

## DA PROIBIÇÃO A INSTITUCIONALIZAÇÃO: O PROCESSO DE RESSIGNIFICAÇÃO DA CAPOEIRA

Prof. Ms. Jorge Felipe Fonseca Moreira.

PPGEF/ UGF-LIRES / UNIPLI/ UNISUAM

Prof. Dra. Nilda Teves Ferreira.

PPGEF/UGF - LIRES

### Resumo:

Este estudo tem como objetivo desvelar os sentidos de jogo presentes nas cantigas de capoeira interpretadas por mestre Suassuna nos períodos de 1975 e 2004; para tanto propomos a investigação da seguinte questão: Que deslocamentos de sentidos das figuras de jogo emergem dessas mesmas cantigas? Admitimos a existência de um universo simbólico subjacente ao jogo de capoeira, cujos sentidos possam ser desvelados através do estudo interdisciplinar dos imaginários sociais. O diálogo com os imaginários sociais foi construído a partir das concepções do antropólogo Pierre Ansart, mostrando o quanto as narrativas cantadas contribuem para a manutenção das relações sociais no interior dos grupos. Na discussão sobre jogo encontramos duas categorias. Na primeira o jogo aparece como disputa de vida e morte em que a vertigem está presente, chamaremos este de “jogo contra”. Na segunda os sentidos se deslocam para o jogo com regras, que chamamos de “jogo com”, este jogo aponta para o processo de institucionalização da capoeira, que ocupa seu lugar no imaginário brasileiro, estando presente em mais de 160 países.

### Entrando na roda:

As letras das músicas no jogo de capoeira são passadas de mestres a alunos por várias gerações e servem de base para as ações corporais as regras do jogo e a intensidade dos movimentos na roda, remetendo-nos muitas vezes ao imaginário social do grupo em questão, nos trazendo pistas sobre o contexto cultural da capoeira, suas relações sociais, as relações de poder, os símbolos e os mitos presentes em seu universo. Desvelando sentidos que ajudem na compreensão da capoeira e dos capoeiristas.

Rego (1968) nos fala que a música da capoeira nos permite um passeio acerca da sua história, como também pode expressar através de suas letras, a vida cultural de seus personagens. Para o autor um estudo acerca de suas músicas pode ser revelador para a compreensão da cultura brasileira em suas várias manifestações, ou seja, nos proporcionaria um encontro com as diversas dimensões deste imaginário social.

Sobre o estudo do imaginário, Teves (1992) esclarece que investigar uma realidade social é contar com um conjunto coordenado de representações, uma estrutura de sentidos, de significados que circulam entre seus membros, mediante diferentes formas de linguagem: esse conjunto é o imaginário social, que pode ser expresso nas diversas produções humanas, dando-nos indícios das relações sociais estabelecidas no interior dos grupos.

No jogo de capoeira, a música tem relação direta com as ações corporais dos capoeiristas, que podem através do canto ditar o “clima” da roda, tanto acalmando os jogadores *devagar seu moço eu não quero barulho aqui não, barulho só traz inimigo barulho só traz confusão* (anônimo), quanto botar lenha na fogueira *dá, dá, dá no nego, no nego você não dá* (anônimo), pode acelerar a velocidade e intensidade do jogo *é ligeiro é ligeiro Paraná, vamos jogar ligeiro Paraná* (anônimo), ou diminuir, *devagar devagarinho o meu mestre mandou jogar devagarinho* (anônimo). As letras

entoadas nas cantigas podem determinar se a capoeira será jogada, lutada ou dançada, servindo como palavras-chaves para uma mimese corporal e simbólica.

A música está intimamente ligada à prática da capoeira. Dentro da roda se canta o passado, o presente e até mesmo o futuro imaginário de seus praticantes, que encontram em suas cantigas traços de pertencimento e sentidos para a sua prática.

Concordando com Silva (2003), que atribui à música da capoeira uma cadência no movimento dos capoeiristas e principalmente uma promoção na coesão do grupo, consideramos que as letras presentes nas cantigas do jogo de capoeira além de nortear as ações motoras na prática, podem ser reveladoras para uma melhor compreensão da modalidade dentro e fora da roda. O presente trabalho propõe-se a investigar: Quais os sentidos de jogo presentes nas cantigas de capoeira interpretadas por mestre Suassuna nas décadas de 1975 e 2004?

Ao iniciarmos a pesquisa, vislumbramos alguns possíveis caminhos que as cantigas nos levariam. A proposta de investigar os sentidos de jogo norteou a escolha do corpus de análise. As referências a Roger Caillois (1990) que discute o jogo numa perspectiva sociológica, criando categorias como o Agôn (disputa), Alea (sorte), Mimicry (mascara) e a Ilinx (vertigem) aparecem na capoeira desvelando sentidos de desafio inerentes à multiplicidade de facetas desse jogo.

