Bento Grande*, *São Bento Pequeno* etc. O toque escolhido pelo tocador do Gunga define os tipos de toque que serão executados pelos outros berimbaus e influencia ou até mesmo determina o estilo de jogo dos capoeiristas: pode ser um jogo mais manhoso, ligeiro, com um jogador mais próximo ou mais afastado do adversário. Os pandeiros, reco-reco, agogô e atabaque acompanham o

andamento proposto pelo Gunga, cada um com seu respectivo ritmo. A ordem de entrada dos instrumentos é a seguinte: Gunga, Médio, Viola, pandeiros, cantador, reco-reco, agogô, coro e atabaque.

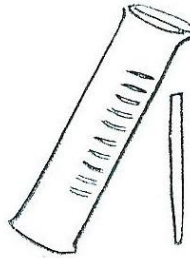
INSTRUMENTOS QUE ACOMPANHAM O JOGO DA CAPOEIRA



BERIMBAU — Há o "berimbau de boca" e o "berimbau de barriga".
O "berimbau de boca" era o usado pelos velhos "angoieiros" na Bahia. É um arco com corda de cipó "úmbó", a caixa de ressonância é a boca, e a percussão sobre a corda se faz com uma faca.
O berimbau de barriga, o que hoje se usa, é uma vara de pau "Pombo", que mantém em tensão um arame de aço. A caixa de ressonância é uma pequena cabaça unida ao arame por um barbante. A vareta produz o som, e as modulações são conseguidas com uma moeda de vintém e com a maior ou menor aproximação da boca da cabaça à barriga.



CAXIXI — A mão direita, que segura a vareta entre o polegar e o indicador, segura também o Caxixi, com o médio e o anular. Desta maneira, cada pancada da vareta sobre a corda é acompanhada pelo som seco e vegetal do Caxixi. Este instrumento é uma pequena cesta de bambu com sementes de Tiquim no interior, e fechada na base com a casca de cabaça.



RÉCO-RÉCO — É um gomo grande de bambu com incisões transversais. Sobre essas incisões, passa-se um pedaço de madeira.



PANDEIRO — É um pandeiro comum, seu arco é de madeira de jenipapo, o couro é de bode e os XUAS de folhas de flandres.

Figura 7 - Desenho e texto de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.4)

Outro elemento musical que compõe a roda é a cantiga, cantada por um “cantador” e respondida pelo coro. Todos os participantes da roda compõem o coro. Existe a tradição de a primeira música da roda ser cantada pelo Mestre, ou por quem está tocando o Gunga, ou por um capoeirista que está se preparando para jogar. Tanto na abertura da roda como no seu encerramento, o cantador grita Iê!, a expressão que invoca energia para a roda. A música de abertura de uma roda de capoeira é uma ladainha. Na capoeira, a ladainha é uma música que conta uma história, ou uma lenda, e pode também ser um canto usado como uma prece, com caráter de devoção a algum santo ou invocar sua proteção. Existem outros tipos de músicas cantadas durante uma roda, como chulas, quadras e corridos. Tais músicas não serão analisadas em profundidade nesta pesquisa. Mas vale lembrar que as letras cantadas na roda fazem menção a personagens importantes, ou a fatos marcantes que fazem parte da história da capoeira. As cantigas também podem ser cantadas para dar um recado a um jogador, comentar alguma coisa que esteja acontecendo no jogo, para saudar alguém, como despedida de algum jogador que esteja de mudança etc. A música é um importante instrumento condutor de energia, ela é mantenedora do “fluxo” da roda, da pulsação do ritual.

Durante o canto da ladainha não há jogo. Dois jogadores se posicionam agachados junto ao “pé” do Gunga, preparando-se para jogar e ouvindo o canto. Nesse momento, o atabaque ainda não está sendo tocado, apenas os outros instrumentos. Todos prestam atenção à música. A ladainha termina e logo o cantador puxa uma chula. O coro começa a responder ao cantar do cantador e o atabaque inicia sua marcação. Após a chula, canta-se um corrido e então os jogadores podem jogar. Quem está tocando o berimbau Gunga inclina um pouco o instrumento para baixo, em direção ao centro da roda, num gesto que simboliza permissão para os dois jogadores começarem a jogar. Geralmente, o primeiro movimento dos capoeiristas em jogo é carregado de significados ocultos, uma saudação, um pedido de proteção, momento de concentração. Os jogadores levam suas cabeças e mãos ao chão, em baixo do Gunga, e levantam suas pernas, realizando um movimento que exige força e equilíbrio. A fotografia a seguir registra Mestre Toninho Vargas (BH) e Mestre Jaime de Mar Grande (BA) realizando uma saudação ao “pé do berimbau”.



Figura 8: Saudação ao “pé do berimbau”. Foto: Leandro Couri, 2005.

Esse momento de saudação e pedido de proteção pode ser comparado à classificação feita por Terrin (2004) de ritos negativos. Para o autor, esses ritos são para a pessoa se empenhar em manter-se distante de um elemento ou ser perigoso. Pode ser feito por meio de pedidos de proteção e força – que seria o rito apotropaico, ou com um pedido do afastamento do mal e das forças negativas – os ritos eliminatórios.

A seguir, encontram-se alguns exemplos dos tipos de músicas citados anteriormente:

Ladainha:

Iê!

Quando eu aqui cheguei,

a todos eu vim louvar.

Vim louvar a Deus primeiro

e os moradores deste lugar.

Agora eu tô cantando,

cantando como louvor.

Eu to louvando a Jesus Cristo,

oi quem nos abençoou.

Tô louvando e tô rogando

Tô louvando e tô rogando
 ao Pai que nos criou
 Abençoo esta cidade
 com todos seus moradores
 E na roda da capoeira
 abençoo os jogadores
(Mestre João Pequeno)

Chula:

Iê viva meu Deus!
Iê, viva meu Deus, camarada (coro)
 Iê via meu mestre!
Iê, viva meu mestre, camarada (coro)
 Iê quem me ensinou
Iê, quem me ensinou camarada (coro)
 Iê a malandragem
Iê, a malandragem camarada (coro)
(domínio público)

Corridos:

A onça morreu o mato é meu, *(coro)*
 O mato é meu, é meu, é meu
(domínio público)

Lemba ê, lembá *(coro)*

Lemba do barro vermelho
(domínio público)

Pomba voou, pomba voou *(coro)*

Pomba voou, gavião pegou
(domínio público)

Até agora foi mostrada a estrutura de uma roda de Capoeira Angola. Como a pesquisa não estuda apenas essa modalidade, cabe aqui apontar algumas diferenças da formação de uma roda de Capoeira Regional. Mas muitas características da roda de Regional se assemelham com as já descritas na Capoeira Angola.

Mestre Bimba, que fora aluno de Mestre Pastinha, criou a Luta Regional Baiana, um formato de capoeira que era bem definido, com suas regras, golpes, sequência de movimentos e metodologia de ensino. Nas rodas do Mestre Bimba havia apenas um berimbau e dois pandeiros. Hoje, a capoeira apresenta várias adaptações. O que se conhece por Capoeira Regional é diferente do estilo proposto por Bimba. Grande parte das rodas de Capoeira Regional é formada de maneira particular, variando de grupo para grupo. A estrutura circular se mantém. Porém, a bateria e os participantes da roda que não estão jogando permanecem em pé, formando o contorno da roda. Os instrumentos são berimbaus (variam de um a três), pandeiro (normalmente apenas um) e um atabaque. O coro, além responder ao cantador, bate palma no ritmo das batidas da bateria.

A roda de Capoeira Regional também se inicia com o tocador do berimbau Gunga chamando os outros instrumentos, que começam a tocar na sequência, acompanhando o ritmo proposto pelo berimbau principal. Quando a bateria já está formada, o cantador puxa uma música e o coro responde. Não existe ladainha na Regional. As músicas cantadas podem ser quadras – músicas compostas de estrofes de quatro versos e corridos. Dois jogadores se cumprimentam com um aperto de mãos agachados ao “pé” do berimbau e iniciam o jogo quando o Gunga fizer o sinal autorizando, como na Angola.

Quadra:

Menino quem foi seu mestre

Meu mestre foi Salomão

Pulava cerca de vara

Sem encostar nem por a mão

Sou discípulo que aprendo

Sou mestre que dou lição

O segredo de São Cosme

Só quem sabe é Damião

Camarada...

(domínio público)

As escolas ou grupos de capoeira costumam realizar suas rodas em dias já preestabelecidos. Isso se repete mensalmente ou semanalmente. Há também algumas rodas especiais que acontecem apenas uma vez por ano. Trata-se de eventos que se repetem, rituais. Muitos capoeiristas conhecem os dias, locais e horas das rodas de capoeira de outros grupos. É comum um capoeirista ir visitar e participar da roda de outros capoeiristas da cidade.

Tomar-se-á novamente como exemplo as rodas do Grupo Bantus Capoeira. Por mais de 15 anos, o grupo realizou uma roda de capoeira, sempre às sextas-feiras, às 12:30h, na praça da Savassi, em Belo Horizonte. Uma vez por ano, na última semana de agosto, acontece um evento maior, com rodas todos os dias e participação de Mestres convidados de outros estados brasileiros. Esse evento acontece para a realização de ritos de passagem dos capoeiristas: o batizado e a troca de cordas.

De acordo com Peirano (2003), ritos de passagem são “aqueles momentos relativos à mudança e à transição (de pessoas e grupos sociais) para novas etapas de vida e de status”. (2003, p. 22)

O batizado de capoeira é o momento em que o aluno iniciante da Capoeira Regional joga pela primeira vez com um Mestre. No dia do batizado, o aluno entra na roda com o Mestre e mostra o que ele tem aprendido durante as aulas de capoeira. Nesse evento, o aluno recebe o seu nome de capoeira, um apelido, pelo qual será chamado pelo seu mestre e companheiros de capoeira. Na Capoeira Angola, também existe um ritual em que o aluno iniciante joga pela primeira vez com o Mestre, mas esse evento não é chamado de batizado.

Na Capoeira Regional os capoeiristas usam cordas, cordões ou cordéis amarrados na cintura. Essas cordas indicam a graduação do aluno e sua posição hierárquica dentro do grupo (aluno iniciante, aluno graduado, instrutor, aluno formado, professor, contra-mestre e mestre). Geralmente, o evento de troca de cordas dos alunos acontece uma vez por ano. O aluno recebe uma corda nova quando seu mestre acha que ele já está pronto para assumir outro papel hierárquico dentro do grupo. Na cerimônia de troca de cordas, o aluno tem que jogar na roda com os alunos mais graduados do que ele ou com mestres, mostrando sua evolução no jogo. Além de jogar capoeira, o aluno que vai trocar de cordas também deve demonstrar sua habilidade para tocar instrumentos e cantar durante a roda.

Nos rituais de batizado e de troca de cordas, o momento em que o Mestre entrega uma corda ao aluno é especial: o Mestre realiza uma transmissão de força para seu discípulo e demonstra confiança nele. Pode-se relacionar essa tradição da capoeira ao que Terrin (2004) chama de Rito de Transmissão de força sagrada, que é quando, em uma comunidade, alguém atribui certa força a certa pessoa. A imagem a seguir mostra Mestre Pintor (BH) entregando a corda de professora à sua aluna Marmota (BH).



Figura 9: Troca de corda. Foto: Leandro Couri, 2009.

Em outras ocasiões especiais também acontecem rodas comemorativas como no caso de aniversário de algum capoeirista ou na despedida de um membro do grupo. Quando é aniversário de algum capoeirista, o aniversariante tem que jogar com todos os outros capoeiristas que estão presentes na roda. Nesse momento, canta-se *Parabéns pra você* no ritmo da roda de capoeira. Quando um membro do grupo está se despedindo, muitas vezes devido à mudança de cidade, é comum que o grupo ao qual ele pertence faça uma roda de despedida para ele. Nesse evento, uma música de despedida é cantada e todos os integrantes do grupo jogam capoeira com a pessoa que está partindo.

Muitos grupos de capoeira festejam as datas de aniversário de nascimento e morte de grandes mestres como Bimba e Pastinha com uma roda em homenagem a eles. Outras datas, como o dia nacional da consciência negra, também são lembradas pelos capoeiristas.

Como já foi dito, cada mestre ou grupo estabelece sua concepção própria sobre suas rodas particulares. Mas a maioria dos rituais da roda de capoeira Angola ou Regional termina com corridos de despedida:

Adeus, adeus,

Já vou-me embora

Eu vou com Deus

E Nossa Senhora

(Domínio público)

Em alguns grupos de Capoeira, na hora do “Adeus, adeus”, a bateria se levanta e caminha dando a volta na roda, seguida pelos outros participantes. No interior da roda, dois jogadores fazem o jogo, que nesse momento é aberto para o jogo de compras. Normalmente, o ritmo sobe na roda na hora da despedida, fica mais acelerado, os jogos são mais curtos e com golpes mais rápidos. A despedida dura até que o berimbau Gunga encerre a bateria.

2.1.2. *Jogo de capoeira*

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Dois capoeiristas jogam capoeira dentro da roda. Os jogadores se cumprimentam com um aperto de mãos no início do jogo e com abraço no final. Ao longo da duração da roda, os pares de jogadores vão sendo trocados. Pode acontecer de um jogador permanecer no jogo e um terceiro entrar para jogar com ele, tirando o segundo jogador do jogo – é o caso de uma “compra” de jogo. Geralmente, o jogo de compra é mais comum na Capoeira Regional, que apresenta jogos com um tempo de duração menor do que os jogos da Angola.