Os cânticos da capoeira têm uma importante função no ritual da roda. Eles são responsáveis pelo axé e pelo andamento dos jogos, fazendo o elo entre o presente e o passado e se constituindo como cenário perene para a compreensão de um imaginário ali representado. O jogo aparece como categoria fundante nas cantigas analisadas. Encontramos uma polissemia que reflete uma ambigüidade característica das várias facetas da capoeira. Os sentidos parecem deslizar entre si, ora aparecendo como jogo, como luta e ainda como dança. Seja em uma mesma cantiga, ou em cantigas diferentes, as narrativas apontam para uma hibridez que sintetiza essa multiplicidade do jogo da capoeira, que passa a não ser apenas um jogo, uma luta ou uma dança, mas uma fusão desses sentidos em uma atividade só. Ficando eles não restritos a cada uma delas, mas a um todo chamado capoeira.

## **OS SENTIDOS DE JOGO: JOGAR COM E JOGAR CONTRA.**

A capoeira como jogo emerge com força nas cantigas, porém com sentidos diferentes que desenharam duas categorias a serem discutidas: “jogar contra” e “jogar com”. **O jogar contra** nos remete a disputa, a luta e ao desafio que estão presentes em uma roda de capoeira; já o **jogar com**, acontece entre confrades e camaradas, que estabelecem um diálogo corporal harmonioso atribuindo aspectos de ludicidade e estética ao jogo.

### **JOGAR CONTRA.**

*Quebra gereba,  
quebra  
quebra gereba,  
quebra...*

O jogo para Roger Caillois (1990) envolve alguma forma de disputa, seja com outras pessoas ou com você mesmo, em um duelo interno e solitário. Em uma roda de capoeira a disputa se dá entre dois capoeiristas que tentam sobrepujar seu adversário na troca de golpes desequilibrantes e traumatizantes, tendo o seu corpo como principal peça desse jogo, uma arma eficaz usada nessa luta.

Julio César Tavares (1984), mostra que o corpo do capoeirista já foi utilizado anteriormente como arma, em oposição a seus adversários e à ordem instituída na década de 1890, época em que a capoeira foi proibida por lei. Na rua, as regras eram

ditadas pelo corpo e sua eficiência marcial. Nas cantigas analisadas podemos encontrar passagens que retratam este cenário, vejamos a cantiga (15):

*me dá meu dinheiro  
me dá meu dinheiro valentão  
oi me dá meu dinheiro valentão  
que no meu dinheiro ninguém põe a mão  
me dá meu dinheiro  
me dá meu dinheiro valentão  
oi me dá meu dinheiro valentão  
que eu te dou uma rasteira e te ponho no chão*

A cantiga retratada nos transporta ao tempo em que os capoeiras eram conhecidos como valentões (Tavares, 1984), utilizando-se dos seus recursos corporais e armas como a navalha e o porrete<sup>10</sup>, para delitos ou vantagens financeiras, nas ruas do Rio de Janeiro. Soares (1994) e Holloway (1997) atribuem a esses personagens furtos e arruaças, que instauravam pânico aos moradores daquela cidade. Após o decreto lei de 1890 que proibia a manifestação da capoeiragem, qualquer um que fosse pego praticando exercícios que remetesse à capoeira era preso e enviado para a colônia correccional, como era conhecido o presídio de Fernando de Noronha em Pernambuco (SOARES, 1994).

A cantiga também ilustra um cenário de uma roda de rua em que se pede dinheiro para a assistência, e no final, a “féria” do dia é repartida ou posta à prova para ser pega com a boca pelos capoeiras em um desafio de destreza e habilidade próprias das rodas de rua de antigamente.

*Oi apanha laranja no chão tico tico  
se meu amor for s'imbora eu num fico  
oi apanha laranja no chão tico tico  
o apanha com o pé e com a ponta do bico  
oi apanha laranja no chão tico tico (23)*

Nestas rodas, quando se transgredia as regras e se pegava o dinheiro com a mão, o *tempo fechava* e não raro havia necessidade de intervenção policial, alimentando ainda mais o imaginário marginal da capoeira, nos remetendo ao tempo dos valentões. Atenilo conhecido como o relâmpago da capoeira regional diz em entrevista a mestre Itapoan (1991) que nessas rodas valia tudo.

Porque na hora de panhá o dinheiro, naquele tempo quando a capoeira tava boa, o pessoá, os turistas, jogavam dinheiro na roda, porque o pessoá queria ver panhá o dinheiro com a boca. Ai quando ele, o gigante, via o dinheiro, o graúdo, ele largava o pé na cara do outro, quebrava a cara do outro, o cara não gostava, metia a mão na navalha, era ai que ele jogava a pimenta ou a areia nos olhos dele... (ATENILO apud ITAPOAN, 1991).

As rodas de rua merecem um estudo detalhado acerca de seu imaginário e representações, pois apesar da institucionalização da modalidade, elas ainda resistem guardando peculiaridades que fogem das características de uma capoeira enquadrada nas regras desportivas, existem, regras próprias que bebem na fonte de uma tradição

---

<sup>10</sup> Herança da luta de paus portuguesa vinda com os fadistas lisboetas (SOARES, 1994).

marginal da capoeira onde a máxima “é não ter regras” e não excluir nenhum jogador, desde que se tenham condições de encarar esse tipo de jogo, assumindo um caráter de enfrentamento que faz parte desse chamado jogo duro<sup>11</sup>. Essa não exclusão funciona como uma maneira velada de excluir, pois a rua não é para todos, apenas os mais fortes sobrevivem. Pois na época das maltas, o rito de passagem para se tornar um bamba na capoeiragem era entrar e sair em perigosas rodas de malandragem<sup>12</sup> jogadas nas ruas (LIGIERO, 2004).

Esse desafio chamando para a luta é reforçado nas marcas lingüísticas da cantiga (25) “quero ver quem vai” e “só pra ver quem vai”, é a roda, espaço de desafios marcado pelo risco e vertigem deste jogo da rua.

*Avisa lá meu mano avisa meu mano lá  
E to jogando capoeira  
No mercado popular (...)  
Avisa lá meu mano avisa meu mano lá  
Vou jogar a capoeira  
Quero ver quem vai pular  
Avisa lá meu mano avisa meu mano lá  
E to tocando berimbau  
Só pra vê quem vai joga (25)*

A cantiga (7) nos fala de uma roda de rua jogada no cais da Bahia, que nos remete às festividades populares, peculiares ao universo cultural da rua. É nesse espaço que a capoeira se vê inserida, a ludicidade fica por conta do samba e dos folgedos característicos da velha Bahia. Rego (1968), Barbieri (1993) e Neto (1995) atribuem a esse imaginário festivo uma importante contribuição para a preservação da capoeira no estado, pois mesmo tendo sofrido perseguições, a Bahia incorporou aspectos lúdicos e festivos à prática da capoeira.

*Luana e meu povo  
Luana e Bará  
Tereza samba deitada  
Marina samba de pé  
e lá no cais da Bahia  
não tem lelê não tem lá  
não tem lelê nem lalá (7)*

O samba que aparece ressaltado na cantiga corrobora com o sentido do disfarce, já tão discutido da capoeira, entre as tensões de luta/dança, disputa/festa. Encontramos em Lopes (1992) este “disfarce” sob o nome de samba - duro e batucada, utilizados como sinônimos da capoeira, em uma época de intensa repressão a esta prática. Na roda, em determinado momento, o cantador anunciava a mudança do ritmo: “abre a roda meninada, que o samba virou batucada”. O samba - duro era batucada e a batucada já era capoeiragem, a partir de então, o desafio estava lançado, neste espaço restrito aos homens, o jogo de rasteiras só terminava com o último de pé, ou com a chegada da polícia.

Também podemos pensar na alusão ao samba na cantiga, como uma linguagem metafórica, que reforçaria uma identidade cultural da Bahia, em seus ritos, danças e nas festividades como o samba de roda, insinuando uma sensualidade

---

<sup>11</sup> Nome dado à disputa violenta no jogo de capoeira.

<sup>12</sup> Como eram conhecidas as rodas de capoeira e samba duro, em que os desafiantes se enfrentavam em um duelo de destreza e coragem.

identitária da mulher baiana, recorrente também no universo musical brasileiro “o que é que a baiana tem”, vejamos a cantiga (8).

*(...) mas quem dera que o morro  
paraná se mudou para cidade,  
Tem batuque todo dia,  
paraná mulata de qualidade paraná(...)*

No entanto nas rodas do cais da Bahia<sup>13</sup>, não existe lugar para a festa, nem espaço para ludicidade, *não tem lelê nem lalá*, o jogo é duro e para se jogar duro na capoeira não basta saber colocar os golpes com eficiência, é preciso conhecer e executar os fundamentos, um deles retratado pela cantiga, é o da ambigüidade festa e combate presente na roda. No filme Mestre Bimba a capoeira iluminada (2005) Frede Abreu, pesquisador baiano, diz que é no cais da Bahia que se encontra a capoeira marginal, em que a disputa acontece na faca e na “porrada”. Sodré (2005) completa a entrevista e alerta para o perigo do capoeira do passado, por seu manejo com as facas e navalhas.

Na capoeira há espaço para o lúdico, mas a qualquer momento a luta pode aparecer transformando um jogo amistoso e festivo em uma contenda vertiginosa. Para conviver com essa incerteza do jogo, o jogador pode fazer uso de alguns recursos ou fundamentos como são chamados, na capoeira, um deles é a malícia, presente no disfarce da Mimicry (Caillois, 1990), usado para ludibriar o oponente colocando-o em uma posição vulnerável dentro do jogo. Nesse sentido, uma situação de fuga ou desistência simulada, dentro da roda, pode servir como recurso para desarmar seu adversário, deixando-o na posição propícia para o “bote certo” dentro da roda. A incerteza do risco e do desafio também é enfrentada pelo capoeirista com o disfarce e a dissimulação da Mimicry, pois um sorriso confiante e irônico pode também estar escondendo a vertigem do medo, própria da llinx e presente na violência do jogo duro.