O jogo é composto por sequencias livres de movimentos fluidos, muitas vezes circulares, que são executados obedecendo ao ritmo tocado pelos instrumentos, com um gingado que se assemelha a passos de dança. Esses movimentos são:

- Golpes diretos (frontais) ou rodados (que giram em torno do próprio eixo) – realizados com os pés, mãos, cotovelos, joelhos e cabeça.
- Defesas e esquivas – reações de fuga aos golpes aplicados.
- Contra-golpes – respostas aos golpes com outros golpes, geralmente desequilibrantes com o objetivo de levar o outro jogador ao chão, como, por exemplo, rasteiras e tesouras.
- Movimentos de deslocamento – podem ser usados para se aproximar ou se afastar do parceiro/adversário, ou para ocupar outro lugar dentro da roda, podem ser feitos nos planos alto, médio e baixo, com os pés, mãos ou cabeça no chão (exemplos desses movimentos são os rolês, aús e saltos),
- Chamadas e “volta ao mundo” – momentos de suspensão ou ponto de virada do jogo, que serão analisados mais adiante neste texto.
- Saudações – movimentos de cumprimentar o adversário no início, durante ou no final do jogo e também servem para pedir proteção ao Mestre, ao berimbau, a Deus ou outra entidade protetora.
- Ginga – movimento contínuo e balançado em que o jogador transfere o peso de uma perna para a outra passando pelo centro e posicionando uma perna à frente e a outra atrás, como se desenhasse um triângulo no chão com os pés.

Cada jogador pode executar esses movimentos de inúmeras maneiras e com indefinidas possibilidades de variação, empregando o seu próprio estilo ao jogo. Cada grupo/escola de capoeira tem o seu repertório de movimentos, muitos são comuns a outros grupos, e por isso é possível fazer uma pré-classificação como se fez na descrição anterior. Os nomes dos movimentos também sofrem algumas modificações entre as diferentes escolas.

A partir dos movimentos de capoeira, os jogadores podem criar sequencias de golpes, esquivas ou outras movimentações. O jogo é um diálogo, os jogadores fazem perguntas e respondem a elas. Não há um jogador que vença o jogo. Há momentos em que um consegue efetuar melhor um golpe, ou executar uma entrada, como uma rasteira.

A fotografia a seguir mostra dois jogadores durante um jogo de capoeira em uma roda de rua. Mestre Jaime de Mar Grande (BA) faz um golpe chamado “rabo-de-arraia” e Mestre Pintor (BH) defende com uma “negativa”.



Figura 10: Mestre Jaime de Mar Grande (BA) e Mestre Pintor (BH). Foto: Leandro Couri, 2005.

Não existem recursos que quantifiquem objetivamente vencedores ou perdedores do jogo. Na roda, sempre há possibilidade de uma reversão das situações de fracasso ou de sucesso. Gestos e movimentos como a chamada e a “volta ao mundo” são situações que podem possibilitar ao jogador uma oportunidade de virada de jogo. Na chamada, o capoeirista que propõe o movimento desarticula, momentaneamente, a dinâmica de um determinado jogo, ele cria uma pausa temporária que leva à construção de novas interações na retomada do jogo. Na “volta ao mundo”, os capoeiristas interrompem o jogo, momentaneamente, e circulam a roda, um atrás do outro, até que quem propuser a saída para a “volta ao mundo” retome o jogo já preparado para novas possibilidades de diálogos com o parceiro.

Na fotografia a seguir, Mestre Pintor, do grupo Bantus Capoeira (BH) faz uma chamada de costas para Mestre João Pequeno (BA).



Figura 11: Mestre Pintor (BH) e Mestre João Pequeno (BA). Foto: Acervo Bantus Capoeira, 1997.

“Capoeira que bom não cai

Mas se um dia ele cai, cai bem.” (Vinícius de Moraes e Baden Powell)

Um dos momentos mais esperados do jogo é a queda do capoeirista. O capoeira só cai se encostar alguma parte do corpo – que não seja as mãos, os pés ou a cabeça – no chão. Quem consegue cair (sem por a bunda no chão) e se apoiar, não cai. É comum ouvir mestres comentarem que o bom capoeirista termina um jogo sem se sujar, isto é, sem levar um tombo ou uma “pisada” do adversário.

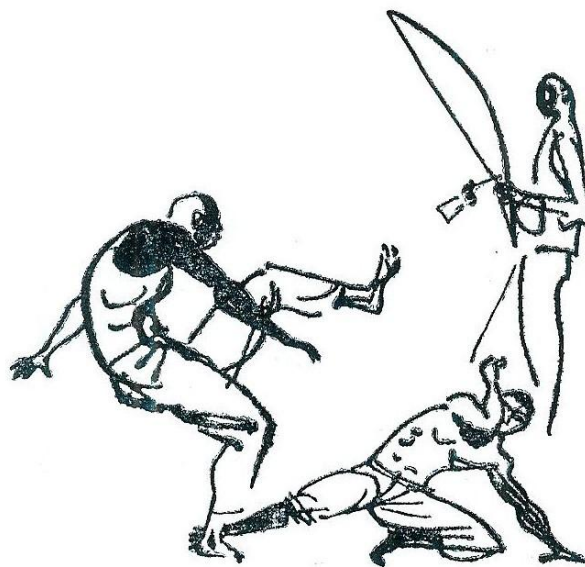


Figura 12: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.18)

No desenho de Caribé, acima, vê-se um jogador de capoeira (o da direita, no plano baixo) aplicando uma rasteira – golpe desequilibrante que leva o parceiro à queda – no outro jogador (à esquerda, em pé, apoiado em apenas uma das pernas). Pode-se dizer, de maneira geral que o objetivo do jogo da capoeira é desequilibrar o parceiro, mais por malícia do que por força física.

A essência da luta sempre esteve no desnorteamento do adversário por meio da malícia e na negaça. A estratégia do bom capoeira era tentar iludir o oponente com trejeitos de mãos e pés, envolvendo-o como uma aranha na teia, até poder aplicar o golpe. No fundo, uma arte de sedução e engano do olhar do outro, cuja tônica não se definia pela pretensão a uma verdade identitária do corpo, mas pela falsidade, isto é, pela tapeação do adversário. “Capoeira é bicho ‘farso’”, resumiam os antigos (SODRÉ, 2002, p.48).

*“Ô Doralice não pegue não,
não me pegue, não me agarre, não me bote a mão”* (trecho de música de capoeira, domínio público)

Não se deve agarrar o adversário, não existem movimentos desse tipo na capoeira. Não é educado que um jogador suje a roupa do outro com as mãos. Teve um tempo em que os jogadores de capoeira usavam uma roupa “alinhada”, como terno claro, para jogar capoeira. Assim, criou-se o respeito e o costume de não tocar a roupa do parceiro com a palma da mão, em muitos movimentos de capoeira, o capoeirista leva suas mãos ao chão e fica com as palmas das mãos sujas. Mestre João Pequeno, em uma oficina realizada em Belo Horizonte em 1998, ensinou que os capoeiristas, ao se abraçarem como gesto de cortesia no final do jogo, não devem tocar as costas do parceiro com a palma das mãos. Na hora desse cumprimento, devem-se usar as costas das mãos.

Não existe uniforme generalizado para se jogar capoeira, mas há um certo tipo de indumentária ou cores das roupas usadas que caracterizam uma escola, ou que identificam o capoeirista com o seu respectivo grupo ou mestre. O traje dos capoeiristas compõe o ritual da capoeira, faz parte da sua tradição, que foi sendo criada ao longo de sua história. No início, quando a capoeira era praticada pelos escravos das fazendas da Bahia, ou no porto do Rio de Janeiro, os negros, muitas vezes, jogavam descalços, com as roupas que estavam vestindo. Mais tarde, quando a capoeira ganha as praças e mercados das cidades, os capoeiristas começam a jogar com as roupas que eram vestidas nas cidades, como ternos e sapatos.

Hoje, existe o costume dos Angoleiros jogarem capoeira de calça comprida, camisa ou blusa de manga – que não deixe os ombros à vista e presas para dentro da calça – e calçados – não se deve jogar Capoeira Angola descalço. Em alguns grupos de capoeira angola, usam-se calças e camisas brancas, como na escola do Mestre João Pequeno. Outras escolas usam as cores amarelo e preto, em homenagem a Mestre Pastinha, que adotara as cores do seu time de futebol como referência para serem usadas na roda da capoeira praticada em sua escola. Há também grupos de Capoeira Angola que escolheram as cores azul e branco, vermelho e preto, preto e branco, roupas coloridas etc.

Na Capoeira Regional, existe uma calça especial, chamada de abadá. Trata-se de uma calça larga branca com uma corda amarrada na cintura. O sistema de cores de cordas (que indica a graduação do capoeirista) e hierarquias na Regional varia de escola para escola. Além da calça branca, o capoeirista pode usar outras calças de qualquer cor, geralmente largas. O tipo de camisa a ser usada pelo praticante é livre e há capoeiristas que gostam inclusive de jogar sem blusa. Também não há normas quanto ao uso ou não de sapatos na Capoeira Regional, o praticante pode escolher o que for melhor para ele e muitos gostam de praticar descalços.



Figura 13: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.23)

2.1.3. *Jogo de condutas*

O círculo da capoeira é o território reservado aos que entram no mundo criado pelo ritual da roda. O jogo da capoeira é uma atividade livre e voluntária que envolve o jogador temporariamente em local específico. O jogo traz elementos cativantes e tem uma estética que associa aspectos de tensão, equilíbrio, contraste e variação. A tensão presente na roda é gerada devido à incerteza do jogo. As qualidades do praticante são postas a prova a todo momento durante o jogo.

Para Terrin (2004), o rito cria vários mundos possíveis. O ritual da roda de capoeira é um mundo criado pelo rito da capoeira. Na capoeira, as regras podem ser entendidas como boas maneiras de como se comportar em uma roda. Existe um código de comportamento que caracteriza a roda de capoeira como um ritual e suas tradições devem ser respeitadas. Os mestres passam esses fundamentos ao aluno que realmente se interessar pela capoeira, que são transmitidos oralmente e durante a prática da roda ou das aulas. Alguns aspectos ritualísticos dessa conduta serão destacados aqui.

Existe uma hierarquia que sustenta a roda e sua formação. Os mestres e capoeiristas mais experientes devem ser respeitados. Por exemplo: na Capoeira Angola, em um jogo onde não há mestres jogando, normalmente, quem está tocando o berimbau Gunga determina o tempo de duração do jogo, chamando, com um toque diferenciado no instrumento, os jogadores para finalizarem o jogo. Quando há um Mestre na roda, quem determina esse tempo é o próprio Mestre. Não é educado interromper o jogo de um mestre. Há jogos em que o Mestre ou a pessoa que está no Gunga escolhe quem vai jogar. Existem rodas em que os jogadores que querem jogar se posicionam próximos do berimbau e há rodas em que o posicionamento dos capoeiristas ao logo da formação do círculo determina os próximos jogadores, sempre os das extremidades mais próximas dos instrumentos.

Na Capoeira Regional há com mais frequência o jogo de compras. Neste caso, o tempo de jogo é determinado por aquele que efetiva a compra para estabelecer um novo jogo. Quem compra o jogo deve ter bom senso para não interromper um diálogo que mal começou, deve esperar o momento certo de comprar o jogo. Para conhecer esse momento certo, o capoeirista precisa de vivência em rodas. O Mestre não pode ensinar isso, o aluno é quem tem que aprender.

É sempre bom que o capoeirista que vai comprar o jogo tire quem está na roda há mais tempo, a não ser que tenha um Mestre jogando. Não se deve tirar um Mestre da roda, pois é ele quem escolhe quando parar. Há também jogos que partem sempre do “pé do berimbau”, sem compras. Neste caso, enquanto dois jogadores estão jogando, outros dois se posicionam agachados próximos aos instrumentos, sem ficar na frente da *bateria*. A duração dos jogos é determinada, na maioria das vezes, pelos próprios jogadores, mas quem está no Gunga também pode interferir nesse tempo.

É sempre esperado que os jogadores se cumprimentem antes e depois do jogo no “pé do berimbau”. Esse cumprimento é, na maioria das vezes, um aperto de mãos. Ao se posicionar para o início do jogo, não se deve atravessar a roda passando na frente dos instrumentos, é bom que o capoeirista, buscando se posicionar para o início de um jogo, contorne a roda e abaixe quando estiver na frente da bateria. Quando termina o jogo, os jogadores retornam ao “pé do berimbau” para se cumprimentarem e se posicionam no final da roda, do lado oposto de onde se encontram os instrumentos.



Figura 14: Cumprimento entre capoeiristas. Foto: Leandro Couri, 2008.

Os capoeiristas revezam entre si as atividades realizadas na roda. Todos passam pela função de tocar instrumentos, jogar capoeira, puxar o canto, responder o coro e bater palmas (este último no caso da Capoeira Regional). No aprendizado da capoeira, o capoeirista aprende os movimentos corporais, a tocar diferentes ritmos de capoeira nos instrumentos da roda e a cantar as músicas de capoeira. A roda é o momento em que o capoeirista mostra o seu conhecimento sobre capoeira, põe em prática o que tem treinado, os movimentos, as músicas que aprendeu ou até mesmo que compôs para a roda e os toques nos instrumentos percussivos. Nas rodas de Capoeira Angola só é permitido trocar o tocador de um instrumento no intervalo entre um jogo e outro. Tanto na capoeira Angola como na Regional deve-se evitar a troca de vários instrumentos de uma só vez. Por exemplo, se um capoeirista vai passar o berimbau para outro e já tem alguém fazendo isso, ele deve esperar o novo tocador começar a tocar para então passar seu instrumento.

Cabe aqui lembrar que todas essas condutas que estão sendo apontadas servem como referências, não são regras engessadas. Cada situação exige um comportamento e o capoeirista deve estar atento para não fugir daquilo que os mestres chamam de fundamentos da capoeira. É sempre bom que um capoeirista, quando visitar uma roda, observe o conjunto de comportamentos dos participantes da mesma e, antes de entrar no jogo ou pegar um instrumento, peça licença e permissão para o Mestre ou para quem estiver comandando a roda.

O jogo tem a capacidade de unir seus jogadores, cria comunidades que “tendem a tornarem-se permanentes, mesmo depois do jogo acabado.” (HUIZINGA, 2007, p.15). Essas comunidades compartilham algo importante, conservam a magia do jogo para além de sua duração.

Existe um forte sentimento de pertencer a um determinado grupo na capoeira. Os grupos de capoeira têm suas marcas, que são amplamente divulgadas nas camisas de capoeira usadas pelos seus praticantes ou por admiradores da capoeira. É comum encontrar, nas escolas de capoeira, roupas à venda para serem compradas por alunos da escola, por turistas que querem levar uma lembrança daquele grupo, por capoeiristas de outros grupos que visitam aquela escola e outros interessados.