Outro fundamento importante que o capoeirista recorre em situações de perigo extremo é do sobrenatural presente na mandinga, termo que se origina dos *mandingas*, tribos de africanos que detinham o poder de feitiçaria e da magia negra. (Bogado<sup>14</sup>, 2002). Encontramos essa presença na louvação a Bará, que conforme Prandi (2001) é corruptela de Exu Elegbara, Orixá que abre e fecha os caminhos das porteiras e encruzilhadas, dono das ruas e das madrugadas. Para Caillois (1990) o “domínio da magia” (p.95) é a Alea que diferente das qualidades físicas do Agôn pode alterar o resultado do jogo através do sobrenatural, neste raciocínio nos afastamos do autor por entender que ao invés da sorte ou azar presentes no jogo, a mandinga nos remete ao sagrado conforme Eliade (1996).

Voltando ao jogo duro, Caillois (1990) diz que violência e traição são inerentes à roda, principalmente naquelas em que se joga “forte, joga as sobras, joga sua carreira e joga a sua vida” (p.11). Nesse universo sem lei do jogo, a tensão esta presente, levando o capoeirista a lutar para sair vencedor, como na cantiga (10).

*dá da dá no nêgo, no nêgo  
você não dá  
dá dá dá no nêgo mas se dé  
vai apanhá*

---

<sup>13</sup> Roda de capoeira que aparece com recorrência em varias cantigas de capoeira de diversos cantadores.

<sup>14</sup> Mestre de capoeira presidente da federação desportiva de capoeira do estado do Rio de Janeiro.

*dá dá dá no nêgo No nêgo  
você não dá  
dá dá dá no nêgo, manda o  
nêgo para cima deixa o nêgo  
vadiá, dá dá dá no nêgo, no  
nêgo você não dá dá dá dá no  
nêgo, mas se dé vai apanhá...  
(10)*

Não resta alternativa neste jogo se não bater ou apanhar, é o seu objetivo. Enquanto lutam, os jogadores se utilizam de todos os recursos para vencerem seu desafio que pode, a qualquer momento, assumir características trágicas, levando-os a uma disputa de vida e morte na roda.

Na cantiga capoeira de *São Salvador* (1), o cantador nos alerta para esse risco e apresenta a possibilidade de se matar ou morrer dentro da roda.

*o meu mano o que foi que tu viu lá  
eu vi capoeira matando também vi maculelê  
capoeira é jogo praticado na terra de São Salvador... (1)*

Neste desafio imponderável e de risco, retratado pela cantiga, consideramos vertigem presente nessa disputa em que é possível pagar com a vida o preço do jogo, sendo brindado ou não com o sorriso final do destino. Essa incerteza do jogo faz o jogador se deparar com a condição humana de finitude, esse possível encontro com a morte faz com que os jogadores sintam aquele “frio na barriga” ou aquele arrepio vertiginoso característico da llinx. Caillois (1990) diz que nessa categoria o jogador sente prazer no medo, colocando-se gratuitamente ao risco de ser ou não vitimado.

Para não sofrer o desprazer do encontro com a morte, são comuns nessas rodas que se quebrem as regras tácitas da capoeira, aumentando o risco e a incerteza do resultado do jogo; essa transgressão é uma marca característica da Mimicry que permite ao jogador manipular e metamorfosear as regras do jogo, a qualquer momento, de seu interesse, com isso golpes baixos, dedos nos olhos e até mesmo jogar areia nos olhos e cusparadas<sup>15</sup> fazem parte desse universo sem lei das rodas de rua.

As rodas de rua são geralmente realizadas nas praças e locais que possam reunir pessoas em seu redor para assistirem as façanhas dos jogadores. Locais assim são palcos férteis para o surgimento da Mimicry, transformando o jogo por vezes em um grande teatro aberto, terreno propício para essa dissimulação entre dança e luta, mascarando por vezes o risco iminente da morte. (Caillois, 1990)

Voltando a cantiga (1), o maculelê pode representar um disfarce dessa capoeira que mata, em uma apresentação cultural. Existe, pois, um sentido artístico e folclórico no maculelê que parece mascarar esse perigo iminente da capoeira numa mimese de dança e luta como apresenta Caillois (1990) na Mimicry.

Outro olhar que podemos ter é o da complementação entre o maculelê e o poder de matar da capoeira, pois na lenda, recorrente na memória discursiva dos capoeiristas, a dança do maculelê dramatiza uma disputa entre aldeias rivais que segundo Mestre Bimba,

A lenda do maculelê vem dos índios que existiam no Brasil.  
Quando todos os homens saíram para caçar, deixando

---

<sup>15</sup> Ciriaco venceu o lutador de Jiu-jitsu japonês Sidako Miako, no pavilhão de São Cristóvão no início do séc XX usando o recurso de uma cusparada que cegou-lhe momentaneamente para depois lhe aplicar um golpe chamado rabo de arraia, que levou o japonês a lona (Lace, 1999)

apenas um guerreiro para defender a tribo de qualquer ataque. Justamente nesse período, a tribo foi atacada por outra e o único guerreiro que havia na tribo teve que defendê-la. Essa defesa se deu através de dois bastões de madeira, com os quais ele lutou, vencendo a luta. Daí o nome maculelê<sup>16</sup>. (Bimba, apud Deputado, 1999).

Ora, é herói que se reatualiza na dança dramática do maculelê evocado para combater e defender os que precisam, esse sentido combativo aparece em algumas cantigas cantadas nas rodas de maculelê, nas quais os versos: *maculelê é valente é guerreiro e maculelê jurou vingança disse que a dança que ele dança é mortal* (anônimo), nos remete a luta e ao combate, próprios dos desafios tribais.

O desafio segue instigando e provocando o capoeirista para jogar e mostrar sua competência na roda, porém sempre alertando ao outro que a incerteza do resultado e o risco iminente da morte rondam esse jogo, como na cantiga (6) *canarinho da Alemanha quem matou meu curió, na roda da capoeira quero ver quem é melhor...* Golpes como meia lua de compasso, ponteira, martelo e benção podem matar como já vimos acontecer<sup>17</sup>, nesse jogo em que a moeda de troca que coloca o jogador como melhor é a violência e o preço pode ser a morte.

A incerteza e o risco habitam as rodas de capoeira colocando seus jogadores face a face com o perigo. A idéia de finitude do capoeirista materializa-se na cantiga instrumental, *A morte do capoeira* (3), que nos remete a essa condição humana e a alguns ritos de passagem, pois a cantiga, uma adaptação do toque de berimbau chamado *luna*, simboliza o toque fúnebre da capoeira, colocando o toque melódico do berimbau no seu papel sagrado de fazer a ponte *Orun* e o *Aié*, reforçando a memória discursiva do instrumento como mensageiro entre dois mundos.

## JOGAR COM.

*Joga bonito que  
eu quero  
aprender, a  
capoeira e o  
maculelê...*

**Nas cantigas analisadas, para além da disputa de vida e morte, com seus riscos e imponderabilidades, aparece a competição “controlada”, que diferente dos jogos contra, que conduzem os jogadores a uma vertigem, apresentam regras que transformam a capoeira em um simulacro de combate que alia competição e teatralidade em um jogo com regras e movimentos coreografados.**

O objetivo deste jogo é o diálogo corporal que Almeida (1999), Da mata (2001) e Sodré (1988) afirmam fazer parte da capoeira, seduzindo os jogadores e aos que assistem. Essa sedução pode mascarar alguns momentos da roda estetizando o jogo, disfarçando a luta em dança para promover o espetáculo de acordo com os diferentes tipos de platéia. Frigerio (1989) diz que o jogo bem jogado por mestres e alunos adiantados parodia um combate que traz prazer e diverte tanto os jogadores como a assistência; Isto se reflete na descontração dos corpos e nos semblantes de todos, que contaminam de felicidade a roda de capoeira.

**É como aparece na cantiga (27), em que o risco da luta dá lugar ao prazer do jogo e a morte é substituída pela alegria de demonstrar os movimentos ensinados pelo Mestre.**

<sup>16</sup> Segundo a lenda é o nome do guerreiro que lutou sozinho contra a aldeia inimiga.

<sup>17</sup> Capoeiristas como Ludugério em Petrópolis e Linguado em Recife entre outros perderam a vida em um jogo de capoeira.

*que amor é esse que trago no coração  
é uma alegria uma vontade de gingar  
São bento grande, iuna, cavalaria  
quando toca me arrepiá hoje é dia de jogar  
e o cantador solta voz pro povo ouvi  
e uma viola amarrada marca o som  
a meia lua é ligeira e corta o vento  
capoeira joga dentro como mestre me ensinou (27)*

Existem prazer e descontração nesta cantiga que nos remete ao sentido de festa, de jogo bonito e alegre, marcado pelo toque “amarrado” do berimbau viola que fluidifica o ambiente provocando o arrepió do axé, que embala e conduz os jogadores a uma continuidade harmoniosa de movimentos na roda.

A expressão “amor” aparece como uma atitude do jogador que chega para a roda para jogar e não para lutar, esse sentimento remete a uma pulsão de vida que alimenta e energiza o capoeirista transcendendo a esfera do jogo, transformando a capoeira em uma filosofia de vida.

É a embriaguez sedutora do jogo, presente na Mimicry (Caillois, 1990), que aqui aparece não para disfarçar o risco, mas para exacerbar o sentido de espetáculo da capoeira, deslocando a capoeira do espaço do combate para o do prazer, alegria e beleza do “jogo com”.

*sou capoeira olha eu sei que sou  
eu vim aqui foi para jogar  
faço bonito só por que tenho talento  
e solto meus movimentos com a voz do coração  
e o capoeira é astuto é velhaco  
é inimigo do perigo e confusão  
mas ele sabe o valor de uma vida  
por isso corre de briga e quer mais é vadiar (27)*

A cantiga nos remete à estética do jogo bonito que aparece nos movimentos corporais, realizados apenas para jogar e expressar sua arte na roda; a competição passa a assumir o sentido de demonstração e os movimentos bonitos chamados na capoeira de floreios. São elementos primordiais neste jogo. Para Caillois (1990) essa espetacularização é a junção entre o *Agôn* e a *Mimicry*, que possibilita ao jogador a busca não só do resultado, mas também do reconhecimento e dos aplausos. Chegamos ao momento de ouvir o que as cantigas têm para nos dizer, de desvelar traços do imaginário social da capoeira e compreender os sentidos de jogo e poder que subjazem de suas letras.