A sede dos grupos é muitas vezes ornamentada com instrumentos percussivos, fotografias de mestres importantes, imagens sagradas (santos, orixás, cruz, velas etc.), bandeiras e quadros que caracterizam sua comunidade. Muitos capoeiristas se identificam com os objetos e imagens expostos na sua escola.

Muitos capoeiristas compõem letras de música de capoeira em homenagem ao seu grupo ou ao seu Mestre. Essas cantigas são cantadas nas rodas e aprendidas pelos outros membros do grupo. Outro elemento comum nos grupos de capoeira que identificam aquela comunidade específica é o cumprimento de mãos. Muitos grupos criam uma sequência de apertos de mãos específicas e cada grupo tem a sua, que são praticadas todas as vezes que os capoeiristas daquele grupo se encontram, se cumprimentam ou se despedem.

De acordo com Huizinga (2007), o jogo é um ambiente instável. A qualquer momento a vida cotidiana pode reafirmar seus direitos, interrompendo o mundo o jogo. Isso pode acontecer por uma quebra de regras do jogo, ou devido ao afrouxamento do espírito do jogo ou uma desilusão. A capoeira não está livre desses desencantos. Podem acontecer acidentes que interrompam o jogo. Uma pessoa pode machucar-se gravemente na roda. Dependendo da situação, o Mestre ou quem está conduzindo a roda, interrompe a música e faz o ritual parar. Se houver ferimento devido a um golpe efetuado com a intenção de ferir, o jogador que fez o golpe será punido pelo Mestre ou pelo grupo. A punição, na capoeira, acontece muitas vezes quando o Mestre chama a atenção o jogador para não ter determinado tipo de atitude. Há casos em que esse jogador é retirado da roda e não tem o consentimento de voltar a jogar, ou deve esperar ser chamado, para então poder jogar novamente.

O jogo da capoeira envolve risco. Há casos em que o jogador se machuca sem que o outro tenha tido a intenção de machucá-lo ou o próprio jogador faz algum movimento em que se desequilibra e cai. Se o ferimento for grave, a roda é interrompida para que o capoeirista seja socorrido.

Em alguns grupos, a roda pode ser interrompida para que o Mestre dê um recado ou recomende que os jogadores joguem mais tranquilos ou com mais entusiasmo. Logo depois do recado dado, os instrumentos voltam a ser tocados e a roda continua.

Este capítulo mostrou a roda de capoeira como um ritual praticado por um grupo de pessoas que trazem em seus corpos um repertório técnico corporal conquistado através de um longo processo de socialização, em que códigos foram sendo gradualmente apreendidos por meio de vivências. Esses códigos são compartilhados pelos capoeiristas que conseguem identificar na expressão dos gestos e movimentos a marca do pertencimento dos indivíduos a um determinado grupo social (Capoeira Angola, Regional, um grupo específico ou ao estilo de determinado mestre) e até mesmo a posição hierárquica do capoeirista dentro do seu grupo.

“O ritmo e o rito dão vida e alma à capoeira” (SODRÉ, 2002, p.86). A roda de capoeira é o momento em que o capoeirista põe em prática todo o seu conhecimento sobre capoeira, no jogo e na bateria. Trata-se de um espaço de socialização em que a energia circula dentro da roda. O envolvimento dos capoeiristas com a roda é tão grande que, muitas vezes, um capoeirista se surpreende consigo mesmo ao realizar um movimento sem pensar ou programar, algo que só acontece na roda, devido ao entusiasmo do momento. A harmonia da música em sintonia com os capoeiristas favorece a epifania dos corpos em movimento, trazendo beleza e ludicidade aos movimentos precisos e atléticos de guerreiros e ao gingado com molejo do corpo solto de malandros.



Figura 15: Jogo solto com plasticidade nos movimentos. Foto: Leandro Couri, 2008.



Figura 16 – Desenho 4 de Carlos Wolney, 2010.

3. RITO ESPETACULAR

A capoeira é uma prática cultural espetacular que reúne aspectos de luta, jogo, dança, ritual, espetáculo, *performance*, música, esporte e brincadeira. Este capítulo aponta elementos ritualísticos, espetaculares e performáticos dessa manifestação popular brasileira.

Bião (2007) propõe um léxico para a Etnocologia que visa facilitar ou orientar alguns estudos nessa área. A proposta de Bião (2007) parte da vontade de se conhecer o diferente e o diverso. Passa pelo desafio de se compreender o discurso do entorno do novo objeto que se quer conhecer. Para isso, ele sugere alguns termos no âmbito epistemológico dos objetos de pesquisa e dos sujeitos pesquisadores e no âmbito metodológico. Esta pesquisa utiliza três conceitos do âmbito epistemológico dos objetos. São eles *teatralidade*, *espetacularidade* e *estados de corpo*.

Teatralidade é definida por ele como ação e espaço organizados para o olhar, aplicada a pequenas interações rotineiras. Essa definição pode ser usada em toda interação humana, porque seus participantes organizam suas ações e se situam no espaço em função do olhar do outro. Em todas as ações humanas, as pessoas envolvidas agem, simultaneamente, como atores e espectadores da interação. A consciência reflexiva sobre a ação ou sobre a reação dos envolvidos na interação pode existir de modo claro, difuso ou obscuro.

Para Pavis (2007), o que é teatral pode se referir aos aspectos espaciais, visuais, expressivos de uma cena. Essa seria uma conceituação do senso comum, segundo o autor. Para ele, teatral também seria “o desdobramento visual da enunciação (personagem/ator) e de seus enunciados, a artificialidade da representação” (PAVIS, 2007, p. 372). De acordo com Pavis, teatralidade está relacionada à potencialidade visual.

Espetacularidade é o termo usado por Bião (2007) para designar aquilo que chama, atrai e prende o olhar de quem observa ou participa das interações extraordinárias. Em algumas interações humanas existe a organização de ações e de espaço em função de se atrair e prender a atenção e o olhar das pessoas envolvidas. A distinção entre função do ator e do espectador é mais clara do que na teatralidade. A consciência reflexiva sobre as ações também é mais visível e clara.

Estados de corpo é a expressão usada por Bião (2007) para se referir à indissociabilidade entre corpo e consciência. Ele a utiliza para se reportar às artes do espetáculo que se sustentam na prática e exercício de alteração dos estados de corpo habituais do dia-a-dia. Trata-se de um estado

extracotidiano do corpo construído e mantido apenas temporariamente, com bases em práticas, comportamentos e técnicas.

A capoeira pode ser vista como uma prática cultural com aspectos da teatralidade, da espetacularidade e os corpos dos jogadores estão em estados de expressão alterados. A roda de capoeira é uma interação extracotidiana organizada em um espaço e um tempo determinado. A plasticidade dos corpos se movimentando, o desempenho dos jogadores, o diálogo corporal estabelecido durante o jogo – com perguntas e respostas –, a organização circular da roda, o som da música, o desempenho dos tocadores dos instrumentos e a presença de jogadores, cantador, coro e instrumentos musicais juntos são elementos que chamam e podem prender a atenção e o olhar de quem observa o evento. Esses são alguns elementos que caracterizam a espetacularidade (BIÃO, 2007) da roda de capoeira. Na fotografia a seguir, pode-se notar que a roda, realizada em local público, conquista olhares de interessados que passam por aquele espaço e pelos próprios participantes do evento.

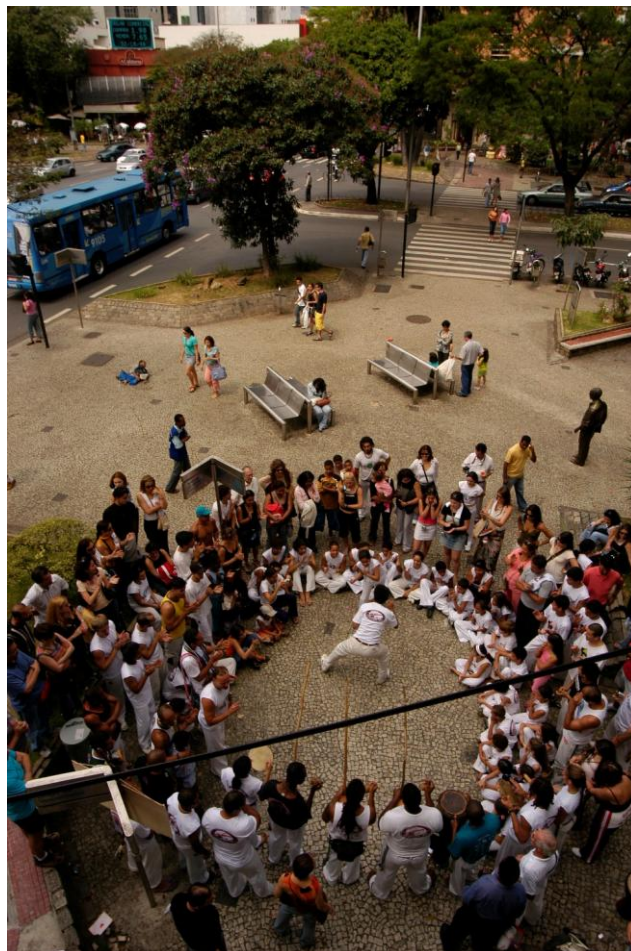


Figura 17: Roda de capoeira na Praça da Savassi, Belo Horizonte. Foto: Leandro Couri, 2005.

Ao longo da duração da roda de capoeira, os participantes, sejam os tocadores, o cantador ou os jogadores (funções que são alteradas constantemente), estão envolvidos naquele evento, seus corpos estão funcionando em um estado diferente do modo como se comportam em suas atividades comuns do cotidiano. Os jogadores precisam despertar um estado de alerta, pois existem golpes no jogo que podem feri-lo se ele não for capaz de se desviar rapidamente. Além desse estado de alerta, os capoeiristas precisam estar concentrados, pois alguns movimentos como, por exemplo, uma bananeira (parada de mãos) exigem equilíbrio e força. A capoeira é uma brincadeira, assim, os jogadores precisam brincar, soltar o corpo, se movimentar como se estivessem dançando. Portanto, juntamente com a concentração e o estado de alerta, os capoeiristas devem se divertir, gingar com molejo no corpo, fingindo estar despreparados para uma luta quando, na verdade, estão muito bem preparados. Os jogadores devem estar com todos os sentidos ativados para poder jogar, prestar atenção no jogo e no seu parceiro, ouvir a letra da música que está sendo cantada, prestar atenção ao toque do berimbau e estar ciente da sua ocupação no espaço para não atingir aos outros capoeiristas que estão em círculo formando a roda. Estes são apenas alguns exemplos que exigem do capoeirista um “Estado de corpo” alterado (BIÃO, 2007).



Figura 18: Olhar atento do capoeirista. Foto: Leandro Couri, 2008.

Veiga (2008) apresenta os temas ritual, espetáculo, *performance* e corpos em situação de risco físico. Para ele, o praticante do ritual e as alterações ocorridas nele são as razões da existência de um evento ritualístico.

Quando um ritual é observado e descrito por um observador, ele se revela apenas parcialmente. A experiência primordial do ritual permanece restrita a quem o pratica.

Diferentemente do ritual, o espetáculo tem no espectador o destinatário do evento. Assim, de acordo com Veiga (2008), quando um espectador observa um ritual, este pode ser visto como se fosse um espetáculo.

Veiga observa que a atividade do espectador altera a natureza daquilo que ele observa. Para ele, quando uma forma de expressão realiza-se visando um público, ela é um espetáculo. Mas, quando uma *performance* visa o próprio praticante ou a própria comunidade que pratica a atividade, trata-se de um ritual.

No caso do espetáculo, a presença do observador é essencial. O espetáculo é concebido para ser visto.

A partir dessa concepção, pode-se entender a roda de capoeira como um ritual para seus praticantes e espetáculo para quem a observa. Uma roda de capoeira pode acontecer em lugares privados como escolas de capoeira e também em locais públicos, como em praças e ruas da cidade. Em ambos os casos, a roda acontece independentemente da presença ou não de um público espectador. Isso é um aspecto que a configura como evento ritualístico.

A capoeira não visa ser assistida por um olhar de fora, mas em muitos casos, como em uma roda de rua, ela se torna um espetáculo para quem a vê. Os próprios capoeiristas que compõem o coro podem ser considerados público, um público que participa cantando e torcendo para os jogadores. Quem está de fora, apenas assistindo à roda, também pode aproximar-se, juntar-se ao círculo e participar do coro.

O público pode participar mais ativamente do que respondendo ao coro e torcendo pelos jogadores. A roda de capoeira de rua muitas vezes é aberta à participação de quem se interessar. Basta chegar, pedir licença ao Mestre ou a quem estiver comandando a roda e jogar ou tocar algum instrumento.

“A essência da arte está no ritual, naquilo que ele tem de auto-expressivo, de auto-suficiente, de não espetacular. Naquilo que o ritual possui de mais elementar; a alteração dos sentidos cotidianos de seus participantes.” (VEIGA, 2008, p. 66). Ele acredita que a origem da arte deve

estar nos processos sensoriais que ela produz nos artistas, não na obra acabada ou nos possíveis efeitos que a obra tenha sobre o público.

A *performance*, quando visa a uma plateia, é um espetáculo expressivo; quando visa essencialmente ao praticante, tende a ser auto-expressiva. Isso não quer dizer que um ritual não possa ter espectadores, mas seu objetivo primeiro é envolver o praticante e produzir experiências sensoriais não-cotidianas (VEIGA, 2008). Um espetáculo expressivo só se realiza quando há a presença de um espectador. O ritual acontece independentemente da presença da plateia.

A roda da capoeira é uma manifestação única, que nunca se repete. Por isso, não é impossível referir-se a ela como uma performance artística, além de ser um espaço de sociabilidade que aproxima povos distantes, como mostra sua globalização. Nesse lugar ritual os limites do corpo são testados, a sonoridade percussiva ressoa nos instrumentos, os cânticos afirmam a poética do jogo, É também um local onde o mestre exerce seu saber para uma platéia de discípulos e observadores. (CASTRO, 2008, p.38).