Utilizando a Análise do Discurso, alguns sentidos emergiram das narrativas cantadas nas rodas. Buscamos explicitar as tramas simbólicas que fogem ao olhar racionalista e enveredar pelos caminhos sinuosos do imaginário que nos conduzem ao interior do grupo, permitindo-nos entrar em contato com seus anseios, crenças e particularidades, presentes em suas narrativas cantadas através dos tempos.

Para Frigerio (1989) o sentido de jogo bonito dentro da capoeira se difere nas vertentes angola e regional. O autor coloca que na capoeira angola a beleza do jogo não perde sincronismo com a continuidade dos movimentos e que um angoleiro não



executa floreios expondo-se ao outro jogador. Enquanto na capoeira regional o jogo bonito incorpora em seus movimentos a estética ereta e desportiva que visa apenas tornar plástico o movimento sem a preocupação com o outro jogador, como uma espécie de solo.

Na construção da cantiga (27) apesar de querer o jogo bonito, o capoeira não perde a malícia de perceber o perigo do jogo, pois, expressões como: *astuto* e *velhaco remetem* a malandragem atribuída ao capoeira ao longo da história, que lhe possibilita sentir o gosto do perigo, mas optar pelo caminho que alimenta sua pulsão de vida, contida na vadiagem da capoeira. Ele corre de briga não por medo ou falta de subsídios para a contenda, mas por opção, uma atitude ou um estilo de vida, é “o boa praça”, querido e respeitado por todos, que institui o imaginário do bom malandro.

Esta faceta artística teatraliza o risco em uma coreografia aparentemente programada que desloca o preço da vida para quebra do diálogo corporal, transformando o jogo antes vertiginoso, em uma representação de luta, em que a continuidade e a harmonia dos movimentos são o que se busca preservar. Encontramos em Sodré (1988), um diálogo sobre esta forma de “jogar com”, que se alia aos sentidos discutidos nas cantigas, joguemos com o autor:

Eu acho que é isso que assistimos no jogo da capoeira: se joga, não se está na roda se defendendo de inimigo nenhum, se está com um companheiro, um amigo, você joga com malícia, você mostra que pode bater e não bate, que pode levar e não leva, dança, e quem já jogou sabe da alegria que isso dá, de assistir um bom mestre jogando capoeira, de jogar. Eu diria que essa movimentação é ética e ética é a mesma coisa que estética (SODRÉ, 1988, p.27).

O sentido artístico presente na capoeira permite que elementos da cultura popular como o maculelê, a puxada de rede e o samba de roda integrem o conteúdo de aprendizagem da capoeira atual; é raro ver um mestre que não ensine em suas aulas alguma dessas manifestações.

*Chega pra cá meu camarada venha ver  
Tem capoeira e bater maculele  
Rodupiou fez miudinho jogo no chão  
Cordão de ouro capoeira tradição (26)*

Essa proximidade com elementos folclóricos aumenta o caráter ambíguo da capoeira que desliza entre o belo e o mortal, a modernidade e a tradição, reatualizando o jogo a partir de novos elementos que se amalgamam e passam a constituir a modalidade.

A cantiga (26) demonstra esse jogo novo, fazendo menção ao “miudinho”, criado por mestre Suassuna, que aparece como uma forma de “jogar com” recorrente nas cantigas. Orlandi (2005, p.38) salienta que “não há sentido sem repetição, sem sustentação no saber discursivo”. Desta forma, a memória discursiva do “miudinho” resgata a proximidade e a continuidade características da capoeira angola, acrescentando novos elementos responsáveis pela distinção deste jogo, diz o mestre:

Eu simplesmente resgatei uma capoeira antiga, modernizei a maneira de fazê-la, mudei as seqüências... O nome miudinho surgiu por que eu estava observando que os capoeiristas estavam jogando muito longe um do outro e na nossa época a gente jogava bem pertinho; então eu falava para o pessoal, ‘eu quero o jogo mais miúdo, mais dentro,

joga bem miudinho'. Então eu criei um toque no berimbau; nos outros instrumentos eu fiz um aproveitamento de outros toques e adaptei (MESTRE SUASSUNA, S/D, p.14).

Este jogo criado por Mestre Suassuna, é utilizado como conteúdo de ensino obrigatório dentro do grupo cordão de ouro, vindo a assumir ares de novidade, porém se respaldando no resgate da tradição da capoeira angola considerada por seus praticantes como a “capoeira mãe”. Essa construção coloca Mestre Suassuna e os integrantes de seu grupo como precursores de um novo jogo, mas, com raízes tradicionais.

*(...) E cordão de ouro capoeira nacional  
Joga capoeira angola e também regional  
No miudinho tem que ter conhecimento  
Pra fazer bem redondinho pra fazer jogo de dentro(...)* (26)

O grupo cordão de ouro<sup>18</sup> aparece recorrente como lugar da tradição, sua construção imaginária nas cantigas o distinguem por sua maneira de “jogar com”, talvez o miudinho, como uma nova maneira de jogar tenha sido importante nesta expansão, já que Mestre Suassuna (s/d) condiciona todos os integrantes do grupo o aprendizado deste jogo, a fim de torná-lo mais bonito e conseqüentemente mais atraente.

*(...) E cordão de ouro em vários estados do Brasil  
nos quatro cantos do mundo capoeira expandiu  
o berimbau toca gunga médio e viola  
quem não joga bate palma ou responde o coro agora (...)*  
(26)

O miudinho aparece como um jogo em que o capoeirista estabelece um diálogo corporal amistoso bem próximo da capoeira angola, que nas palavras de Da mata (2001, p.82) “lembra um balé de tão sincronizado”, Mestre Suassuna divide o jogo em três partes:

a primeira que é para o jogo de movimentação das seqüências; a segunda, que são os repiques, que é para o capoeirista fazer “um denço”, mostrar o swing da capoeira; e a terceira, que é para avisar que os capoeiristas não estão se entrosando, esse toque chama os jogadores ao pé o berimbau para eles reiniciarem o jogo pois não está havendo conversa entre eles (MESTRE SUASSUNA, S/D, P.29)

Neste jogo podemos encontrar a combinação de duas categorias de Roger Caillois (1990), são elas o Agôn e a Mimicry, presentes nas três partes do jogo criado por Mestre Suassuna. Na primeira, o Agôn é predominante nas seqüências e movimentações do miudinho que segundo o Mestre, exige destreza e flexibilidade, para poder jogar “um dentro do outro” sincronizados. Na segunda parte a Mimicry está

---

<sup>18</sup> É hoje segundo o Atlas do esporte no Brasil (2005) um dos maiores grupo de capoeira existente, sendo representado em quase todo território nacional e em alguns países do mundo.

principalmente no “dengo”, que nos remete à manha e a dissimulação dentro do jogo. A Mimicry aparece também no “swing” que tem os sentidos de dança e molejo, de liberdade e de corpo solto, presentes na ginga e nos floreios dentro da roda. E na terceira parte, que o berimbau chama os jogadores que estão se afastando do diálogo no jogo, para tentar refazer a continuidade sincrônica do miudinho.

Vejamos o miudinho na cantiga (31)

*Oi o miudinho é o jogo do saber  
foi Suassuna que criou para você  
volta por cima aú quebra pescoço  
suba na ginga e balance esse corpo  
quando você abre o queixo meu irmão  
tome cuidado com o bote do escorpião  
e a meia lua enrolada minha gente  
Abrindo o gancho saindo de passo a frente  
e au pesado saindo de negativa  
enrola perna suba de vingativa  
o berimbau tá chamando pra jogar  
prepara o corpo entre pra swingar  
o currupio é uma sequencia meu irmão  
rolando o corpo com a cabeça no chão (31)*

O Agôn emerge nos movimentos técnicos utilizados na roda, nos remetendo à capoeira-esporte, com nomenclatura própria de seus golpes e movimentos, inventadas e reinventadas por mestres e grupos no decorrer dos tempos. No jogo transcrito pela cantiga os golpes e movimentos já existentes na capoeira se fundem com outros próprios dessa modalidade criada por mestre Suassuna, numa seqüência coreográfica que caracteriza esse jogo. Já a Mimicry anteriormente discutida é presente tanto na teatralização dentro do jogo como na própria versão da capoeira-luta, que desloca o combate para uma simulação, tornando a capoeira mais atrativa e aceita pela sociedade.

Mestre Suassuna diz não colocar elementos da capoeira regional no miudinho. Para o Mestre, a capoeira angola se encaixa melhor dentro de sua proposta de jogo. Esse pensamento encontra ressonância nas palavras de Frigerio (1989) que enfatiza a estética da continuidade dos movimentos característicos da capoeira angola, que tem na sua essência o diálogo, diferente da regional que para o autor quebra a fluidez do jogo através do combate e das acrobacias fora da continuidade.

*Quem não conhece o grupo cordão de ouro  
venha pra roda que você vai conhecer  
cordão de ouro tem mandinga e tem molejo  
Joga ligeiro e é bonito de se ver  
cordão de ouro não dá soco nem agarra  
mas tem armada cabeçada e tem role  
quando ele joga o sorriso tá no rosto  
e no gingado a malícia do saber  
cordão de ouro tá no sangue tá na alma  
a capoeira que o meu mestre me ensinou  
cordão de ouro joga com o coração  
tem expressão é capoeira de valor (37)*

A construção imaginária da cantiga (37) ratifica o sentido de pulsão de vida, pois ao jogar com o coração e a alma o jogador funde a capoeira em seu corpo, tendo em seus golpes e fundamentos uma continuidade do seu ser, que canalizados para o diálogo corporal significa a capoeira do grupo Cordão de Ouro.

Na passagem *tem expressão é capoeira de valor*, podemos observar o sentido de tradição do grupo Cordão de ouro sendo legitimado, já que não existe uma capoeira desprovida de valor. Na medida em que determinada prática corporal é assumida pelos indivíduos ou por um grupo, estes lhe atribuem sentidos, conseqüentemente valores à sua prática.