Performance na roda de capoeira

Para apresentar o tema da *performance*, esta pesquisa buscou os conceitos de dois autores – Cohen (2002) e Schechner (2003). A partir das referências escolhidas, foram apontadas possíveis características performáticas da roda de capoeira.

Cohen (2002) apresenta o termo *performance* e discute alguns conceitos que envolvem essa arte. Começa generalizando e definindo *performance* como uma expressão cênica e acrescenta que também pode ser entendida como uma função do espaço e tempo. Ou seja, para alguma expressão cênica se caracterizar como *performance*, ela deve estar acontecendo em um determinado instante e em determinado local.

Cohen (2002) aplica o conceito de expressão cênica caracterizado no teatro como uma tríade básica (atuante – texto – público) na formulação do termo *performance*. De acordo com o autor, o atuante não precisa ser necessariamente um humano, pode ser um boneco, um animal ou até mesmo um objeto. Ele propõe que a palavra *texto* deva ser entendida como um conjunto de signos que podem ser verbais, imagéticos ou indiciais (como, por exemplo, sombras, luzes ou fumaça). E o público, na *performance*, pode ser um espectador ou se tornar um participante.

A partir dessa conceituação de Cohen, podemos analisar a roda de capoeira como uma expressão cênica que acontece em certo espaço e durante determinado tempo, onde os jogadores são os atuantes, o texto está desenvolvido do jogo pelos capoeiristas, na relação da música com os corpos e em outros elementos presentes na roda e o público está representado por quem está assistindo a atividade. O espectador pode tornar-se atuante, entrando na roda e realizando um jogo. Ou pode participar cantando ou tocando algum instrumento musical que acompanha a roda.

A *performance* está relacionada com a arte viva (*live art*). “É uma forma de ver arte em que se procura uma aproximação direta com a vida, em que se estimula o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado.” (2002, p.88). O artista passa a ser sujeito e objeto de sua obra.

A linguagem da *performance* é uma experimentação sem expectativas com relação ao público e sem compromisso com a mídia. Pode ser considerada como uma forma de teatro (cênico-teatral), pois se trata de uma “expressão cênica e dramática – por mais plástica ou não intencional que seja o modo pelo qual a *performance* é constituída, sempre algo estará sendo apresentado, ao vivo, para um determinado público, com alguma ‘coisa’ significando.” (COHEN, 2002, p. 6).

Cohen diz que a *performance* não se estrutura numa forma aristotélica, com começo, meio, fim e linha de narrativa. Diferentemente do teatro tradicional, o apoio da *performance* se dá em uma interdisciplinaridade de linguagens.

O *performer* não representa personagem e também não atua em seu estado cotidiano. “Quando um *performer* está em cena, ele está compondo algo, ele está trabalhando sobre sua ‘máscara ritual’ que é diferente de sua pessoa do dia-a-dia.” (COHEN, 2002, p.58).

Em uma roda de capoeira, os capoeiristas procuram ser espontâneos e deixar seus corpos livres para experimentações e improvisações que surjam na hora do jogo, sem preparo. Por mais que não se preocupem com o resultado estético de seus jogos, os jogadores estão sendo observados, ao vivo, pelos demais capoeiristas, isso constitui uma apresentação.

A capoeira reúne aspectos de diferentes linguagens como os corpos em movimentos que são muitas vezes semelhantes a corpos que dançam. A presença de instrumentos percussivos e cantigas cantadas ao vivo trazem o aspecto musical da roda. Os capoeiristas, assim como os *performers*, quando realizam um jogo em uma roda, não representam personagens e também não estão em seu estado cotidiano. Eles estão sendo vistos, seu estado está modificado, mesmo que eles não o façam propositalmente.



Figura 19: Roda de capoeira em Casa Branca (Brumadinho, MG). Foto: Máira Cesarino, 2009.

Na fotografia anterior, Mestre Ciro (BA) faz uma chamada para aluna do grupo Bantus Capoeira. Os jogadores brincam, compõem um jogo e sabem que estão sendo observados.

O espetáculo de *performance* procura passar sensações por meios de signos, não se preocupa em apresentar um discurso racional. É mais importante o como fazer do que o que fazer. É uma linguagem que rompe com a representação e valoriza o instante, caracterizando-se como uma situação de rito.

Na performance há uma acentuação muito maior do instante presente, do momento da ação [...]. Isso cria a característica de rito, com o público sendo não só mais espectador, e sim, estando numa espécie de comunhão [...].

A característica de evento da performance [...] acentuam essa condição, dando ao público uma característica de cumplicidade, de testemunha do que aconteceu. (COHEN, 2002, p. 97/98).

O imprevisto é algo sempre presente na *performance*, por mais que se tenha algo organizado para ser apresentado, quase nunca se trata de um espetáculo fechado, pronto. A situação de imprevisto para o espectador e para o *performer* proporciona a quebra da representação e a aproximação com situações de vida – que pressupõem o inesperado. (COHEN, 2002).

Cohen diz que o ator ou *performer* nunca está só atuando. Para ele, não existe estado de espontaneidade absoluta. Mesmo quando o ator está em situação autorreferente, ele está em um estado de representação. Trata-se de uma situação paradoxal em que dois extremos se tocam: “eu não sou mais ‘eu’ e ao mesmo tempo eu não ‘represento’” (2002, p.96).

O atuante, na *performance*, é criador e intérprete da obra. O *performer* trabalha com suas habilidades, suas idiossincrasias, desenvolve a criação de um repertório próprio. Isso configura a marca, o estilo ou a linguagem própria do artista ou do grupo.

Na roda de capoeira, os capoeiristas estão ocupados em jogar capoeira, o foco deles está na ação e não no que essa ação possa vir a significar, embora a roda seja um lugar repleto de significados.

Imprevistos acontecem a todo o momento no jogo de capoeira, os jogadores tem seus repertórios de movimentos, mas eles lidam com o inesperado a cada instante, não sabem o que seus parceiros de jogo vão fazer, estão sempre improvisando. Cada capoeirista tem sua marca própria, um estilo de jogo que o caracteriza. Os membros de um mesmo grupo de capoeira conseguem identificar o estilo de cada jogador. Isso faz com que na roda, algumas vezes jogadores consigam prever a ação de seus companheiros e jogar com mais variedades de contra-ataques.



Figura 20: Um capoeirista que salta, surpreende seu parceiro com um movimento inesperado. Foto: Leandro Couri, 2008.

Schechner (2003) discursa sobre diversas maneiras de se entender a *performance*, seja ela artística, cotidiana ou ritualística. Para ele, a *performance* é “um conceito que se refere a eventos definidos e delimitados, marcados por contexto, convenção, uso e tradição.” (2003, p. 25). Mas,

ele explica que qualquer evento pode ser examinado como se fosse *performance*. Para isso, é necessário investigar o que o evento faz, como ele interage e se relaciona com outros elementos.

O autor explica que fazer *performance* é um ato que pode ser entendido em relação a ser, fazer, mostrar-se fazendo e explicar ações demonstradas. Schechner (2003) afirma que ser é existência em si mesma. Fazer é a atividade de tudo que existe. Mostrar-se fazendo é performar e explicar as ações demonstradas – é o trabalho dos *Estudos da Performance*. É um esforço reflexivo para compreender o mundo da *performance* e o mundo como *performance*.

Para Schechner (2003), *performances* artísticas, rituais ou cotidianas são feitas de comportamentos restaurados. O autor esclarece que comportamento restaurado são os comportamentos duplamente exercidos, ações que as pessoas treinam ou praticam várias vezes para conseguirem desempenhar. No caso de uma *performance* teatral, por exemplo, os atores ensaiam repetidas vezes suas ações, textos e marcações para realizá-las em suas atuações. Schechner lembra que também as ações cotidianas são repetidas e treinadas diversas vezes ao longo de nossa existência, fazem parte do nosso aprendizado. No caso de alguns rituais, como o nosso objeto de estudo, os capoeiristas se preparam para o evento, treinam golpes, esquivas, aprendem as músicas para que na hora do ritual – a roda – eles consigam improvisar suas ações a partir daquilo que já aprenderam antes.

De acordo com Schechner (2003), apesar de as *performances* serem feitas de pedaços de comportamentos restaurados, cada uma é diferente das outras. Os comportamentos restaurados podem ser recombinaados em inúmeras variações.

Para Schechner (2003), *performance* ocorre apenas ação, interação e relação. O *performer* faz alguma coisa, realiza uma ação.

O autor observa que a *performance* ocorre em oito tipos de situações, que podem ser distintas ou concomitantes. São elas: na vida diária (cozinhando, socializando-se, vivendo), nas artes, nos esportes e entretenimentos populares, nos negócios, na tecnologia, no sexo, nos rituais e na brincadeira. (SCHECHNER, 2003)

Schechner (2003) diz que o observador sempre toma um objeto para estudo a partir de sua própria origem cultural. Por isso, muitas vezes um objeto que é considerado arte em uma cultura, em outra faz parte de objetos ritualísticos. Ele discute como a classificação arte é difícil de ser definida e como pode ser complexo separar arte de ritual. Para ele, decidir o que é arte depende do contexto, uso e convenções locais. O autor comenta que mesmo quando uma *performance*

possui forte dimensão estética, ela não é, necessariamente, arte. Ele exemplifica esse comentário citando a beleza dos movimentos dos jogadores de basquete, tão belos quanto os de um bailarino. Mas, o basquete é esporte e o *ballet* é arte. Schechner (2003) também comenta o desempenho de alguns atletas que praticam esportes de áreas próximas das artes, como patinação e ginástica artística. Nessas modalidades não há um método quantitativo para determinar vencedores. O autor explica que esses atletas estéticos são avaliados qualitativamente e que suas *performances* se parecem com apresentações de dança.

Os temas abordados no parágrafo anterior podem ser utilizados para algumas reflexões no estudo da capoeira e no desempenho dos capoeiristas. A plasticidade dos movimentos dos corpos dos jogadores apresenta traços estéticos que podem ser avaliados por muitos como belos. Não se quer enquadrar a capoeira como arte, mas, a música, o gingado dos corpos e interação dos jogadores disparam efeitos estéticos. A capoeira apresenta aspectos esportivos, ritualísticos, performáticos, festivos, brincantes, espetaculares e de luta.

Schechner (2003) explica que o teatro enfatiza a narração e a personificação. O esporte, a competição. E o ritual, a participação e a comunicação com seres ou forças transcendentais. A capoeira compartilha de tais características apontadas por Schechner para se referir ao teatro, ao ritual e ao esporte. Durante o jogo da capoeira, os jogadores estabelecem um diálogo, narrado por seus corpos em situação de improviso constante. Muitas vezes, também o cantador contribui para a narração do que está acontecendo na roda por meio das letras das cantigas. Os golpes e defesas realizados pelos jogadores caracterizam a luta e enfatizam o aspecto competidor que pode acontecer durante alguns momentos da roda de capoeira. Vista como um ritual, a roda de capoeira reúne seus praticantes em um evento afirmando o aspecto de comunidade entre eles. Durante a roda, muitas vezes instala-se uma atmosfera sagrada, dentro do círculo. Muitos jogadores costumam pedir proteção espiritual antes de realizar um jogo.¹⁰

“*Performances* são comportamentos marcados, emoldurados ou acentuados, separados do simples viver – ou *comportamentos restaurados restaurados* (SCHECHNER, 2003, p. 35). O autor ressalta que todos os comportamentos são restaurados, consistem em recombinações de partes de comportamentos previamente exercidos e podem ser marcados por convenções estéticas

¹⁰ Como no movimento de saudação realizado pelos jogadores agachados ao “pé” do berimbau antes de dar início ao jogo, como foi descrito no capítulo anterior.

como no caso do teatro, ou podem estar contidos nas ações codificadas, como as regras de um jogo.

Schechner (2003) explica que qualquer ação pode ser *performance* desde que o contexto histórico-social, as convenções e a tradição a qualifiquem como tal. O autor esclarece que não há nada inerente a uma ação que a caracterize ou não como sendo uma *performance*. A prática cultural de uma sociedade é que fará com que algumas coisas sejam vividas como *performance* e outras não. “Ser ou não ser *performance* independe do evento em si mesmo, mas do modo como é recebido e localizado em um determinado universo.” (SCHECHNER, 2003, p.38).

Partindo da afirmação de Schechner (2003) de qualquer comportamento, evento, ação ou coisa pode ser estudado como se fosse *performance* e analisado em termos de ação, comportamento e exibição, pode-se considerar a roda de capoeira como uma *performance*. Os jogadores, tocadores, cantadores e participantes estão realizando uma ação previamente preparada. A roda é o momento dos jogadores recombinares os comportamentos previamente estudados e praticados durante os treinos. Em muitos casos há uma tradição de fazer a roda em tal dia e em determinado local. Quando a roda acontece em um lugar público, os capoeiristas estão agindo e se mostrando para o público que transita naquela rua e para os demais participantes. Quando a roda acontece em locais fechados, como em academias, os jogadores estão se mostrando uns para os outros. Todas as ações são carregadas de significados. Cada jogador tem uma maneira muito particular de realizar sua *performance* na roda.

Schechner (2003) aponta algumas funções da *performance*: entreter; fazer algo belo, marcar ou mudar identidade; fazer ou estimular uma comunidade; curar; ensinar; persuadir ou convencer; lidar com o sagrado e com o demoníaco.

O autor afirma que não há hierarquia entre as funções apontadas, para algumas pessoas certas funções serão mais importantes do que outras, dependendo também da situação. Muitas *performances* exercem mais de uma função ao mesmo tempo e muito raramente uma *performance* focaliza apenas uma.

A roda de capoeira apresenta diversas das funções da *performance* mencionadas por Schechner (2003). Uma roda tem a função de entreter e agradar seus praticantes e observadores. A habilidade corporal dos jogadores, a plasticidade dos movimentos de capoeira e a música produzida pelos instrumentos da roda podem proporcionar prazer estético para quem participa e para quem assiste. A roda de capoeira é um lugar para se marcar a identidade do grupo e, no caso

de rodas especiais como as de batizado ou formatura de aluno, pode também mudar ou garantir a identidade daquele membro. A reunião frequente de vários participantes na roda de capoeira estabelece um sentimento de comunidade entre os participantes, que se sentem parte de um time. Um mestre de capoeira pode aproveitar a situação da roda para ensinar determinados comportamentos a seus alunos. Os capoeiristas presentes na roda aprendem muito quando observam jogos realizados por outros jogadores e quando escutam músicas novas cantadas por diferentes cantadores. Capoeira não é religião, mas está próxima do sagrado, muitos de seus praticantes evocam entidades protetoras para que lhes protejam durante a roda.

Schechner reforça que *performances* são referentes a eventos definidos, delimitados, marcado por contexto, convenção, uso e tradição. O autor explica que existem várias maneiras de se entender uma *performance*. Ele sugere algumas questões que podem ser usadas para examiná-las. “Como um evento dispôs do espaço e se revelou ao longo do tempo? Que roupas e objetos especiais foram utilizados? Que papéis foram interpretados e como estes diferem (se é que diferem) daquilo que os *performers* realmente são? Como os eventos são controlados, distribuídos, recebidos e avaliados?” (SCHECHNER, 2003, p.48).

No capítulo anterior, foi feita uma descrição da roda e do jogo da capoeira que respondem a essas questões propostas por Schechner (2003) nos estudos da *performance*. Uma breve retomada de algumas ideias será feita a seguir com o intuito de dialogar com as questões apresentadas pelo autor. Uma roda de capoeira acontece em um determinado espaço e tem seu início e término marcados por interferências sonoras do berimbau Gunga. A roda tem uma disposição espacial circular e é formada por jogadores, coro, bateria de instrumentos percussivos e cantador. Muitos capoeiristas que seguem o gênero Capoeira Regional vestem calça branca (abadá) com uma corda que indica sua gradação e grau de hierarquia dentro de seu grupo. Em dias de eventos especiais como batizados e rodas de festas, eles vestem também camisa branca. Os capoeiristas que praticam a Capoeira Angola se vestem com calça e blusa que seguem as cores de suas respectivas escolas. Os papéis assumidos pelos capoeiristas na roda correspondem ao grau de hierarquia que eles possuem dentro de seus grupos. Mas, também existem os papéis que devem ser seguidos por quem toca os instrumentos. Por exemplo, quem comanda a roda é o berimbau Gunga, isso significa que quem estiver tocando este instrumento, mesmo que não seja um mestre, está coordenando a roda naquele momento. Durante o jogo, os papéis exercidos são alternados constantemente. Ora um jogador está comandando, ora ele está respondendo à proposta de seu

parceiro. Em determinados jogos, os capoeiristas que estão jogando são camaradas, mas, a qualquer momento, podem transformar-se em adversários e logo depois podem brincar como parceiros novamente. Na vida cotidiana, muitos capoeiristas mantêm o respeito pelos mestres e professores de capoeira. As rodas de capoeira são programadas e controladas pelos mestres ou capoeiristas anfitriões que convidam outros para participarem. No caso de acontecer algo inesperado que vá contra os princípios do mestre que comanda a roda, ele pode retirar alguém da roda ou pedir para que aquilo não se repita. A avaliação de uma roda de capoeira acontece sensorialmente pelos capoeiristas presentes que sentem a energia do jogo, do canto e dos toques. Quando uma roda está boa, os capoeiristas costumam dizer que a roda está com *axé*.

Esta pesquisa apresenta o tema *performance* porque a capoeira tem características expressivas em comum com esse campo das artes cênicas, como algumas citadas acima. Mas traçar um paralelo entre capoeira e *performance* ou apontar todas as possibilidades de compreensão deste último termo não são o objetivo principal deste trabalho. Terrin (2004) faz um recorte de diversos olhares de estudiosos que se dedicaram a estudar a *performance*. Esta pesquisa faz uso das ideias indicadas por Terrin (2004) para aproximar esse conceito da capoeira. Terrin ressalta a importância de se distinguir *performance* de comportamento. Fazendo referência a outros teóricos como L. Sullivan, ele esclarece que “na *performance* existe uma qualidade do conhecimento como algo que se constitui no nível simbólico e que, por isso, comporta alguma coisa criativa, realizada, e também transcendente em relação ao curso ordinário dos eventos.” (TERRIN, 2004, p. 352). Para ele, a *performance* é uma ação comunicativa que precisa ser reconhecida como tal. Trata-se de uma ação regulada por normas. Portanto, é também repetível.

O autor aponta algumas características da *performance* como a existência de um deslocamento da consciência, que seria a própria consciência da *performance*. Esse movimento de deslocamento da situação torna possível um momento de reflexão, de escutar a si próprio.

Outra característica da *performance* é a sua intensidade, que está relacionada ao termo fluxo. Para Schechner, mencionando por Terrin (2004), o fluxo é concentração e a presença em determinada realidade. A intensidade da *performance* está associada à imersão total no evento, fazendo dele um momento de concentração de tempo, espaço, energia, som e movimento.

Outro elemento da *performance* é a interação entre *performer* e plateia: é um momento de comunicação de troca de experiências. Para que seja possível essa troca, sem estranhamento entre

plateia e *performer*, é necessário que se estabeleça um contexto específico de execução da *performance*.

A roda de capoeira, apesar de ser um evento frequente na vida dos capoeiristas, é sempre carregada de uma intensidade que a difere da vida cotidiana e até mesmo dos treinos e aulas de capoeira. No momento da roda, os capoeiristas concentram suas energias naquele evento. Durante o jogo, o capoeirista está imerso no fluxo da roda. Mesmo concentrado em seu jogo, o capoeirista está sempre se mostrando para uma plateia, mesmo que não seja esse seu objetivo na roda. Ele está sempre sendo visto pelos outros membros da roda ou por quem estiver assistindo a essa prática.

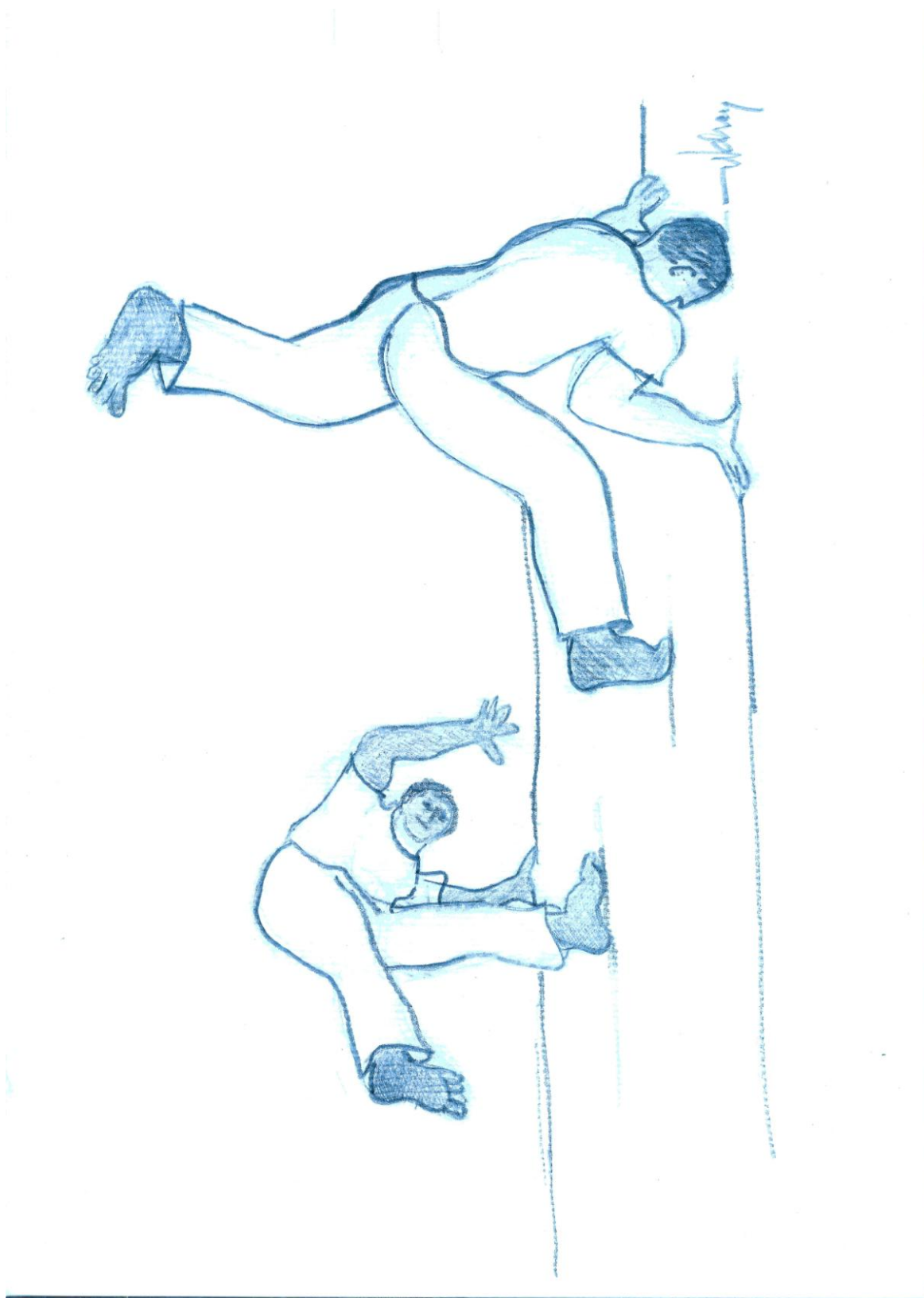


Figura 21 – Desenho 5 de Carlos Wolney, 2010.

4. A IMPROVISAÇÃO NA RODA DA CAPOEIRA

O jogo da capoeira tem muitos aspectos que se assemelham aos da improvisação teatral. Para apontar algumas dessas semelhanças, buscou-se referência nos estudos desenvolvidos por Muniz (2006a e 2006b) e Johnstone (2000). É na roda que os capoeiristas têm a oportunidade de por em prática o seu repertório de movimentos e experimentar diálogos com o outro jogador, estabelecer um jogo improvisado, que pode ser entendido como um texto, traçando um paralelo com o teatro, construído na hora da atuação. Para Muniz, a improvisação cênica é a “arte da reorganização das ferramentas do ator, de sua bagagem e recursos, a partir de estruturas dramáticas conhecidas e estudadas que o permitem recriar, a cada apresentação, algo de novo e surpreendente” (2006a, p.17).

Muniz (2006b) destaca os pontos fundamentais da improvisação propostos por Johnstone. Esses pontos facilitam o desbloqueio da imaginação e propiciam o desenvolvimento de cenas improvisadas. São eles: a escuta; o rebote; a oferta; a aceitação e o bloqueio; o jogo de *status*; a criação e quebra de rotinas.

O ator-improvisador deve estar aberto e atento aos estímulos e dar-lhes a importância que merecem. Escutar, de acordo com Muniz, é “estar disponível às ofertas e aos estímulos provenientes de nossos companheiros, do público, do espaço e de nós mesmos” (2006b, p.13). A autora explica que a escuta aos estímulos leva a associações, a reações. Na improvisação é interessante que o tempo entre um estímulo e sua reação seja dinâmico. O ator deve procurar fazer livres associações referentes ao estímulo escutado.

As reações aos estímulos são chamadas de rebote, segundo Muniz (2006b). Para ela, o rebote pode acontecer de diversas maneiras. O mais importante é que o tempo de reação seja breve. Não é bom que haja tempo para a dúvida. Deve-se valorizar a primeira reação, o primeiro impulso. Duvidar entre possíveis rebotes é censurar a imaginação.

Muniz propõe o esquema da “situação ideal” de uma cena improvisada: A escuta gera um rebote, que gera um desenvolvimento desse rebote, que gera escuta, que gera rebote, que gera um desenvolvimento desse rebote e assim sucessivamente.

Na roda de capoeira, o jogador que está jogando deve estar atento aos estímulos que chegam até ele e reagir imediatamente, sem vacilar na hora da resposta. Por exemplo, um jogador

realiza um golpe, o outro reage com uma esquivada a esse golpe e desenvolve essa ação transformando a esquivada em um movimento que se transforma em um golpe, o outro jogador reage a esse golpe com outro movimento. Assim, há várias maneiras de se reagir a um estímulo proposto por um capoeirista no jogo. Pode ser uma esquivada, um contra-ataque, uma saída com outro golpe. Além dos estímulos vindos do parceiro de jogo, há outras possibilidades de estímulos na roda, como as letras das cantigas de capoeira que influenciam as atitudes no jogo e também podem ser rebote de alguma ação realizada pelos jogadores. Por exemplo, o jogo pode estar um pouco travado, sem escuta, e o cantador pode sugerir que os jogadores deem uma “volta ao mundo”¹¹ cantando: “O Iaiá mandou dar/ Uma volta só!...”. Um exemplo de uma situação de jogo que provoca um rebote no cantador é o caso de uma rasteira aplicada em um dos jogadores, mas quem levou a rasteira não chega a cair totalmente, consegue se proteger levando as mãos ao chão antes de cair sentado. O cantador, ao ver o acontecido, pode cantar: “Escorregar não é cair, é um jeito que o corpo dá...”

Na improvisação, segundo Muniz (2006b), o ator deve aceitar os estímulos/oferta para que a ação improvisada avance. Quando um improvisador nega uma oferta, a improvisação cai, geralmente, em confronto entre duas propostas, fazendo com que o público perca o interesse pela cena.

Na capoeira há constantes ofertas vindas dos dois jogadores. Para que o jogo se desenvolva, é preciso aceitar a proposta do parceiro e jogar com ela, transformá-la e propor em cima dessa oferta. Se um dos jogadores não deixa o jogo fluir, fica apenas bloqueando o jogo do outro, esperando uma oportunidade para derrubá-lo, o jogo fica travado, e, conseqüentemente, desinteressante para quem joga e para quem o vê. Diferentemente da improvisação cênica, a capoeira não tem como objetivo ser uma apresentação para uma plateia, mas apresenta características espetaculares. Portanto, é esperado que o jogo seja interessante para quem joga, para quem toca, canta ou quem apenas assiste. Assim, um jogo fluido, com aceitação de propostas prende mais o olhar e a atenção de todos os participantes da roda.