Como dissemos, o valor desse grupo é diferente dos demais, aparece na tradição que *ta no sangue*, em sua forma limpa, porém mandingueira de jogar capoeira e no domínio da técnica do “miudinho” orquestrado pelo seu toque característico expresso na cantiga (40), com seu instrumental musical que norteia os movimentos na roda e conduz o jogador ao jogo jogado e não lutado, marca de distinção dos membros desse grupo, numa fusão de sentimentos que reforçam o pertencimento e marcam a identidade do cordão de ouro.

Assim, percebemos que existe um deslocamento de sentidos entre o jogar contra e o jogar com, que aponta para o processo de institucionalização da capoeira que atualmente ganha o mundo e está presente em mais de 160 países levando um pouco da nossa cultura através dos simbolismos contidos no ritual da roda de capoeira e no imaginário social subjacente a este jogo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ALMEIDA, Ubirajara Guimarães. **Água de beber câmara, um bate papo de capoeira**. Salvador, EGBA, 1999.

ANSART, Pierre. Ideologias, conflitos e poder. Zahar, 1978.

BACKZO, Bronislaw. **Imaginação social**. Enciclopédia Einande antropos-homem. Imprensa nacional, Portugal, 1985.

BARBIERI, César. **Um jeito brasileiro de aprender a ser**. Brasília-DF: Cidoca, 1993.

BIMBA, Mestre. **A capoeira iluminada**. Rio de Janeiro: Lúmen, 2005.

BOGADO, Evaldo. **Associação de capoeira Barravento**. 8ª. ed. Niterói: mimeo, 2002.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. 7ª. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa, Cotovia, 1990.

CHEVALIER, GHEERBRANT. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 18ª. ed: Rio de Janeiro, José Olympio, 2003.

DA MATA, João. **A liberdade do corpo: soma, capoeira angola e anarquismo**. São Paulo: Imaginário, 2001.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano a essência das religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

FRIGERIO, Alejandro. **Capoeira de arte negra a esporte branco**. Revista Brasileira de ciências sociais, v.4, n 10, 1989.

HOLLOWAY, Thomas H. **Polícia no Rio de Janeiro: repressão e resistência numa cidade do século XIX**, Rio de Janeiro: editora fundação Getúlio Vargas, 1977.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 4ª ed, São Paulo: Perspectiva, 1996.

ITAPOAN, Raimundo César Alves de Almeida. **Mestre Atenilo: o relâmpago da capoeira regional**. Salvador, Bahia, ed do autor. 1991.

LIGIÉRO, Zeca. **Malandro divino: a vida e a lenda de Zé Pelintra, personagem mítico da lapa carioca**. Rio de Janeiro: Record: nova era, 2004.

LACÉ, Lopes, André Luiz. **A volta do mundo da capoeira**. Rio de Janeiro, coreográfica editora, 1999.

LOPES, Nei. **O negro no Rio de Janeiro e sua tradição musical: partido alto, calango, chula e outras cantorias**. Rio de Janeiro: Pallas, 1992.

LOPES, Nei. **Novo dicionário banto do Brasil**. Rio de Janeiro: Pallas, 2003.

NETO, Passos dos Sezefredo Nestor. **Ritual roda mandinga x tele-real**. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro, UFRJ, 1995.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 6ª ed, 2005.

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos Orixás**. São Paulo, Companhia das letras, 2001.

REGO, Waldeloir. **Capoeira angola um ensaio sócio-etnográfico**. 1ª ed. Salvador, BA: Itapuã coleção baiana, 1968.

SILVA, José Milton Ferreira da. **A linguagem do corpo na capoeira**. Rio de Janeiro, Sprint, 2003.

SOARES, Carlos Eugênio Líbano. **A negregada instituição: os capoeiras no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Cultura, 1994.

SOARES, Carlos Eugênio Líbano. **Zungu: rumor de muitas vozes**. Rio de Janeiro: arquivo público do estado do Rio de Janeiro, 1998.

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

SODRÉ, Muniz. **Samba o dono do corpo**. Rio de Janeiro: Mauad, 1998.

SUASSUNA, Mestre. **Revista praticando capoeira: coleção grandes mestres**. Ano I, n 3, 3 ed. Ed d+t Ltda, S/D.

SUASSUNA, Mestre. **Revista praticando capoeira**. Ano II, n 25. Ed d+t Ltda, S/D.

SUASSUNA, mestre e Dirceu. **Capoeira Cordão de ouro**. São Paulo: Disco, Continental Records, 1975.

SUASSUNA, Mestre. **Suassuna, grupo Cordão de ouro: capoeirando Ilhéus 2004**. São Paulo: CD, Coperdisc / Ed D+T, 2004.

TAVARES, Julio César de Sousa. **Dança da guerra: arquivo - arma**. Dissertação de mestrado. Brasília, 1984.

TEVES, Nilda. **Imaginário social e educação**. 1 ed Rio de Janeiro: Gryphus: faculdade de educação da UFRJ, 1992.