Outro ponto fundamental da improvisação é o jogo de *status*. “As relações em cena se definem pela flutuação do *status* entre os personagens” (MUNIZ, 2006b, p.13). A autora explica

¹¹ “Volta ao mundo” é um momento do jogo em que os jogadores suspendem temporariamente a ação de golpes e esquivadas e circulam a roda caminhando e logo retomam o jogo.

que, de acordo com Johnstone (2000), na improvisação e na vida, a relação entre os personagens se constrói à medida que cada um atua, estabelecendo um jogo flutuante de *status*. Um personagem atua hora com *status* alto, hora com *status* baixo.

Os capoeiristas, durante um jogo, têm seu *status* alterado constantemente. Quase sempre, o jogador tenta jogar com *status* alto, mas pode acontecer de, na tentativa de estar por cima o tempo todo, ele acabar tendo seu *status* rebaixado. Por exemplo, se um jogador estrutura seu jogo agressivamente, de maneira que só ele ataque, para os olhos de quem assiste ao jogo, esse jogador está com *status* baixo, pois, de acordo com Johnstone, em muitos casos o observador tem empatia por quem está sofrendo em uma relação e isso acaba por subir o *status* de quem está por baixo.

Para Johnstone (2000), saber jogar com *status* é uma questão de habilidade. As alterações de *status* ocorrem o tempo todo. Quando há um conflito, elas ficam mais latentes. No jogo capoeira há conflitos, isso faz com haja muita oscilação de *status*. Quem ataca pode estar com *status* alto e cair de *status* rapidamente se o seu parceiro de jogo conseguir sair bem do ataque e surpreendê-lo com um eficiente contra-ataque.

Johnstone (2000) explica que na cena os personagens podem desempenhar um *status* oposto ao qual eles acham que estão desempenhando. Na capoeira isso também acontece. Aparentemente, o jogador que se movimenta muito, faz muitos floreios, está com *status* alto. Mas, pode ser o contrário. O gasto de energia desnecessário para executar o excesso de movimentos pode caracterizar uma postura de *status* baixo. Muitos mestres de capoeira mais antigos, com muita experiência e uma boa visão de jogo, se movimentam precisamente e apenas o necessário, guardam sua energia para aplicá-la em um golpe realmente efetivo. Isso mostra sua sabedoria e caracteriza seu *status* alto.

Muitas vezes, quem consegue visualizar a possibilidade de efetivar um golpe, mas tem a destreza de parar ou segurar o golpe a poucos centímetros do parceiro, mostra ter mais domínio dos movimentos do que quem concretiza realmente o golpe. Nesse caso, o jogador que para o golpe em vez de efetivá-lo, joga com *status* alto. Enquanto o que aplica realmente o golpe, nem sempre está jogando com *status* alto, apesar de acreditar estar por cima.

De acordo com Johnstone (2000), quando um personagem de *status* muito alto é destronado, todos sentem prazer. Na capoeira, quando um aluno iniciante consegue derrubar um capoeirista experiente como um professor, contra-mestre ou mestre, todos que estão participando

da roda e conhecem a diferença de graduação entre os jogadores vibram com a queda do experiente e com o sucesso do iniciante.

Johnstone (2000) explica que as pessoas têm um *status* preferido para jogar e se aperfeiçoam nele. Há quem prefira jogar com status baixo e quem prefira o alto. Na roda de capoeira isso também acontece. Há capoeiristas que preferem jogar no ataque, com uma postura de comando, enquanto há outros que preferem as esquivas, o corpo mais fechado, sem muita exposição, sempre esperando o que vem do outro.

Algumas posturas ilustram bem o tipo de *status* em que se está jogando. Posições arqueadas, muito protegidas, normalmente apontam um *status* baixo. Já posturas abertas e alongadas são mais adotadas por quem está jogando com *status* alto.

Na roda de capoeira, essas posturas podem facilmente ter o *status* invertido, o jogador tem que saber dominar bem o jogo para se manter no status desejado. Quem adota uma postura mais aberta parece estar por cima, mas pode estar muito desprotegido, e deve estar atento para possíveis ataques, pois está mais exposto. Os capoeiristas experientes se mostram desprotegidos, quando na verdade estão bem preparados para responder a um golpe. Eles fingem estar distraídos, mas estão atentos. Já os jogadores que ficam o tempo todo muito protegidos, com posturas mais fechadas, podem ser mais difíceis de serem pegos em um ataque, pois nunca se expõem. Mas isso pode travar o jogo impedindo a fluidez dos movimentos, fazendo com que o jogo fique desinteressante. Isso abaixa seu status.

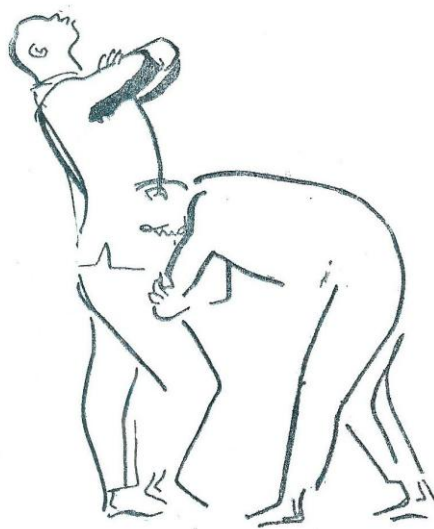


Figura 22: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.25).

O desenho anterior, de Caribé, mostra dois jogadores de capoeira realizando um movimento de chamada¹². O jogador que está de pé, à esquerda (1), foi quem chamou o outro (2), que respondeu à chamada abaixado à altura da cintura do jogador 1. A ilustração sugere que o jogador 1 esteja com status alto, devido à sua postura alongada, que indica uma posição de superioridade em relação ao jogador 2.

Para Muniz (2006b), na improvisação cada ação estabelece uma rotina que deve ser desenvolvida até que perca seu interesse para o público. Na capoeira o jogo se estabelece por meio de movimentos que funcionam como perguntas e respostas. Se o jogo continua sempre na mesma frequência, pode se tornar previsível e desinteressante para os jogadores e para o coro. Assim, é bom que os jogadores introduzam elementos surpreendentes durante o jogo para estabelecer uma quebra de rotina. No caso da Capoeira Regional, um salto mortal ou uma acrobacia de difícil execução realizada no meio de um jogo de golpes pode surpreender o parceiro e gerar um novo tipo de energia para o jogo. Na Capoeira Angola, uma chamada para o passo a dois pode ser usada como uma proposição de um novo desenvolvimento do jogo. Em ambos os estilos, o recurso de variação de ritmo em um ou mais movimentos pode também causar esse estranhamento provocando quebra da rotina. O tocador do berimbau Gunga também pode provocar uma quebra de rotina ao mudar o tipo de toque executado, convocando os jogadores a mudarem o estilo de jogo ou o comportamento dentro da roda.

¹² Chamada ou chamada para o passo a dois é um momento do jogo que pode ser realizado de diversas maneiras. Assim como a “volta ao mundo”, é um momento de suspensão temporário de jogo. Funciona como um breve intervalo que pode ter diversas funções como estudo de novas estratégias de jogo, pausa para que um dos jogadores respire, retomada de forças para um jogador que tomou uma queda, interrupção de um possível rebote proveniente de um ataque com sucesso e outros.



Figura 23: Salto mortal na roda de capoeira. Foto: Leandro Couri, 2008.

Na improvisação cênica, Muniz (2006b) afirma que o ator-improvisador deve ter grande consciência do interesse de cada ação realizada em cena. Além disso, deve estar atento a cada pequena reação do público. A autora assegura que a capacidade de percepção do público e domínio do tempo de cada ação requer grande treinamento e experiência do ator-improvisador.



Figura 24: Olhar atento na roda, escuta aberta e pronto para rebote. Foto: Leandro Couri, 2008.

O capoeirista, diferentemente do ator, não tem o objetivo específico de se preocupar com a reação do público, apesar de isso também interferir na sua *performance* na roda. Mas, quando um jogo tem dinâmica, quebra de rotina, aceitação de propostas, fluidez dos movimentos, espontaneidade nas reações e oscilação de status, o público e os próprios jogadores se interessam pela roda. Quanto mais o capoeirista treina, melhor será o seu desempenho na roda. O treinamento do capoeirista envolve o aprendizado da técnica dos movimentos do jogo como os golpes, esquivas, floreios e deslocamentos. Cantar e aprender letras de músicas de capoeira também é muito importante para o capoeirista propor músicas e até saber improvisar um corrido se a situação do jogo abrir espaço para isso. Tocar instrumentos e conhecer os tipos de toque e variações que cada um faz durante a roda também faz parte do treinamento dos capoeiristas. Além do treinamento, quanto mais participação em rodas o capoeirista tiver, melhor ele vai conseguir organizar seu repertório para executá-lo durante o jogo, ou quando estiver cantando ou tocando.

O fracasso é sempre uma possibilidade na cena improvisada. Também na capoeira, o fracasso está presente. Nem sempre o capoeirista consegue ter um bom desempenho no jogo. Há situações no jogo em que o diálogo não acontece. Também há roda em que as cantigas não combinam com os jogos. Há casos de roda em que a bateria não consegue ter harmonia entre si e nem com os jogadores. Portanto, o capoeirista deve estar sempre atento, tentar ativar a sua capacidade de escuta para estar pronto para responder rapidamente aos estímulos que lhe são oferecidos. Se isso ocorre, cresce a possibilidade de êxito em relação ao fracasso. “A improvisação é arte da escuta e da velocidade da reação”, diz Muniz (2006b, p.14).

Cada roda é única. O que acontece em uma roda nunca se repetirá. Os capoeiristas têm que aproveitar ao máximo as possibilidades de realizar uma boa improvisação durante aquele momento especial que é a roda de capoeira – um rito espetacular que depende do acaso da situação e da astúcia, do treinamento, da técnica e da vontade dos capoeiristas.

O jogo da capoeira conjuga elementos de luta – que exigem grande nível de concentração – com a descontração e espontaneidade de uma brincadeira. Para Lima:

Ela (capoeira) se constitui como um engenhoso complexo que comporta uma multiplicidade de formas de modo harmonioso, provoca envolvimento e intensidade nas relações, atua, portanto como um jogo. [...] Ela é um jogo que se constitui em um complexo de interação de formas e elementos, como é o teatro em suas várias circunstâncias (LIMA, 2002, p. 79).

Nestor Capoeira (1985) observa que a capoeira é lúdica como o teatro, sem perder seu aspecto de luta. A técnica é importante, mas mais importante é a malícia, que vai permitir que o jogador saiba usar a técnica.

Assim como o ator, o capoeirista necessita de um código ou um conjunto de regras para que consiga estabelecer um jogo. Mesmo sendo uma atividade de liberdade de sequência de golpes e esquivas, o capoeirista precisa de regras para conseguir criar movimentos.

Como na improvisação teatral, o capoeirista procura ter objetivos para executar determinado movimento, tenta utilizar bem sua energia e ser eficiente, pois, não sabe quanto tempo o jogo vai durar. Breda (1999) observa que a capoeira é “uma atividade na qual realiza-se um simulacro, equivalente físico do processo de improvisação teatral” (1999, p. 5).

O jogo de capoeira é uma sequência de imprevistos. A roda de capoeira exige que os jogadores realizem uma improvisação de sequências de movimentos, sem perder a atenção para tudo aquilo que está à sua volta, como o seu parceiro, os instrumentos e a música. Assim como na improvisação o ator deve trabalhar a escuta, o capoeirista deve estar em estado de alerta. “A capacidade de improvisação, o inesperado e a constante relação que se estabelece no jogo exigem do capoeirista uma permanente criatividade” (MATA, 2001, p. 66).

A roda de capoeira é o lugar e o momento em que os capoeiristas põem em prática o seu repertório de movimentos. “Na roda, cabe ao capoeirista demonstrar equilíbrio e reflexo, podendo escolher entre um jogo mais duro ou simplesmente um floreado, em que exhibe sua capacidade criativa” (SODRÉ, 2002, p. 69).

A conexão entre os capoeiristas se dá por meio do jogo. Os jogadores utilizam seus corpos, movimentando-se, realizando golpes e esquivas. Mas, “capoeira não é mera disciplina esportiva, e sim uma arte mandingueira do corpo – em suma, um jogo em que passado, presente e futuro podem por-se juntos num movimento ou num repente” (2002, p.87), explica Sodré. Para ele, a capoeira “é uma prática integrada de luta, dança, canto, toque e forma de pensar o mundo” (2002, p.22). Para esse autor, os fundamentos da capoeira são flexibilidade, velocidade do impulso, ritmo corporal e malícia.

Arte-jogo, malícia é palavra chave. É a malícia que indica com precisão a capacidade do capoeirista de superar a história do seu ego (a consciência dos hábitos adquiridos e consolidados) e adotar, em questão de segundos, uma atitude nova. [...] Na capoeira,

tudo se passa sem esquemas nem planos preconcebidos. É o corpo soberano, solto em seu movimento, entregue ao seu próprio ritmo, que encontra instintivamente o seu caminho. Senhor do seu corpo, o capoeirista improvisa sempre e, como artista, cria. (2002, p.22).

Durante o jogo, os capoeiristas procuram ser objetivos, realizar os golpes e movimentos com eficiência e sempre manter a conexão com o parceiro. Jogar com o outro. Essas ideias encontram ressonância nas artes cênicas como no trabalho desenvolvido por Grotowski (1976). Esse encenador elaborou uma série de exercícios físicos que eram realizados por seus atores. Para ele, o impulso de realizar o movimento é muito importante e deve vir, visivelmente, do corpo. Grotowski alertava os atores de que eles nunca deveriam fazer nada que não se harmonizasse com o seu impulso vital, nada de que eles não pudessem prestar contas. As ações dos atores devem ser conscientes e dinâmicas, como resultados de impulsos definitivos. “Todo o nosso corpo deve se adaptar a cada movimento, por menor que seja o movimento” (GROTOWSKI, 1976, p. 147).

Depois de dominados os exercícios, os atores de Grotowski os combinavam na realização de improvisações. A técnica dos exercícios deveria servir apenas como detalhe, na hora da improvisação, nenhuma preparação era permitida. “Somente a autenticidade é necessária, absolutamente obrigatória. A improvisação deve ser inteiramente sem planificação anterior, caso contrário toda a naturalidade será destruída” (1976, p.147).

Na capoeira, os alunos também treinam bastante os movimentos até conseguirem dominar a execução. Quando estão jogando na roda, eles realizam uma sequência improvisada de golpes e esquivas. Na hora da roda, os movimentos devem ser espontâneos, sem planejamento de execução.

Grotowski (1976) dizia que não é possível ensinar algum método pré-fabricado na arte de representação. Para ele, os métodos levavam a estereótipos, então, ele sugeria que cada ator buscasse suas limitações pessoais, seus obstáculos e as maneiras de superá-los. O teatro se baseava nas relações segundo o diretor.

Eliminem de cada tipo de exercício qualquer movimento que seja puramente ginástico. Se desejam fazer este tipo de coisa – ginástica ou acrobacia – façam sempre como uma ação espontânea contada ao mundo exterior, a outras pessoas ou objetos. Algo os estimula e vocês reagem: aí está o segredo. Estímulos, impulsos, reações. (1976, p. 172).

A relação proposta por Grotowski era sempre com o intuito de dirigir-se a alguém ou alguma coisa. “O ator deve dar-se, e não representar para si mesmo ou para o espectador. Sua procura deve ser dirigida de dentro dele em direção ao exterior, mas não para o exterior.” (1976, p.189).

Assim como o ator está sempre em relação a alguém ou alguma coisa, o capoeirista, na roda, está jogando com alguém. Seus movimentos e reações são diante de seu adversário e diante de todos os outros integrantes da roda.

Grotowski (1976) propunha que o ator deveria ir além de si mesmo, derrubar seus bloqueios, usar o treinamento para ir além de seus limites. Na tentativa de fazer coisas impossíveis, o ator libertaria o seu corpo para abrir o processo criativo. A criatividade, segundo ele, nunca é confortável.

O capoeirista está sempre vencendo seus limites. A prática de alguns exercícios e golpes que parecem difíceis vai sendo aprendida e dominada pelo corpo aos poucos. Há situações em rodas que o jogador consegue executar movimentos com extrema espontaneidade ou apresenta respostas aos golpes que ele jamais se imaginaria fazendo.

O jogo da capoeira angola se caracteriza por uma busca constante da criatividade e da comunicação corporal com o outro jogador, o diálogo dos corpos, uma sintonia que faz o jogo fluir. Os capoeiristas precisam ser leves, ter grande flexibilidade no corpo, gingar, movimentar-se e perceber o outro, para, no momento oportuno, soltar seu golpe. (MATA, 2001, p. 101).

O jogo, para Huizinga (2007), possui características lúdicas. Essas características são: “ordem, tensão, movimentos, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo” (2007, p. 21). Todos esses elementos estão presentes no jogo da capoeira, que pode ser visto como diálogo corporal em que os jogadores estão completamente envolvidos na atividade desempenhada, sabendo que se trata de apenas de um jogo. A roda de capoeira é um lugar onde os corpos em jogo estão se expressando. O jogo só se estabelece na relação.

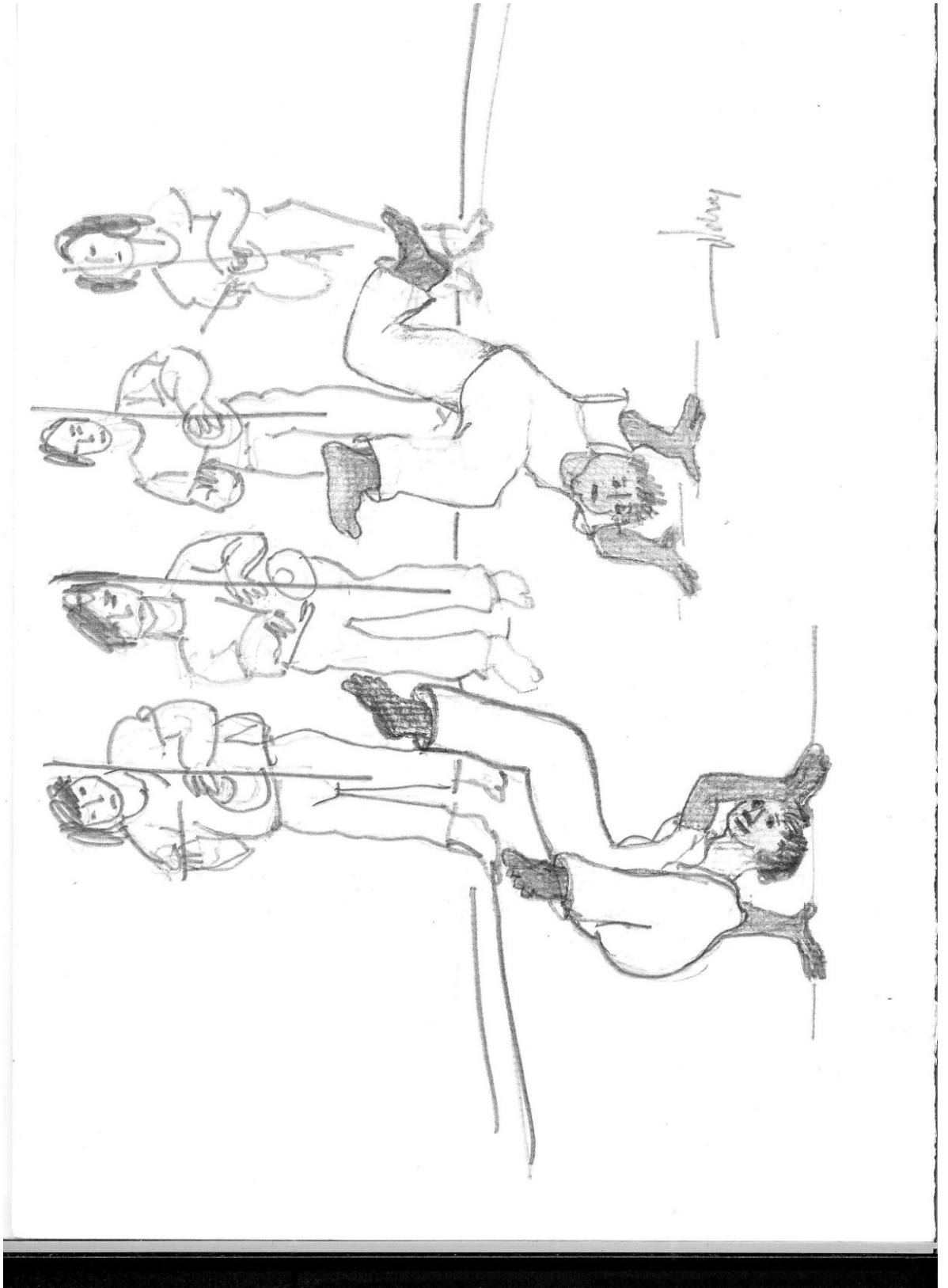


Figura 25 – Desenho 6 de Carlos Wolney, 2010.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1. A alegria na capoeira



Figura 26: Mestre Lua Rasta. Foto: Leandro Couri, 2008.

O jogo da capoeira reúne corpos em situação de liberdade. Os jogadores estão em constante relação, em uma conversa física, um diálogo corporal e sensorial. O corpo no jogo é pleno – espírito e físico. Não há o que separe o pensamento da ação. O pensamento é autônomo e infinito, o corpo é autônomo e infinito. Há infinitos modos de movimentos na extensão do corpo. O jogador pensa em movimento, o próprio jogo cria corpo e pensamento. Enquanto acontece o jogo, o capoeirista pensa com o corpo todo e com cada parte dele. Os golpes, esquivas e floreios acontecem por impulsos inteligentes do corpo pleno. Não há hierarquia da razão sobre o corpo e nem do corpo físico sobre a mente. O jogador é o que ele pode. Mas ele não sabe o que ele pode. Por isso, na roda, ele está em constante movimento, em situação de devir.

A liberdade do corpo se expressa na roda de capoeira. Preparar os instrumentos, reunir os camaradas, formar o círculo e começar a tocar a música. O toque do berimbau Gunga chamando os outros instrumentos, as variações do berimbau Viola, a marcação do atabaque, a batida do pandeiro, o canto do puxador e a resposta do coro constituem uma composição sonora que traz uma energia em vibração para a roda. Os jogadores se contaminam desta energia – o axé – e se preparam para jogar. Axé é boa energia, alto astral. Na etimologia ioruba, Axé é compreendido como energia vital, verdadeira presença de Deus nas forças e formas da natureza, assim como no interior dos seres humanos (LIGIÉRO, 2006).

Jogar capoeira é uma maneira de experimentar a liberdade. A capoeira pode ser a conquista da potência dos corpos em movimento em relação a outros corpos, ao espaço e à música. O jogo da capoeira pode ser a ponte dos jogadores para eles alcançarem a ação. Ação é um estado de composição, de expressão. A expressão só acontece no jogo da capoeira se os capoeiristas se colocarem em movimento, se colocarem em devir. É necessário criar condições de expressão, experimentação.

A relação entre dois jogadores pode ser vista como um encontro alegre de dois corpos em variação e desenvolvimento de potência. São corpos ativos, em busca de aumento de potência. Um jogador vai conseguir aumentar sua potência se o seu parceiro de jogo também for ativo. O jogo da capoeira cresce quando ambos os jogadores são ativos. A capoeira é uma dança, um jogo, uma brincadeira, um ritual e, sobretudo, uma luta. É no combate que os aspectos criativos são revelados. Não há espaço para o ressentimento no jogo. Mesmo quando um capoeirista cai, ele usa a queda para se fortalecer. O bom capoeirista não se deixa ser tomado pelo sentimento de vingança nem de tristeza quando apanha ou quando “se dá mal” na roda. Ele cresce e aprende que maus encontros podem despertar forças para fazê-lo reagir, aprende a transmutar os maus encontros e não entrar no lugar do ressentimento. Ele mesmo pode ser ativo e modificar sua própria potência. Ser alegre é uma condição necessária ao capoeirista.

Na vida, estamos sempre dentro de um dinamismo de forças, cada um de nós modifica o mundo e é modificado por ele. A capoeira pode fazer com que o capoeirista consiga usar a alegria da capoeira em sua vida em outros momentos além da roda. A capoeira pode despertar um estado de percepção afinada das diversidades do mundo. A pessoa alegre sabe organizar bons encontros. Nós estamos sujeitos a afetos. O afeto é a variação de potência, uma passagem de uma realidade maior para uma menor ou de uma menor para uma maior. O aumento da nossa capacidade de

existir é a alegria, ou paixão alegre. Todos nós somos potências em ato. Potência é a capacidade absoluta de acontecer, de produzir a si mesmo. É absolutamente inesgotável. A potência se atualiza nos movimentos da mente e do corpo. (FUGANTI, 2007)



Figura 27: Roda de capoeira – encontro alegre entre os capoeiristas. Foto: Leandro Couri, 1999.

O jogo ético da capoeira favorece a roda, o encontro, e não somente a um jogador. A roda de capoeira oferece possibilidades de jogo ao jogador, não existem deveres, mas possibilidades. Quem está jogando quer aumentar a sua potência e a do outro para que aconteça um bom encontro com o aumento mútuo de potências. A capoeira é uma luta que se joga com o parceiro, e não contra ele. Os jogadores se empenham para que o jogo seja um bom encontro. Não há perdedor no jogo de capoeira: os dois jogadores ganham.

A capoeira é uma atividade desenvolvida em grupo. O capoeirista se sente parte de uma comunidade e quer que seu grupo cresça, seja forte. O mestre de capoeira é uma figura respeitada dentro da comunidade. Existe uma hierarquia do mestre com relação aos discípulos. Ele detém o conhecimento e o passa para os alunos. Sua maior satisfação está no fortalecimento de quem aprende com ele. Seu objetivo é que, um dia, seus alunos o ultrapassem. O mestre ensina o que ele sabe para o aluno e o incentiva a ir sempre em busca de mais conhecimento sobre capoeira. Quanto mais fortes são os alunos, quanto mais eles sabem, mais forte será o grupo, a

comunidade. Todos os pertencentes ao grupo de capoeira vão experimentar as diferentes etapas dos saberes. O mestre já foi iniciante, o aluno iniciante vai poder contribuir para a formação dos futuros alunos, o aluno graduado quer que o novato aprenda mais para que eles possam desenvolver bons jogos de capoeira. O mestre quer aumentar a potência de seus discípulos e torná-los aliados.

A roda de capoeira é um lugar onde os corpos em jogo estão se expressando. Não há representação no jogo da capoeira – quando o capoeirista está realmente entregue ao jogo, nada o separa daquilo que ele pode. O jogo só se estabelece na relação.

“Nós, capoeiristas, temos alma grande

que cresce com alegria

há quem tenha alma pequena

que vive como as águas em agonia”.

Canto de ladainha - Mestre Pastinha



Figura 28: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p.11).

5.2. Conclusão

Este trabalho teve o intuito de estudar alguns aspectos da Capoeira como potentes elementos cênicos. Defendeu-se a ideia de que a capoeira é uma prática cultural que engloba diversas modalidades como esporte, jogo, luta, dança, espetáculo, ritual, *performance*, folclore e brincadeira. Dentre as características observadas na Capoeira, optou-se por destacar temas que também atravessam o universo teatral. Esses temas são: ritual, jogo, espetáculo, *performance* e improvisação.

A análise do objeto foi realizada a partir da observação de rodas e aulas de capoeira realizadas em Minas Gerais e na Bahia e do conhecimento adquirido ao longo de mais uma década de prática e pertencimento ao mundo da capoeiragem. Para compreender a capoeira, é

necessário experimentá-la corporalmente. Ao longo da pesquisa, na tentativa de descrever e estudar o objeto, percebe-se que a capoeiragem guarda segredos e mistérios que são inapreensíveis aos não iniciados na sua prática e até mesmo aos mestres mais antigos.

A capoeira é aqui apresentada como uma prática cultural brasileira com raízes africanas que vem sofrendo algumas modificações e hoje é composta por diversos estilos e ritmos. Um elemento instigante presente na capoeira que a torna enigmática até mesmo para quem a pratica é a mandinga. Na tentativa de definir esse conceito, alguns mestres de capoeira dizem que mandinga é o disfarce do capoeirista, que finge que vai, mas não vai – é a capacidade de enganar ou tapear seu companheiro de jogo. Nesse sentido, o conceito de mandinga está próximo ao de malícia, astúcia e sagacidade. O termo mandinga também aparece como a proteção do capoeirista – fazer uma mandinga é como proteger o corpo com forças sagradas. Essa acepção estaria mais próxima ao conceito de bruxaria. A partir dessas definições e da observação e conversa com capoeiristas experientes, conclui-se que a mandinga é o ritual singular acionado por cada capoeirista para buscar proteção e entrar em harmonia com a vibração do parceiro e da roda de capoeira como um todo.

A prática da capoeira é um ritual que possui seus próprios códigos que envolvem ritmos, movimentos, golpes, cantigas e jogo em um processo de invenção que tem início nos treinos e se desenvolve na roda. O processo de aprendizagem da capoeira e a conquista da mandinga ocorrem com práticas regulares, fundamentadas em regras, pressupondo persistência e continuidade.

Na roda de capoeira, cada jogador pode criar formas diversificadas de entrar e desenvolver o jogo, inventando movimentos singulares e novas formas de expressão. O objetivo do jogo da capoeira não é vencer, mas não ser vencido. O aprendizado da capoeira se dá continuamente no jogo. Por isso, na roda, o que vale mais não é a força ou destreza corporal, mas o conhecimento adquirido com experiência na capoeiragem, a capacidade de improvisação, o desprendimento e a malícia.

A roda de capoeira pode ser vista como uma manifestação cultural criada e realizada pelos praticantes. Cada um contribui com suas habilidades e o coletivo de capoeiristas forma a roda, que tem sua própria estética. A prática da roda de capoeira é um ritual e também se apresenta como um espetáculo, no caso de rodas de rua, por exemplo, que apresentam alguns elementos espetaculares, são eventos que tem o objetivo de serem vistos e prender o olhar de quem passa por aquele local.

Assim como nas artes dos espetáculos, existe uma relação de público e atores na roda de capoeira. Os jogadores são considerados os atuantes e quem observa a roda é público. Em alguns casos, o mestre da roda convida as pessoas presentes para participarem e assistirem àquele evento e, no fim da roda, ele se despede, anuncia quando será a próxima apresentação e agradece a presença daquele público. Na fotografia abaixo, Mestre Pintor, do Grupo Bantus Capoeira (BH), usa o berimbau, invertendo a posição da cabaça – que funciona como amplificador do som – para agradecer aos participantes e à plateia da roda e fazer alguma comunicação. Essa prática é também adotada por Mestre João Pequeno de Pastinha no fim das rodas em sua escola em Salvador.



Figura 29: Mestre Pintor e berimbau. Foto: Leandro Couri, 2005.

A roda de capoeira produz um encantamento nos jogadores, que vivenciam uma espécie de transe, gerado pelo ritmo e pelo canto. O jogo de capoeira é um momento onde seu corpo torna-se performático e lhe revela dimensões desconhecidas, realizando movimentos e gestos inesperados, únicos, imprevisíveis, impensáveis e espontâneos. A experiência da roda permite o exercício de práticas corporal e mental diferenciadas do estado cotidiano. Os capoeiristas alcançam esses estados alterados de corpo e de consciência à medida que se entregam ao jogo, ao canto e à energia produzida naquele momento.

Alguns elementos da técnica da improvisação teatral foram utilizados para analisar o jogo da capoeira. Os pontos fundamentais da improvisação (Johnstone, 2000) facilitam o desbloqueio da imaginação e propiciam o desenvolvimento de cenas improvisadas. São eles: a escuta; o

rebote; a oferta; a aceitação e o bloqueio; o jogo de status; a criação e quebra de rotinas. Destacou-se a presença desses pontos também na roda de capoeira. A partir da aproximação desses dois universos, percebe-se que a prática da capoeira pode servir como recurso para o ator treinar e desenvolver os elementos da improvisação.



Figura 30: Improvisação na roda de capoeira. Foto: Leandro Couri, 2005.

Na imagem acima, temos um exemplo de uma situação de improvisação. Mestre Jaime, que está de pé, à esquerda, brinca com a “plateia” comentando algo que se passou no jogo com o outro jogador. Mestre Pintor está agachado, à direita. O comentário acontece por meio de uma música cantada por ele e que pode ser respondida pelo outro jogador. A fotografia mostra como o jogador atrai os observadores e os fazem participar da cena.

As características lúdicas da capoeira, como a mandinga e a brincadeira, a aproxima do universo teatral. É possível fazer conexões entre jogo e improvisação na roda de capoeira, pois a relação entre os capoeiristas é semelhante à conexão estabelecida entre os atores nos momentos de improvisação cênica.

Esta pesquisa também apresentou as possibilidades de liberdade de expressão do corpo por meio da capoeira usando como referencial o conceito de alegria como aumento de potência.

Na roda de capoeira há um equilíbrio de forças, as relações de poder são alternadas constantemente. Cada capoeirista tem a oportunidade de se destacar, mostrar sua beleza, criar novas formas de se expressar, atacar e escapar. Com a experiência desse equilíbrio de forças na roda, o capoeirista desenvolve a capacidade de conhecer e de pertencer a si mesmo.

O corpo do capoeirista é seu arquivo de memórias. Durante o jogo, ao executar golpes, esquivas e floreios, os capoeiristas acessam e expõem suas experiências, desejos, angústias e histórias. O processo de escolha dos movimentos a serem destacados dentre tantos presentes no seu repertório, exige do capoeirista um estado de atenção difusa, uma concentração descontraída, uma prontidão brincante e, sobretudo, autoconhecimento.

A roda de capoeira é um momento extraordinário que cria e destrói hierarquias, constrói identidade social e fortalece o sentimento de pertencimento à determinada comunidade. Esta pesquisa percebe o ritual da roda de capoeira como uma força que gera um território lúdico, espetacular e brincante para seus praticantes. A capoeira cria um mundo festivo, construído pela energia da intensidade da vida.

Analisou-se aqui a potencialidade cênica da capoeira. A partir das ideias e temas abordados nesta pesquisa, lançam-se como propostas de futuros estudos a apropriação da capoeira como elemento cênico a ser trabalhado por atores e interessados e um estudo do corpo tendo a estética da capoeira como referência. Para o desenvolvimento desses possíveis estudos, sugerem-se a análise e o estudo dos movimentos da capoeira utilizando referencial teórico ligado às Artes Cênicas.

“Vamos embora ehê

Vamos embora camará

Pelo mundo afora ehê

Pelo mundo afora camará

Adeus, adeus

Boa viagem.”



Figura 31: Desenho de Caribé (CARYBÉ, 1955, p. 16).

REFERÊNCIAS

- ABIB, Pedro Rodolpho Jungers. **Capoeira Angola: cultura popular o jogo dos saberes**. 2004, 172 f. Tese de Doutorado, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.
- ABREU, Fred. **Canjiquinha: alegria da capoeira**. Salvador: A Rasteira, 1989.
- ALVES, Flávio Soares. **Uma conquista poética através da capoeira**. In: MOTRIZ, Rio Claro. **V.9, n.3, p.175-180**. UNICAMP, Set/dez, Campinas, 2003.
- ASSUNÇÃO, Matthias Rohrig e MANSA, Mestre Cobrinha. A dança da zebra. **Revista de história da Biblioteca Nacional**. Rio de Janeiro. Ano 3, n. 30, p.14-21, março 2008.
- BARBA, Eugênio e SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator: Dicionário de Antropologia teatral**. Campinas: Editora da Unicamp, 1995.
- BIÃO, Armindo. **Um léxico para a etnocenologia: proposta preliminar**. In: BIÃO, Armindo (Org.) **Anais do V Colóquio de Internacional de Etnocenologia**. Salvador: GIPE-CIT/PPGAC/UFBA (Fast Design), 2007a.
- _____. (org). **Anais do V colóquio internacional de etnocenologia/ Universidade Federal da Bahia, programa de Pós Graduação em Artes Cênicas**. Salvador, Fast Design, 2007a.
- _____. (org). **Artes do corpo e do espetáculo: questões de etnocenologia**. Salvador: P&A editora, 2007b.
- BIÃO, Armindo; GREINER, Christine. (org). **Etnocenologia, textos selecionados**. São Paulo: Annablume, 1998.
- BRECHT, Bertold. **Estudos sobre teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.
- BREDA, Marco Antonio Dornelles. **Elementos da capoeira na preparação do ator**. 1999. 61 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) - Universidade do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes.
- CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira: os fundamentos da malícia**. Rio de Janeiro: Record, 1992.
- _____. **Galo já cantou**. Rio de Janeiro: Arte Hoje, 1985.
- _____. **O pequeno manual do jogador de capoeira**. São Paulo: Ground, 1981.
- CARYBÉ. **Jogo da capoeira: desenhos de Caribé**. Salvador: Livraria Progresso, 1955.

CASCUDO, Luiz Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. Rio de Janeiro: Ministério da educação e cultura, 1962.

CASTRO, Maurício Barros de. **Na roda da capoeira**. Rio de Janeiro: IPHAN, CNFCP, 2008.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

DELEUZE, G.; GUATARRI, F. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia. vol. 1**. RJ: 34, 1995a.

_____. **F. Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia. vol. 4**. RJ: 34, 1995b.

FERRACINI, Rosember e MAIA, Carlos Eduardo. **O espetáculo na praça: A roda de capoeira angola**. In: **Espaço e Cultura**. UERJ, Rio de Janeiro, n. 22, p. 32-42, jan/dez. 2007.

FUGANTI, Luiz. Aula sobre Espinosa no Galpão Cine Horto em 2/5/2007.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Editora Atlas, 1999.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um teatro pobre**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1976.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JAFFÉ, Aniela. **O Símbolo como círculo**. In: JUNG, Carl G. (org.). **O Homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

JOHNSTONE, Keith. **Impro: improvisación y El teatro**. Santiago de Chile: Cuatro Ventos, 2000.

KHAZNADAR, Chérif. **Contribuição para uma definição do conceito de etnocenologia**. In: BIÃO, Armindo; GREINER, Christine; (orgs.). **Etnocenologia: textos selecionados**. São Paulo: Annablume, 1999.

LIGIÉRO, Zeca. **Iniciação ao candomblé**. Rio de Janeiro: Nova Era, 2006.

LIMA, Evani Tavares. **Capoeira Angola como treinamento para o ator**. 2002, 202f. Dissertação (Programa da pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança e Escola de Teatro.

_____. **Capoeira Angola como treinamento do ator**. Salvador: Fundação Pedro Calmon, 2008.

LINS, Daniel; FURTADO, Beatriz (org.). **A alegria como força revolucionária – ética e estética da alegria**. In: **Rizomas**. São Paulo: Hedra, 2008.

MAGALDI, Sábato. **Iniciação ao teatro**. São Paulo: Ática, 1994.

MATA, João da. **A liberdade do corpo. Soma, capoeira angola e anarquismo**. São Paulo: Editora Imaginário, 2001.

MUNIZ, Mariana. “O público não sabe o que vai ver. Os atores não sabem o que vão fazer. In: A Chuteira: revista sobre palhaço e improvisação”. Julho a setembro de 2006a. Ano 1. N 1.

_____. **Técnica de impro**. In: **A chuteira: revista sobre palhaço e improvisação**. Outubro a dezembro de 2006b. Ano 1, n 2.

NIETZSCHE, Friedrich, **O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

NORONHA, Patrícia Ayer de. “Micropolíticas da alegria na clínica coletiva na saúde mental pública”. Belo Horizonte, 2008.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PASSOS, João Luis Uchoa de Figueiredo. **Capoeira e Performance no Mundo Globalizado. Uma abordagem dos estudos da performance para o jogo da capoeira – corpo, música e experiência contemporânea**. Projeto de tese de doutorado, USP, São Paulo, 2008.

PEIRANO, Mariza. **Rituais ontem e hoje**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2003.

PELED, Yiftah. **Interação Estados de performance na capoeira**. Resumo pdf, UFSC/ Santa Catarina. Vol. 2, n. 2, 2008.

PEQUENO, João, transcrito por LIMA, Luiz Augusto Normanha. **Mestre João Pequeno: uma vida de capoeira**. São Paulo: Luiz Augusto Normanha Lima, 2000.

REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola: Ensaio etnográfico**. Salvador: Itapoã, 1968.

SANTANA, Sandra Regina de Oliveira. **Capoeira Angola e técnica de dança: análise de movimento e descrição de princípios para o treinamento técnico-corporal de dançarinos**. 2003, 209 f. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2003.

SANTOS, Marcelino dos. **Capoeira e mandingas: Cobrinha Verde**/Marcelino dos Santos. Salvador: A Rasteira, 1991.

SANTOS, Adailton. **O estado pré-paradigmático da Etnocenologia**. In: **Cadernos do Gipe-Cit, No. 1, Etnocenologia: A teorias e suas aplicações**. PPGAC/UFBA, Salvador, 1998.

SCHCHNER, Richard. O que é performance. In: **O Percevejo. Revista de teatro, crítica e estética**. Rio de Janeiro: UNIRIO; Ano 11, n 12, 2003, p. 25-50.

SIMÕES, Rosa Maria Araújo. **A performance ritual da roda de capoeira angola.** In: **Ministério das Relações Exteriores. Revista Textos do Brasil.** Edição 14, 2008.

SODRÉ, Munis. **Mestre Bimba: corpo de mandinga.** Rio de Janeiro, 2002.

STALISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem.** Rio de Janeiro, 1970.

TERRIN, Aldo Natale. **O Rito. Antropologia e fenomenologia da ritualidade.** São Paulo: Paulos, 2004.

VALLE, Flavia Pilla do. “Facetas: Um diálogo corporal da bailarina com a capoeira. In: *Cadernos do Gipe-Cit*, V.19, Estudos em movimentos II. Corpo, criação e análise”. p.103-114. PPGAC/UFBA, Salvador, 2008.

VEIGA, Guilherme. **Ritual, risco e arte circense. O homem em situações-limites.** Brasília: Universidade de Brasília, 2008.